



ROZEGRAJ OKOLICĘ!

MATERIAŁ UZUPEŁNIAJĄCY

DO BROSZURY ZMIENNICY

Materiał uzupełniający do broszury „Zmiennicy, czyli jak młodzi ludzie mogą wpływać na przestrzeń lokalną”, w której krok po kroku przedstawiamy organizację gry miejskiej. W niniejszej publikacji znaleźć można ćwiczenia, wskazówki i inspiracje do realizacji gry. Materiał powstał w ramach programu „Młody Obywatel”, którego organizatorami są Centrum Edukacji Obywatelskiej i Fundacja BGK.

Wydawca: Centrum Edukacji Obywatelskiej

Warszawa 2015

Wydanie II

ISBN 978-83-64602-37-5

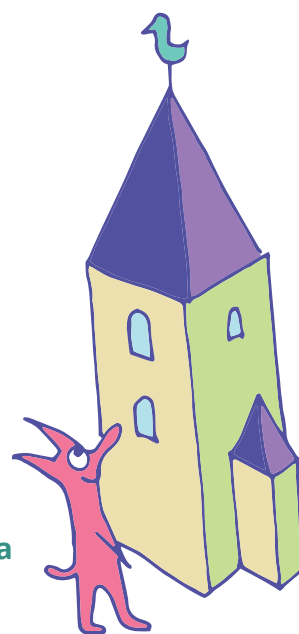
CC-BY Uznanie autorstwa 3.0 Polska

Autorki: Monika Czapka, Elżbieta Krawczyk

Współpraca merytoryczna: Agnieszka Jarmuł, Judyta Ziętkowska

Redakcja i korekta: Anna Kiszka

Opracowanie graficzne i skład: Florentyna Nastaj



Broszura dostępna jest na stronie internetowej: www.ceo.org.pl/mlodyobywatel

W publikacji, tam gdzie to możliwe, stosujemy naprzemiennie męskie i żeńskie końcówki fleksyjne, chcąc podkreślić, że uwzględnienie perspektywy równości płci w języku uważamy za kwestię ważną. Oczywiście wszystkie ćwiczenia adresowane są zarówno do kobiet/dziewcząt, jak i do mężczyzn/chłopców.

Organizatorzy:



Patronat:





Gra (nie tylko) miejska - to takie proste!

Zanim rozpoczniemy prace nad przygotowaniem naszej gry miejskiej (patrz: słowniczek), istotne jest, abyśmy wiedzieli, jakie możliwości i jakie ograniczenia wiążą się z tą formą, dlatego też spróbujemy najpierw wypisać jej plusy i minusy, a następnie wspólnie je przedyskutować. Pamiętajmy również, że nazwa „miejska” nie oznacza, że gra może odbyć się jedynie w mieście! Grę możemy przeprowadzić w dowolnej przestrzeni!

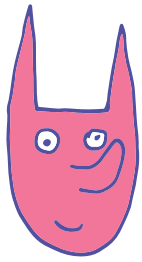


Podzielcie dużą kartkę na dwie części. W pierwszej kolumnie wpiszcie: „+”, w drugiej: „-”. Pamiętajcie, żeby zarówno przy plusach, jak i minusach uwzględnić czynniki wewnętrzne (cechy gry miejskiej i Wasze nakłady/możliwości) oraz czynniki zewnętrzne (właściwości otoczenia).

Przy tworzeniu zestawienia możecie się posłużyć poniższą tabelą i znajdującymi się w niej przykładowymi odpowiedziami.

GRA MIEJSKA	
+	-
<p>Korzyści z organizacji:</p> <ul style="list-style-type: none">• promocja instytucji organizującej;• pobudzenie kreatywności i zaangażowania organizatorów.	<p>Ryzyko:</p> <ul style="list-style-type: none">• zła pogoda – możliwość niezrealizowania gry;• brak chętnych do udziału w rozgrywce – nieznanostwo tej formy;• mało popularna i rozpoznawalna forma, zwłaszcza w małych miejscowościach.
<p>Możliwości, jakie daje gra:</p> <ul style="list-style-type: none">• otwartość formy i dowolność tematyki, jedyne ograniczenie to fantazja twórców;• integracja organizatorów i drużyn;• atrakcyjna forma przekazywania wiedzy i umiejętności;• możliwa do zrealizowania praktycznie wszędzie – duże miasto, małe miasteczko, wioska, konkretny budynek, np. szkoła, muzeum.	<p>Nakłady:</p> <ul style="list-style-type: none">• miejsce – niekiedy potrzebna zgoda właścicieli;• ludzie – zespół organizujący, aktorzy odgrywający postacie;• materiały – np. kartki, flamastry, wydruki, zagadki, regulaminy, rekwizyty, kostiumy;• nagrody – niekonieczne, ale to dobra motywacja.





Organizacja gry - krok po kroku

Krok 1: cel jest najważniejszy

Jak już wspomniałam we wstępie, po pierwsze powinniśmy odpowiedzieć sobie na pytanie: „po co chcemy zrealizować grę miejską?” oraz zastanowić się, czy ta forma przekazywania wiedzy i umiejętności jest dobrym nośnikiem treści, jakie chcemy dostarczyć uczestnikom i uczestniczkom. Oto przykładowe pytania, które mogą nam w tym pomóc:

- Jakie funkcje ma pełnić nasza gra, np. czysto rozrywkowe, edukacyjne, poznawcze, edukacyjno-poznawcze, integracyjne?
- Czy chcemy obudzić wśród graczy ducha rywalizacji?
- Wiedzę na jaki temat chcemy przekazać uczestnikom gry?
- Jakie umiejętności chcemy wykształcić?
- Wiedzę na jaki temat/jakie umiejętności chcemy zweryfikować?
- Czy wiedza/umiejętności, które chcemy przekazać, mają być konkretne, czy tylko wskazać na występowanie pewnych zjawisk i prawidłowości?
- Jakie cele chcemy osiągnąć poprzez realizację gry miejskiej?
- Jakie zasoby (ludzkie i/lub finansowe) mogą nam pomóc w realizacji gry?

Wskazówka

Jeśli organizujecie grę po raz pierwszy, skupcie się na jednym – najważniejszym według Was – celu, który będziecie chcieli zrealizować np. przybliżeniu uczestnikom miejskiej legendy czy poznaniu przez nich lokalnej zapomnianej drukarni. Zabieg ten ułatwi przygotowanie fabuły będącej podwaliną pod scenariusz gry.



Krok 2: adresaci gry są równie ważni

Oczywiście nie ma gry bez jej uczestników i uczestniczek, którymi mogą być zarówno członkowie znanej nam społeczności (np. szkolnej) – mamy wtedy do czynienia z **grą zamkniętą** – jak i nieznanymi nam członkami społeczności lokalnej – mówimy wtedy o **grze otwartej**. W wyborze adresatów mogą nam pomóc odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy chcemy zorganizować grę otwartą czy zamkniętą?
- Czy chcemy skierować grę do osób w podobnym, czy też w różnym wieku?
- Jaką wiedzę i/lub umiejętności mogą posiadać potencjalni adresaci i adresatki gry?
- Jakie braki w wiedzy i/lub umiejętnościach mogą ich cechować?
- Jaki cel chcemy osiągnąć poprzez realizację gry?
- Ile osób należałoby zaprosić do gry i czy znajdzie się tylu chętnych w wybranej przez nas kategorii wiekowej?



Narysujcie na tablicy lub flipcharcie postać człowieka (lub wydrukujcie nasz wzór - zamieszczony na stronie). Na górze (przy głowie) napiszcie: WIEDZA/ZNAJOMOŚĆ, po środku (przy rękach): UMIEJĘTNOŚCI, na dole (przy nogach) zróbcie metryczkę, która będzie zawierać hasła: PŁEĆ, WIEK, WYKSZTAŁCENIE/SZKOŁA, MIEJSCE ZAMIESZKANIA. W postać człowieka wpiszcie wiedzę i umiejętności, które powinien posiadać Idealny Uczestnik gry, aby móc wziąć w niej udział, oraz uzupełnijcie jego metryczkę.

Przykład

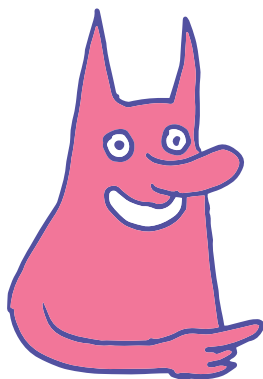
Poniżej przedstawiam takiego Idealnego Uczestnika, który powstał na potrzeby organizacji gry miejskiej „Alicja w Krainie Fejsbuka” realizowanej przez Fundację „5Medium”. Wspomniana gra miała za zadanie przenieść popularny portal społecznościowy na planszę miasta (Lublina) i edukować młodzież na temat niebezpieczeństw, na jakie narażeni są użytkownicy tego serwisu.

Większość wymaganych przez nas cech Idealnego Uczestnika czy Uczestniczki możemy zweryfikować podczas procesu rekrutacyjnego, wyznaczając wstępne, dodatkowo punktowane zadanie (np. „Wykonaj zabawnego demotywatora (połączenie obrazu i tekstu) dotyczącego głównego tematu gry”). Możemy też odpowiednio przygotować formularz zgłoszeniowy (np. w Google Docs).

Wskazówka I

Bądźcie fair w stosunku do uczestników i starajcie się zapewnić podobny poziom wiedzy i umiejętności, tak aby drużyny miały równe szanse na wykonanie poszczególnych zadań i na zwycięstwo. Pamiętajcie, że im bardziej homogeniczna grupa adresatów (np. uczniowie, nauczyciele), tym łatwiej dobrać temat i stworzyć scenariusz gry. Jeśli drużyna złożona jest z osób o różnym doświadczeniu i wiedzy, dobrze byłoby, żeby i doświadczenie i wiedza wzajemnie się uzupełniały (można to zasugerować potencjalnym uczestnikom w ogłoszeniu o naborze do gry).





Wskazówka II

W grach miejskich zazwyczaj biorą udział drużyny minimum dwuosobowe, jednakże optymalna liczba członków w drużynie to 3-4 osoby. Taka liczba pozwoli na zaangażowanie i wykazanie się w poszczególnych zadaniach większości z nich. Jednocześnie możecie założyć, że każda z osób w drużynie będzie posiadać inne umiejętności potrzebne do rozwiązania poszczególnych zagadek i zadań, dzięki czemu wszyscy będą mieli szansę na efektywny udział w grze.

Wiedza/Znajomość

na temat portali społecznościowych, np. co to jest?

na temat zagrożeń internetowych (podstawowa)

charakterystycznych miejsc Starego Miasta w Lublinie

Umiejętności

posługiwania się narzędziami internetowymi

logicznego myślenia

dobrej zabawy i zdrowej rywalizacji

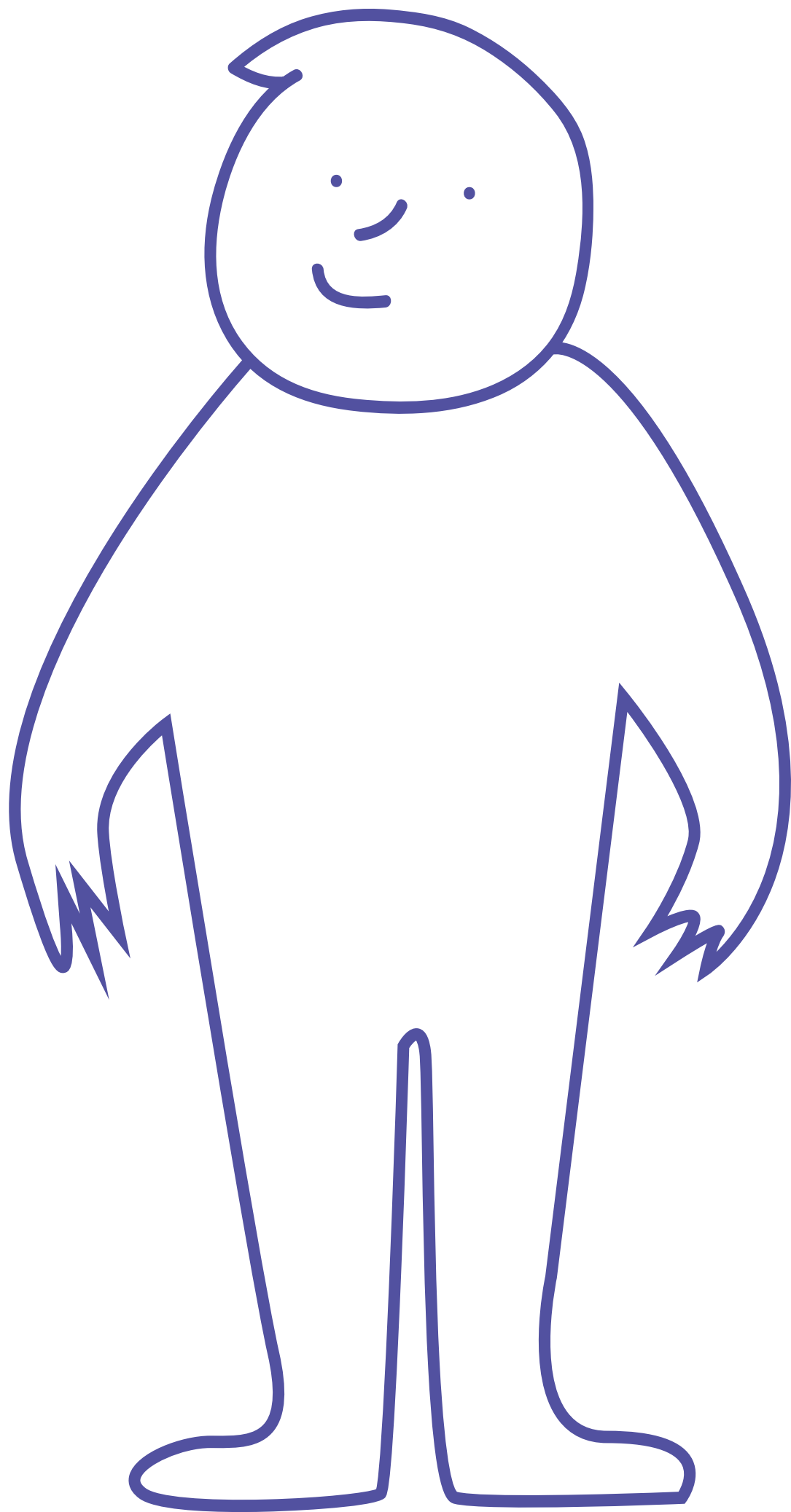
Metryczka

Płeć: K i M

Wiek: 15-18 lat

Wykształcenie/szkoła:
gimnazjum i szkoły
ponadgimnazjalne

Miejsce zamieszkania: Lublin
i okolice Lublina



Krok 3: trudna sztuka wyboru tematu

Pora zastanowić się teraz nad charakterem gry oraz wybrać temat będący motywem przewodnim jej fabuły. Jest to czas, gdy warto usystematyzować posiadaną przez nas wiedzę na temat **miejsca**, w którym będziemy realizować naszą grę, i zapoznać się z jego walorami historycznymi, kulturowymi i przyrodniczymi. Pomocne będą następujące przykładowe pytania:



Jakie mamy skojarzenia z miejscowością, np. łączące się z nią hasła?

Jakie miejsca są ważne dla mieszkańców, np. są miejscami spotkań?

Skąd wzięła się nasza miejscowość, np. czy istnieje jakieś podanie, legenda na ten temat?

Czy w miejscowości znajdują się lub znajdowały jakieś instytucje kultury albo placówki edukacyjne?

Jakie fakty historyczne jej dotyczą?

Czy organizowane są jakieś wydarzenia z udziałem lokalnej społeczności?



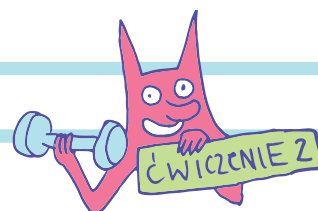
Czy w miejscowości znajdują się zabytki, ciekawe miejsca, pomniki przyrody, czy mieszkali lub mieszkają w niej ciekawi ludzie?



[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy]. Przygotujcie kilka najbardziej interesujących pytań dotyczących Waszej miejscowości (mogą to być zarówno te zaprezentowane powyżej, jak i wymyślone przez Was).

Podzielcie się na 5–6 grup, pamiętajcie przy tym, żeby w każdej było mniej więcej tyle samo osób. Umieście pytania na karteczkach i niech każda grupa wylosuje swoje. Następnie rozdajcie duże kartki i flamastry, wypiszcie wszystkie odpowiedzi, jakie przychodzą Wam do głowy. Jeśli na jakieś pytanie nie będziecie w stanie udzielić odpowiedzi, to zastanówcie się, w jakim miejscu (np. instytucji) lub u jakiej osoby (np. nauczyciela konkretnego przedmiotu) możecie uzyskać potrzebne informacje.

W dalszej kolejności niech każda z grup przedstawi swoje odpowiedzi, pod koniec prezentacji wszyscy mogą je uzupełniać. Powieście kartki z odpowiedziami w widocznym miejscu i z każdej grupy wybierzcie po jednej – według Was najistotniejszej. To ćwiczenie pozwoli zweryfikować i uporządkować Waszą wiedzę na temat miejscowości.



W widocznym miejscu powieście dużą kartkę podzieloną na cztery pola (możecie też rysować na tablicy). W pierwszym polu na górze wpiszcie: WALORY HISTORYCZNE, w drugim: WALORY KULTUROWE, w trzecim: WALORY PRZYRODNICZE, w czwartym: INNE. Wspólnie spróbujcie przyporządkować odpowiedzi, które wybraliście w ćwiczeniu I, do odpowiedniej grupy walorów. Odpowiedzcie sobie na następujące pytania:

Których walorów
Wasza miejsco-
wość posiada
najwięcej?

Czy treści z po-
szczególnych pól
przenikają się lub
nawiązują do sie-
bie wzajemnie?

A może któryś
z walorów może
służyć za kanwę
jakiejś historii?

Który z wybranych
atutów można wy-
korzystać w grze?

Czy można zbudować wo-
kół nich historię, np. na-
wiązującą do realnych lub
zmyślonych wydarzeń?



Przykład I

Jak mogą wyglądać odpowiedzi po wykonaniu powyższych ćwiczeń? Przykładowym miastem jest Lublin. Zadajcie sobie kilka pytań (ćwiczenie I):

- Jakie fakty historyczne dotyczą Lublina?
- Czy znajdują się tu zabytki lub ciekawe miejsca?
- Czy w Lublinie są lub były jakieś instytucje kultury albo placówki edukacyjne?
- Jakie mamy skojarzenia z Lublinem (np. kojarzące się z nim hasła)?

Uzyskujemy następującą listę walorów (ćwiczenie II):

- WALORY HISTORYCZNE: zabytkowe Stare Miasto, wytyczone szlaki historyczne, Zamek Lubelski, Wieża Trynitaraska, pomnik Unii Lubelskiej.
- WALORY KULTUROWE: liczne instytucje kultury, kawiarnie literackie i poetyckie, pokaźne grono pisarzy i pisarek związanych z miastem, poezja.
- WALORY PRZYRODNICZE: stara duża topola na głównym placu miasta.
- INNE: magia, młodzi ludzie.

Dzięki tak zgromadzonym i uporządkowanym odpowiedziom można rozważyć stworzenie gry, w której fabuła oparta będzie o życie pisarzy i pisarek związanych z Lublinem, akcja zaś rozegra się na Starym Mieście.

Przykład II

W ramach ogólnopolskiej akcji „Polska dla wszystkich” Gimnazjum im. Księdza Wacława Rabczyńskiego w Wasilkowie zrealizowało grę miejską pt. „Zagadka wielokulturowego Wasilkowa”. W grze wykorzystano walory historyczne miejscowości, a tematem przewodnim stała się jej wielokulturowość (Wasilków zamieszkiwali zarówno katolicy, unicy, jak i Żydzi). W grze pojawiły się postacie historyczne (np. fabrykant Oswald Trylling) i dawno zapomniane podwórkowe gry towarzyskie (np. hacele). Organizatorzy umiejętnie połączyli ze sobą elementy charakterystyczne dla Wasilkowa w różnych okresach: Oswald Trylling działał na początku XX wieku, a hacele były grą charakterystyczną dla PRL-u.

Wskazówka

Jeśli organizujecie grę po raz pierwszy, to skupcie się na jednym motywie przewodnim. Pamiętajcie, że fabuła powinna być spójna, a jej poszczególne wątki muszą zgrabnie łączyć się w całość i wzajemnie sobie nie przeczyć (unikniecie w ten sposób zafałszowania Waszej historii). Gdy natomiast nie uda Wam się znaleźć żadnego waloru historycznego Waszej miejscowości, skupcie się na jej atutach w teraźniejszości, np. ciekawych okazach flory lub fauny, instytucjach/urzędach, które się w niej mieszczą.

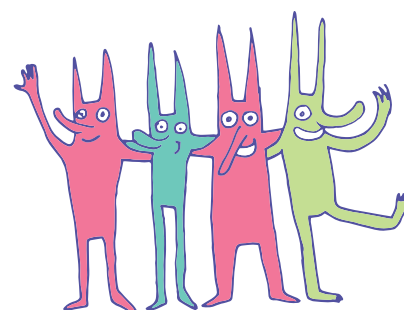


Krok 4: praca w grupie to podstawa!

Tak naprawdę ten krok możemy wykonać o wiele wcześniej, tzn. już na początku, w zależności od tego, jak bardzo chcemy zaangażować grupę, w której pracujemy, w organizację gry. Podzielmy zadania w zespole organizacyjnym w taki sposób, aby nikt nie pozostał bez funkcji. Istotne jest, aby przy rozdzielaniu obowiązków wziąć pod uwagę indywidualne predyspozycje i umiejętności członków i członkiń zespołu.

Podzielcie dużą kartkę na cztery kolumny. W pierwszej wpiszcie hasło: FUNKCJA, w drugiej: ZADANIA, w trzeciej: TERMIN ZAKOŃCZENIA, w czwartej: OSOBY, następnie zawieście kartkę w widocznym miejscu. W grupie zastanówcie się, jakie funkcje przewidujecie podczas organizacji gry (np. koordynator, osoby odgrywające postacie), wypiszcie je po kolei w pierwszej kolumnie tabeli. W dalszej kolejności zastanówcie się, jakie czynności (kolumna: ZADANIA) musi wykonać osoba podejmująca się danej funkcji, i również je wypiszcie. W trzeciej kolumnie muszą znaleźć się terminy, do których należy wykonać dane zadanie (znacznie ułatwi Wam to pracę oraz egzekwowanie od poszczególnych osób ich zobowiązań).

[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy] (na górze)
W ostatniej kolumnie (OSOBY) wpiszcie imiona i nazwiska ochotników i ochotniczek do danego zadania – pamiętajcie przy tym, że osób odgrywających postacie może być kilka, ale na koordynatora lepiej wyznaczyć jedną osobę.



Przykład

Poniżej znajduje się tabela z podziałem ról wśród członków zespołu organizacyjnego, która może stać się punktem odniesienia dla Waszej tabeli.

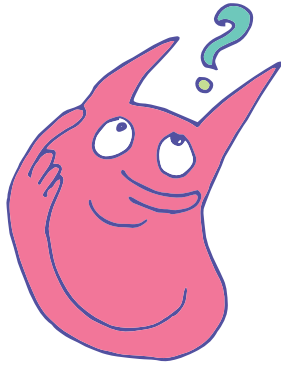


Wskazówka

Starajcie się jak najdokładniej rozisać zadania poszczególnych osób, tak aby nic nie zostało pominięte i aby nikt nie wchodził w zakres cudzych działań.

FUNKCJA	ZADANIA	TERMIN ZAKOŃCZENIA	OSOBY
Koordynator	nadzór nad pracą zespołu	przez cały okres przygotowania gry	imię i nazwisko
	kontakt z nauczycielem	jw.	
	rozpoczęcie (otwarcie) gry	w dniu gry	
	wręczenie nagród uczestnikom	w dniu gry	
	przygotowanie spotkania ewaluacyjnego	w ciągu 7 dni od zakończenia gry/konkretna data	
Scenarzystka	opracowanie fabuły gry	w ciągu 7 dni od wyboru tematu/ konkretna data	imiona i nazwiska
	przygotowanie i spisanie scenariusza gry		
Aktor	przygotowanie opisu postaci	w ciągu 7 dni od przygotowania scenariusza/ konkretna data	jw.
	odegranie konkretnej roli	w dniu gry	
Autorka zagadek/ zadań	przygotowanie treści zadań i zagadek	w ciągu 7 dni od przygotowania scenariusza/ konkretna data	jw.
Garderobianny	przygotowanie/wypożyczenie kostiumów	w ciągu 7 dni od przygotowania opisu postaci/ konkretna data	jw.
Rekwizytor-ka	przygotowanie/wypożyczenie rekwizytów	w ciągu 7 dni od przygotowania scenariusza / konkretna data	jw.

Fundraiser	zredagowanie pism sponsorskich	w ciągu 7 dni od rozpoczęcia prac nad grą/ konkretna data	jw.
	przygotowanie prośby o zezwolenie na przeprowadzenie gry		
	dostarczenie przygotowanych pism		
Wsparcie techniczne	przygotowanie planszy gry	w dniu gry/konkretny termin	jw.
	ustawienie rekwizytów		
	uprzątnięcie rekwizytów		
PR-owiec	przygotowanie pism do mediów z prośbą o patronat	w ciągu 7 dni od rozpoczęcia prac nad grą/ konkretny termin	jw.
	zredagowanie informacji prasowej o grze i rekrutacji do niej		
	rekrutacja uczestników gry		
	dostarczenie przygotowanych pism i informacji		
Graficzka	oprawa graficzna gry, np. plakat, karty do gry, dyplomy	konkretny termin	jw.
Zaopatrzeniowiec	wydruki materiałów, np. zagadek, kart gry, regulaminów	w ciągu 7 dni od przygotowania materiałów/ konkretny termin	jw.
	zakup materiałów niezbędnych do realizacji gry		
	zakup nagród		
Dokumentatorka foto/wideo	prowadzenie dokumentacji fotograficznej i/lub wideo podczas gry	w dniu gry	jw.



Krok 5: sztuka wymyślania fabuły

Tak naprawdę nie ma dobrej gry miejskiej bez ciekawej historii, w której jest ona osadzona. Skonstruowanie fabuły pozwoli nam wciągnąć i zaangażować uczestników w rozgrywkę, dlatego warto przygotowaniu tego elementu poświęcić trochę więcej czasu i wysiłku.

W jaki sposób wymyślić dobrą historię? Otóż, są dwie drogi: łatwiejsza i trudniejsza. Łatwiejsza polega na wykorzystaniu tzw. **uniwersalnego motywu przewodniego**, którym może być:

- poszukiwanie zaginionego skarbu, osoby, elementu całości;
- podróż;
- próba rozwiązania mrocznej tajemnicy lub zagadki;
- prowadzenie śledztwa w sprawie, np. kradzieży, morderstwa, porwania;
- próba ratowania świata przed zagładą/kataklizmem;
- pomoc osobie znajdującej się w potrzebie;
- tajemniczy list;
- testament;
- wehikuł czasu;
- walka ze złączyńcą.

Trudniejsza droga polega na **samodzielnym wyszukaniu ciekawego motywu** poprzez sięgnięcie do lokalnych zasobów (np. historycznych) lub ogólnodostępnych źródeł. Skąd możemy czerpać motywy? Najprościej jest sięgnąć do:

- fabuły książki/filmu/komiksu;
- bajki;
- legendy;
- mitu;
- życiorysu znanej osoby;
- wydarzenia historycznego.



Na początek spróbujcie w grupie stworzyć wspólną historię. Pierwsza osoba otwiera opowieść, formułując jedno zdanie rozpoczynające się od słów: „Na szczęście...”, następna osoba kontynuuje, dodając zdanie zaczynające się od: „Niestety...”. Kolejne osoby zaczynają swoje wypowiedzi naprzemiennie od: „Na szczęście...” i: „Niestety...”.

Przykład

Organizatorzy III Oławskiej Wielkiej Gry Miejskiej pt. „Mroki Średniowiecza” (Hufiec ZHP Oława, Chorągiew Piastów Śląskich i Ośrodek Kultury w Oławie) przygotowali grę, której fabuła dotyczyła Oławy w XV w. Ten okres w historii miasta był bardzo burzliwy, miał wtedy miejsce m.in. najazd husytów w 1428 roku, który spowodował ogromne zniszczenia.

Twórcy gry wykorzystali w fabule motywy powojennej klęski, kradzieży, morderstwa i ścigania złoczyńcy, z których upletli następującą historię:

Jest rok 1436. Do osłabionej Oławy zbliża się kolejna klęska. Nieurodzaj zwiastuje nieuniknione chwile głodu, a w mieście pojawiają się pierwsze przypadki dżumy. Miasto pogrąża się w chaosie. W dodatku sytuacja zostaje wykorzystana przez rzezimieszków, którzy okradają domy i gospodarstwa zadżumionych mieszkańców. Jeden z nich odznacza się szczególną zuchwałością i posuwa się do ograbienia oławskiego kościoła i zaszytowania jednego z duchownych. To nie może ujść mu płazem. Kim jest i jak nazywa się ten złoczyńca? Jak można go odnaleźć? Pomóż i przyłącz się do poszukiwań!

Źródło: http://www.kultura.olawa.pl/index.php?strona=wydarzenie&id=278&count=0&count_Komunikat= (dostęp: 18 sierpnia 2014)

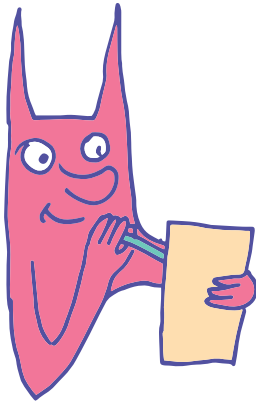
Wskazówka

Podczas tworzenia fabuły Waszej gry pamiętajcie o cechach dobrej historii, do których należą m.in.: **oryginalność, spójność, czytelność przekazu, zgodność z założeniami** (np. przyjętym celem gry), **humor, zróżnicowanie** (np. bohaterów).



Krok 6: sztuka pisania scenariusza

i ustalania zasad



Przygotowując scenariusz, musimy zwrócić uwagę na kilka ważnych elementów. Pierwszym z nich jest **mechanika gry**.

Przede wszystkim, należy się zastanowić, czy gra ma być **na czas** (zgodnie z zasadą: kto pierwszy, ten lepszy), czy nacisk kładziemy na **rozwiązywanie zadań** (warto wtedy z góry wyznaczyć drużynom czas na przejście kolejnych etapów, aby gra nie toczyła się w nieskończoność).

Po drugie, musimy określić sposób, w jaki drużyny będą rozwiązywać poszczególne zadania. Trzy najpopularniejsze to:

- drużyny startują z tego samego punktu i rozwiązują zadania po kolei: od punktu A przez punkt B do punktu C;

DRUŻYNA 1

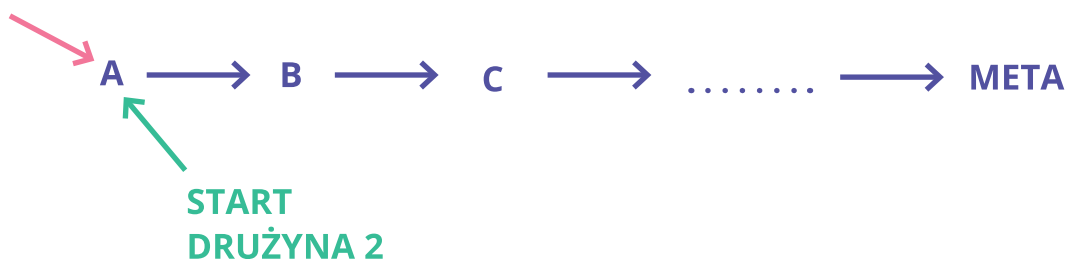
START → A → B → C → → META

DRUŻYNA 2

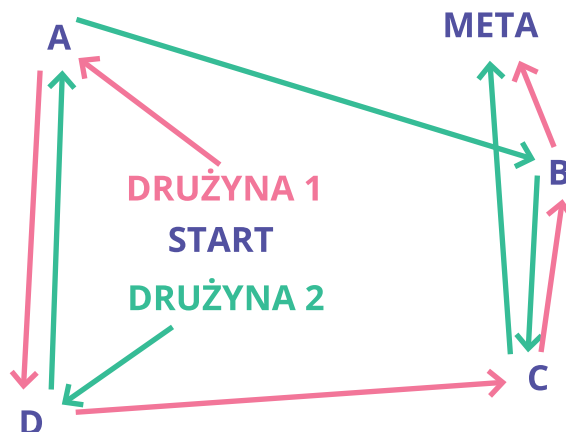
- drużyny startują z różnych miejsc i rozwiązują zadania po kolei: od punktu A przez punkt B do punktu C;

DRUŻYNA 1

START



- drużyny startują z tego samego punktu, ale mają dowolność w kolejności wykonywania zadań.

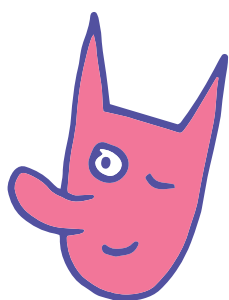


Po trzecie, musimy określić, w jaki sposób będzie przebiegał finał. Przy grze na czas możemy przyjąć, że wygrywa drużyna, która w jak najkrótszym czasie pokona kolejne etapy i dotrze na miejsce kończące grę. Przy opcji, w której dajemy uczestnikom konkretną ilość czasu na rozwiązanie zadań, możemy przyjąć dwa warianty: z **kartą gry** (patrz: słowniczek) i **ostateczną zagadką**.

W przypadku **karty gry** uczestnicy otrzymują określoną liczbę **punktów** za każdy pokonany etap i wygrywa ta grupa, która tych punktów zdobędzie najwięcej (niekoniecznie pierwsza na mecie). W przypadku **ostatecznej zagadki** drużyny za wykonanie zadania otrzymują **znacznik** (patrz: słowniczek). Te, które zbiorą wszystkie znaczniki, dopuszczane są do finałowej zagadki/zadania. Wygrywa zespół, który jako pierwszy odgadnie finałową zagadkę/wykona finałowe zadanie.

Po czwarte, musimy postanowić, w jaki sposób drużyny będą docierać do kolejnych punktów gry i zadań. Najczęściej występujące opcje to:

- mapki z zaznaczonymi punktami;
- koperty zawierające kartki z zaszyfrowanymi lokalizacjami (drużyny otrzymują wszystkie na początku);
- wskazówki co do następnych etapów gry, które drużyny mogą otrzymać po wykonaniu zadania, w punkcie, w którym aktualnie się znajdują.



Przykład

Zakodowana lokacja (patrz: słowniczek) pochodzi z gry miejskiej „Z Miłozsem krok po kroku... czyli bieganie po Kościanie” przygotowanej przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Kościanie. Miejsce ukryte w poniższej wskazówce to Plac Niezłomnych znajdujący się przy Sądzie Rejonowym:

Bądź NIEZŁOMNY w szukaniu Miłozsa. Blisko miejsca, gdzie Temida waży ludzkie losy – kobietę z parasolką zapytaj o drogę!

Drugim zadaniem dla scenarzystów, po opracowaniu mechaniki gry, jest stworzenie **zarysu fabuły** – powinien on zawierać krótki opis historii będącej kanwą gry: co się w niej dzieje, jaki problem się pojawia, w kogo wcielają się uczestnicy i uczestniczki, jakie mają zadanie i kogo mogą spotkać na swojej drodze.

Przykład

Poniższy zarys fabuły pochodzi z gry miejskiej „Tajemnica Łukasiewicza” realizowanej przez Stowarzyszenie Kulturalno-Oświatowe Wsi Dominikowice.

Przy rozbiorce starego budynku odnaleziono zamurowaną niszę, a w niej, jak się okazało, testament słynnego przemysłowca i działacza społecznego Ignacego Łukasiewicza.

Wnikliwa lektura postawiła znalazców w niecodziennej sytuacji. Testator pisał: „Jeśli wola Bożą będzie, że ktoś zapiski te odnajdzie, zobowiązuję go do realizacji mej ostatniej woli...”. Dalej testator zdradzał, że kazał przygotować, gdzieś na terenie miasta, w którym zapłonęła pierwsza lampa naftowa, skrytkę. Umieścił cenny depozyt, który zapisał „potomnym, wielce świadomym idei” przez niego rozpoczętej.

Do testamentu dołączona była mapa z dużą ilością wskazówek oraz żądanie, by skopiować ją i rozdać tym osobom, które zdołają przejść opisane przez niego zadanie.

Tak bowiem sobie to testator wymyślił, by za pomocą próby wskazać osoby godne tego, by zmierzyć się z zagadką ukrytą na mapie, odnaleźć skrytkę i otrzymać podarunek od samego wynalazcy lampy naftowej...

Czy jesteś gotowy, by zmierzyć się z zadaniem testatora?

Trzecim elementem scenariusza jest **opis postaci** (czyli osób stojących w punktach gry, dających uczestnikom zadania do wykonania) – powinien być jak najbardziej szczegółowy, co ułatwi aktorom wczucie się w realia historii i wcielenie w role. Dobry opis postaci powinien zawierać następujące informacje:

- kim jest postać;
- czym się zajmuje;
- cechy wyglądu;
- cechy charakteru;
- sposób, w jaki porusza się i mówi;
- opis ubioru i rzeczy, które posiada.



[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy]. Wypiszcie w widocznym miejscu, jakie informacje powinien zawierać opis postaci. Następnie przeczytajcie na głos przykładowy opis Wincentego Pola – postaci występującej w grze miejskiej „Wgraj się w ojczyści!” zrealizowanej przez Fundację „5Medium”:

Wincenty Pol (ur. 20 kwietnia 1807 r. w Lublinie, zm. 2 grudnia 1872 r. w Krakowie) – polski poeta, geograf, kawaler Orderu Virtuti Militari. Pierwsze próby literackie czynił Wincenty Pol w okresie młodzieńczym. Była to romantyczna poezja i proza, inspirowana dziełami Johanna Wolfganga Goethego, Friedricha Schillera, George’a Byrona, Adama Mickiewicza i in.

O postaci: pewny siebie, stanowczy, mówi donośnym głosem.

Zastanówcie się wspólnie, których elementów opisu zabrakło, spróbujcie je uzupełnić, a następnie niech kilka osób z grupy wcieli się w tę postać.

Przykład

Oto jak może wyglądać uzupełniony opis:

Wincenty Pol (ur. 20 kwietnia 1807 r. w Lublinie, zm. 2 grudnia 1872 r. w Krakowie) – polski poeta, geograf, kawaler Orderu Virtuti Militari. Pierwsze próby literackie czynił Wincenty Pol w okresie młodzieńczym. Była to romantyczna poezja i proza, inspirowana dziełami Johanna Wolfganga Goethego, Friedricha Schillera, George’a Byrona, Adama Mickiewicza i in.

O postaci: brunet z niewielkimi zakolami na czole i lekko falującymi włosami, ma charakterystyczne

bujne, czarne wąsy, które podkręca sobie na końcach; pewny siebie, stanowczy, mówi donośnym głosem, ale nie krzyczy, wyprostowany, porusza się dostojnie, ale i energicznie.

Garderoba i rekwizyty: na głowie ma cylinder, nosi czarny surdut, jasną kamizelkę, białą koszulę i długie ciemne spodnie, szyję ma owiniętą chustką. Jego ubioru dopełniają wysokie ciemne buty. W ręce trzyma książkę i okulary.

Czwartym elementem scenariusza jest **opis zadań/zagadek** – pamiętajmy, że im bardziej zróżnicowane zadania lub zagadki, tym gra jest ciekawsza dla jej uczestników. Zadanie/zagadkę możemy skonstruować w oparciu o:

- szyfr;
- język migowy;
- atrament sympatyczny;
- rebus;
- krzyżówkę;
- wykorzystanie określonych słów z wybranego tekstu;
- napisy w obcym języku (np. cyrylicy);
- stare zdjęcia/mapy/plany;
- ukryty przedmiot (np. w sklepie, bibliotece, szkole);
- rymowany wierszyk;
- zakodowaną piosenkę;
- puzzle;
- autorski tekst napisany przez drużyny;
- test wiedzy;
- zrobienie zdjęcia przez drużyny;
- stworzenie drzewa genealogicznego.



Przykład I

Poniższe zdanie pochodzi ze wspomnianej już gry miejskiej „Z Miłozsem krok po kroku... czyli bieganie po Kościanie”. Zadaniem drużyn było odnalezienie biretu (niewielkiego nakrycia głowy) znajdującego się w szatni Domu Kultury:

Odszukaj (korzystając z podanych wskazówek) przedmiot, który mniej lub bardziej może kojarzyć się z osobą Czesława Miłozsa. Przedmiot zabierz i koniecznie przynieś do organizatora gry. Za wykonanie zadania – dodatkowe punkty.

Powodzenia 😊

Podpowiedź: czy Miłosz nosił tak „elegancką” rzecz w swoich studenckich czasach? Być może... Dobra rada – sprawdź szatnię...

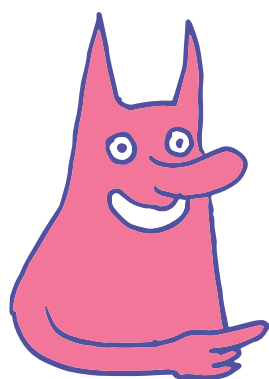
Przykład II

Zadanie pochodzi z II Słupeckiej Gry Miejskiej realizowanej przez Stowarzyszenie Rowerowa Wielkopolska:

Przy wejściu do kościoła św. Wawrzyńca od strony ul. Warszawskiej uczestnicy spotykają mnicha, który wręcza im kartę zadania. Na karcie wymienionych jest pięć elementów architektonicznych charakterystycznych dla budownictwa gotyckiego (m.in. przypory, witraże, ostrołukowe okna).

Zadaniem drużyny jest uważne przyjrzenie się kościołowi z zewnątrz, znalezienie przykładów wymienionych elementów oraz sfotografowanie ich (jeden element = jedno zdjęcie). Mnich pilnuje, aby gracze nie wchodzili do wnętrza kościoła. Po wykonaniu zadania drużyna wraca do zakonnika, który sprawdza fotografie i przyznaje punkty. Następnie wskazuje drużynie dalszą drogę, mówiąc: „Udajcie się do kancelarii parafialnej”.

[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy] Podzielcie swój zespół na cztery grupy, które za zadanie będą miały przygotować: krzyżówkę, rebus, test wiedzy i puzzle dotyczące tematu Waszej gry.



Wskazówka

Możecie przygotować **karty zadań dla prowadzących grę**, które pomogą im je przeprowadzić. Karta taka powinna zawierać:

Nazwa zadania	
Miejsce	
Sposób przeprowadzenia zadania	
Odpowiedź do zadania	
Liczba punktów	
Rekwizyty	
Osoba odpowiedzialna	

Nazwa zadania	
Miejsce	
Sposób przeprowa- dzenia zadania	
Odpowiedź do zadania	
Liczba punktów	
Rekwizyty	
Osoba odpowiedzialna	



Oprócz scenariusza każda gra miejska potrzebuje **regulaminu** – to element, który pozwoli nam na uniknięcie nieporozumień na linii organizator – uczestnicy. Przy jego tworzeniu pamiętajmy, że gra to przede wszystkim dobra zabawa, i wplećmy w niego odrobinę humoru.

Przykład I

Poniżej przedstawiam regulamin pochodzący z gry miejskiej „Alicja w Krainie Fejsbuka”:

Regulamin niestandardowy

Macie się dobrze bawić! Jednak, żeby się dobrze bawić i by dobrze bawili się inni, należy przestrzegać poniższych zasad. Tej także, wszak ona nakazuje posłuszeństwo.

Jako że w kupie siła, to w kupie należy przemierzać miasto. Bez kupy będziecie słabi i problemy was wyśmieją, jak przyjdziecie niekompletni. Pamiętajcie! Jak mawiał Andrzej Sapkowski: „Każdy problem d..., kiedy ludzi kupa”!

Waszym celem jest znalezienie Problemu 8 jaźni, jednego problemu A.K.A., ośmiu Problemów i pokonanie ich własną bronią, sprytem (nie żeby były one zbyt sprytne, ale się starają, to im trzeba przyznać).

W każdej grupie przynajmniej jedna osoba musi mieć aparat! Oczywiście może być taki w telefonie, byle sprawny! Po co? Może trzeba będzie zrobić zdjęcie błękitnego nieba albo innej skarpetki. Łotewa.

Poruszamy się pieszo! Rowery to dyskwalifikacja, bo Problem nie da rady wam uciec, a musi mieć jakąś szansę w starciu, nie?

Każdą drużynę zachęcamy do posiadania własnych długoolówek lub innej kredy piszącej (ciekawe, ile osób naprawdę przyniesie kredę, LOL). Coś do notatek też się przyda, bo wiedzę trza notować.

Teren gry! Byście się nie pogubili i nie mieli głupich pomysłów, i nie pojechali np na Metalurgiczną (a wiemy, że jest taka ulica). W obręb gry wchodzi Stare Miasto, deptak i najbliższe im okolice. Proste, drogi Watsonie, nieprawdaż?

Gramy w środku dnia, będzie bardzo ciepło, więc najlepiej zaopatrzyć się w jakieś czapki, okulary i napoje (10% wszystkiego dla organizatorów!).

Wszystko jasne? No to jak mawiał Speedy Gonzales – „¡Ándele! ¡Ándele! ¡Arriba! ¡Arriba! ¡Epa! ¡Epa! ¡Epa! Yeehaw!”

Przykład II A oto instrukcja dla graczy pochodząca z gry „Z Miłoshem krok po kroku... czyli bieganie po Kościanie”:

Instrukcja gry dla zawodników

- 1.** *Rozpoczynacie przygodę, w której zmierzycie się ze swoją wiedzą, intuicją, a także z zadaniami specjalnie dla Was przygotowanymi. Przeczytajcie uważnie poniższą instrukcję, zabierzcie ją ze sobą, żeby móc do niej w każdej chwili zerknąć.*
- 2.** *Każdy z Was otrzymał plaketkę, która wyróżnia zawodników naszej gry. Przypnijcie ją w widocznym miejscu. Zdjąć można ją dopiero na mecie.*
- 3.** *Grę rozpoczynamy punktualnie o 10. Na przemierzenie całej trasy i rozwiązanie zadań macie 3 godziny. Otrzymaliście kartę drużyny. Pilnujcie jej i wypełniajcie zgodnie z zaleceniami, gdyż będzie ona podstawą do podliczania punktów na mecie. Miejsce zakończenia gry zostanie zdradzone dopiero w ostatnim punkcie kontaktowym. Gdybyście do niego nie dotarli lub gdyby czas gry dobiegał końca – prosimy o telefon pod nr 512 00 40 (tu uzyskacie odpowiednie wskazówki).*
- 4.** *Gdyby nie udało Wam się rozszyfrować miejsca, do którego macie dotrzeć, lub gdyby wydarzyło się coś, co uniemożliwia dalszą grę – możecie wykonać „telefon ratunkowy” do organizatora pod numer podany w pkt. 3. Pamiętajcie jednak, że wówczas punkty za wykonane w tym miejscu zadanie będą anulowane.*
- 5.** *Pamiętajcie, że stanowicie zespół – poruszać po mieście możecie się wyłącznie pieszo i razem. Żaden z zawodników nie może odłączyć się od swojej grupy.*
- 6.** *Zadanie wykonujecie tak długo, aż nie zostanie ukończone, i w tym miejscu, w którym Wam je przekazano.*
- 7.** *Poruszacie się po mieście w normalnym ruchu miejskim. Zachowajcie ostrożność i wszelkie zasady bezpiecznego poruszania się w mieście.*
- 8.** *Pamiętajcie o tym, by zachowywać się kulturalnie i uprzejmie w miejscach, do których traficie.*

Życzymy Wam przyjemnej wycieczki i satysfakcji z rozwiązywania zadań!!!

Przygotujcie najprostszą wersję regulaminu zawierającą następujące elementy:

- informacje o organizatorze;
- cel gry;
- czas i miejsce gry;
- wytyczne dla drużyn: liczbę graczy, co powinni mieć ze sobą uczestnicy i uczestniczki, w jaki sposób mogą się poruszać;
- co będzie się działo w przypadku naruszenia regulaminu;
- prośbę o zachowanie ostrożności;
- kontakt do kogoś z organizatorów w razie problemów na trasie;
- informację, w jaki sposób będą wyłonieni zwycięzcy;
- informację o nagrodach;
- postanowienia końcowe (np. co w przypadku kwestii, których regulamin nie przewiduje).

Postarajcie się, aby regulamin był skonstruowany w lekki i zabawny sposób, jak w powyższych przykładach.



Krok 7: czego potrzebujemy do realizacji gry?

Na tym etapie robimy coś na kształt listy zakupów, część rzeczy na niej się znajdujących będziemy musieli rzeczywiście kupić, część wydrukować, część być może uda nam się pożyczyć albo pozyskać od partnerów.

Gdzie szukać partnerów? Najlepiej zacząć od najbliższego otoczenia: szkoła, rada rodziców, rodzina, grupy, do których przynależymy. Wypiszmy wszystkie osoby i instytucje, które mogłyby wesprzeć nas w organizacji gry. Jeśli uznamy, że mamy ich za mało, poszerzmy obszar poszukiwań o lokalnych przedsiębiorców (np. sklepik, władze, instytucje kultury itd).

Przykład

Poniżej znajduje się tabelka z przykładową listą potrzeb:

LISTA ZAKUPÓW				
co	szczegóły	ile	skąd	koszt
wydruki				
	regulamin	10 (liczba drużyn)	szkoła	0 zł
	mapki	10 (jw.)	szkoła	0 zł
materiały				
	kartki	50	szkoła	0 zł
	koperty	10 (liczba drużyn)	sklep papierniczy	2 zł
rekwizyty				
	lampka nocna	1	babcia Janka	0 zł
	laska	2	dziadek Janka i dziadek Kasi	0 zł
kostiumy				
	kapelusz kowbojski	1	babcia Janka	0 zł
	spódnica w kropki	1	Małgosia	0 zł
nagrody				
	książki	3	rada rodziców	90 zł

Wskazówka

W przypadku, gdy poszukujecie partnerów poza najbliższym otoczeniem, postarajcie się przygotować ofertę partnerską, w której zawrzyjcie informacje o tym, co chcecie zrobić, czego oczekujecie od partnera i co możecie dać w zamian za wsparcie Waszego przedsięwzięcia. Po zakończeniu gry przygotujcie pisemne podziękowania i dostarczcie je do partnerów.



Ćwiczenie

Przygotujcie własną „listę zakupów” w formie tabelki.



LISTA ZAKUPÓW				
co	szczegóły	ile	skąd	koszt
wydruki				
materiały				
rekwizyty				
kostiumy				
nagrody				

Krok 8: testujemy

Zaprośmy po prostu najbliższych przyjaciół, rodzinę lub osoby, które nie były zaangażowane w przygotowanie zagadek, i zrobmy próbę rozgrywki. Pamiętajmy przy tym, żeby zobowiązać ich do zachowania tajemnicy i niezdradzania nikomu przebiegu gry, jej zagadek i lokacji!



Wskazówka

Bądźcie w ciągłym kontakcie z testerami, uważnie ich słuchajcie, skrzętnie notujcie, a potem przedyskutujcie wszelkie uwagi.



Krok 9: promocja - ważna rzecz

Nawet jeśli organizujemy niewielkie wydarzenie w małej miejscowości, to warto pokazywać naszą pracę i jej efekty. Grę możemy promować poprzez:

metody standardowe – do których zaliczymy m.in.: przygotowanie informacji prasowej i rozesłanie jej do lokalnych mediów oraz zamieszczenie w internecie (np. na portalach społecznościowych), przygotowanie, wydrukowanie i rozwieszenie plakatów, wydrukowanie i rozdanie ulotek, np. w gminie, bibliotece, pod kościołem, wrzucenie ich do skrzynek pocztowych itp.;

metody niestandardowe – w tym miejscu trzeba się w grupie zastanowić, w jaki najlepszy niekonwencjonalny sposób możemy promować grę. Może poprzez mały happening (patrz: słowniczek)? Może poprosić księdza, aby podczas ogłoszeń parafialnych wspomniał o naszej akcji? Albo przygotować krótki filmik promocyjny, który rozesłamy do znajomych?

Krok 10: bawmy się dobrze i uczmy przy tym!

Nadszedł w końcu dzień, w którym przeprowadzamy grę. Podział zadań dokonany, wszyscy wiedzą, co mają robić, i znajdują się na swoich pozycjach, drużyny przybyły na wskazane miejsce startu w komplecie, zostały przywitane, wprowadzone do gry i wystartowały. Sytuacja oprowadzona, gra się toczy.

A co, jeśli wcale nie jest tak idealnie i pogoda nam się zepsuła, rozchorowała się jedna z postaci, zgłosiło się mało drużyn?

Oto przykładowe trudności i rozwiązania:

- Organizujemy grę w upalny dzień – start gry i jej przebieg możemy profilaktycznie zaplanować w godzinach mniej słonecznych. Warto zapewnić uczestnikom wodę lub zasugerować jej przyniesienie. Należy poprosić graczy o przybycie w nakryciach głowy.
- Organizujemy grę w okresie, w którym możemy spodziewać się opadów – należy poprosić uczestników o przyniesienie parasolek lub płaszczy przeciwdeszczowych. Warto przygotować wariant, który może być rozgrywany zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz albo – jeśli jest to miesiąc zimy – od początku pracować nad grą odbywającą się wewnątrz jakiegoś budynku (np. szkoły).
- Rozchorowała się lub nie przybyła jedna z postaci – podczas podziału ról w zespole zadaniowym wyodrębnijmy funkcje zastępców.
- Mamy mało (lub nie mamy wcale) zgłoszeń do gry – porozmawiajmy ze znajomym nauczycielem lub z dyrekcją szkoły, czy nie można zorganizować gry w ramach lekcji i zwolnić na nią wybranych klas. Zaprosimy do udziału w rozgrywce własne rodziny, a znajomi niech zaangażują swoje rodziny i kolegów.

Wypiszcie i powieście w widocznym miejscu potencjalne zagrożenia, które mogą utrudnić przebieg gry, i zastanówcie się, jak możecie im przeciwdziałać.



Wskazówka I

Dowiedzcie się, czy będziecie potrzebowali pozwoleń na przeprowadzenie gry w miejscach, które sobie wybraliście.

Wskazówka II

[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy] W przypadku osób niepełnoletnich pamiętajcie, że powinny one dostarczyć Wam podpisaną zgodę opiekunów na udział w grze. Jeśli w rozgrywce biorą udział mniejsze dzieci, powinny być pod opieką osób dorosłych. Pamiętajcie, aby ubezpieczyć uczestników gry, koszty takiego całodziennego ubezpieczenia dla grupy około stu osób nie powinny przekroczyć 30 zł.

Pamiętajcie również o zebraniu od uczestników zgód na przetwarzanie ich danych osobowych do celów rekrutacji oraz zgód na wykorzystanie wizerunku – jeśli planujecie wykonać dokumentację foto lub wideo.



Oświadczenie

Wyrażam zgodę na udział *[imię i nazwisko]*

w grze miejskiej *[nazwa gry]* *organizowanej*

przez *[nazwa organizatora]* *w partnerstwie z* *[nazwa ewentualnego partnera]*

która odbędzie się *[data]* *w* *[miejsce]* *.*

[Miejscowość, data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego]

Oświadczenie

Wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku dziecka, w szczególności utrwalonego na zdjęciach i/lub materiale wideo przez Organizatorów programu „Młody Obywatel”: Centrum Edukacji Obywatelskiej i Fundację BGK.

Wyrażam również zgodę na gromadzenie i przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych, takich jak imię i nazwisko dziecka (zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych Dz. U. z 2002 r. nr 101 poz. 926 ze zm.) do celów rekrutacyjnych, informacyjnych i promocyjnych gry.

[Miejscowość, data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego]

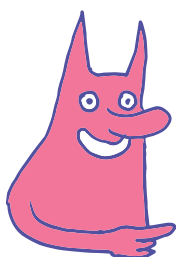
Krok 11: ewaluacja, ewaluacja

i jeszcze raz ewaluacja!

Kiedy gra się skończy i wrócimy do domu, to nie spoczywajmy na laurach, ale w ciągu kilku dni od jej zakończenia spotkajmy się w zespole organizacyjnym i zrobmy ewaluację. Do tego celu możemy wykorzystać np. analizę SWOT.

[Zadanie dla opiekuna/opiekunki grupy].

Podzielcie dużą kartkę na cztery części. W pierwszym okienku wpiszcie: MOCNE STRONY, w drugim: SŁABE STRONY, w trzecim: SZANSE, a w czwartym: ZAGROŻENIA.

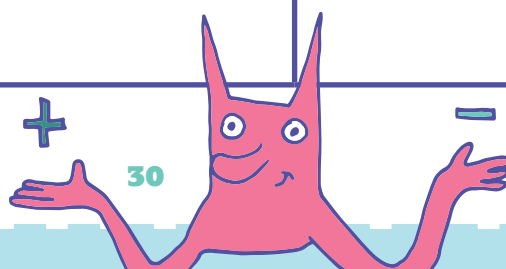


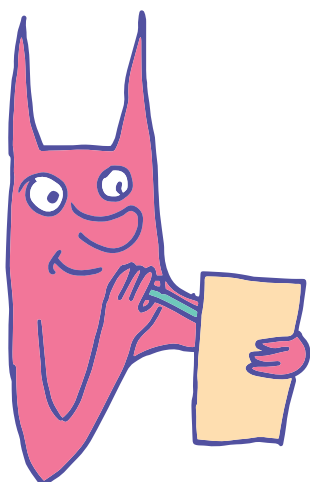
Wskazówka

Pamiętajcie, że mocne i słabe strony będą dotyczyły **czynników wewnętrznych**, czyli w tym przypadku cech gry miejskiej, np. ciekawa forma poznawania miejscowości (+), mało znana forma rozrywki (-). Natomiast szanse i zagrożenia będą dotyczyły **czynników zewnętrznych**, czyli cech otoczenia, np. ciekawy sposób na promocję miejscowości (+), zła pogoda (-).

Na tym etapie pamiętajmy też o dwóch rzeczach: **podziękowaniach** dla osób, które wspierały nas w przygotowaniu gry, i o **zamieszczeniu relacji** z jej przebiegu (opatrzonej zdjęciami), np. w mediach społecznościowych.

ANALIZA SWOT	pozytywne	negatywne
wewnętrzne (cechy gry miejskiej)	mocne strony	słabe strony
zewnętrzne (cechy otoczenia)	szanse	zagrożenia





Słowniczek

Gra miejska – nowa forma rozrywki traktująca przestrzeń publiczną jako planszę do gry. Jak większość rozgrywek, także i gra miejska ma za zwyczaj swój cel, scenariusz, zasady, zadania, odbiorców oraz związana jest z konkretnym miejscem. Gry miejskie organizowane są głównie w dużych miastach, jednakże ich potencjał może być także wykorzystany w mniejszych miejscowościach.

Możemy wyróżnić trzy główne typy gier: **pasjonackie** (w których uczestniczą osoby interesujące się danym tematem np. fantastyką), **komercyjne** (których celem jest integracja zespołu danej firmy lub reklama określonego produktu) i **edukacyjne** (których głównym celem jest przekazanie konkretnej wiedzy lub umiejętności).

Gra miejska ma wiele punktów wspólnych ze znaną od dawna grą terenową – rozgrywaną najczęściej w czasie rzeczywistym poza terenem zabudowanym, np. w lesie. Najważniejszym elementem gry terenowej jest topografia, dlatego też podstawową umiejętnością gracza powinna być dobra orientacja w terenie. Gra terenowa może jednak zawierać w sobie elementy gry miejskiej i mieć aspekt edukacyjno-poznawczy.

Happening – ograniczone czasowo wydarzenie najczęściej o charakterze artystycznym oparte na spontanicznych działaniach i wydarzeniach zaprojektowanych przez jego twórcę.

Karta gry – kartka, na której drużyny zbierają punkty podczas gry miejskiej. Najczęściej zawiera ona następujące elementy: nazwa drużyny (wypełnia drużyna), punktację za poszczególne zadania (wypełnia organizator).

Lokacja – punkt/miejsce, w którym znajduje się postać występująca w grze miejskiej i do którego muszą przybyć drużyny, aby rozwiązać zadanie.

Znacznik – przedmiot np. mała karteczka z rysunkiem charakterystycznym dla danej postaci, którą drużyna otrzymuje po prawidłowym rozwiązaniu zadania.

Źródła



„Włącz się do gry. Jak zorganizować grę miejską” [online], http://www.pah.org.pl/m/1675/2011-12-05_PAH_wlacz-sie-do-gry.pdf (dostęp: wrzesień 2014).

„Krótki poradnik, Jak zorganizować grę miejską” [online], http://www.slupeckagramiejska.pl/wp-content/uploads/2010/poradnik/jak_zorganizowac_gre_miejska.pdf (dostęp: wrzesień 2014).

Hanna Kaczmarek, Barbara Leśniak, „«Z Miłozsem krok po kroku... czyli bieganie po Kościanie». Scenariusz gry miejskiej” [online], <http://www.wbp.poznan.pl/index.php?mode=katalogi&action=show&menu=165&id=228&lang=PL> (dostęp: wrzesień 2014).

Scenariusz II Słupeckiej Gry Miejskiej [online], <http://www.slupeckagramiejska.pl/podsumowanie/scenariusz-zadania-etapu-terenowego/> (dostęp: wrzesień 2014).

Scenariusz gry miejskiej „Wgraj się w ojczysty!” [dzięki uprzejmości autorów].

Scenariusz gry miejskiej „Alicja w Krainie Fejsbuka” [dzięki uprzejmości autorów].

Scenariusz questingowy „Zagadka wielokulturowego Wasilkowa: questing w Wasikowie łosiem pieczętowany, czyli powrót do przeszłości zgrabnymi wersami pisany” [dzięki uprzejmości autorów].

