



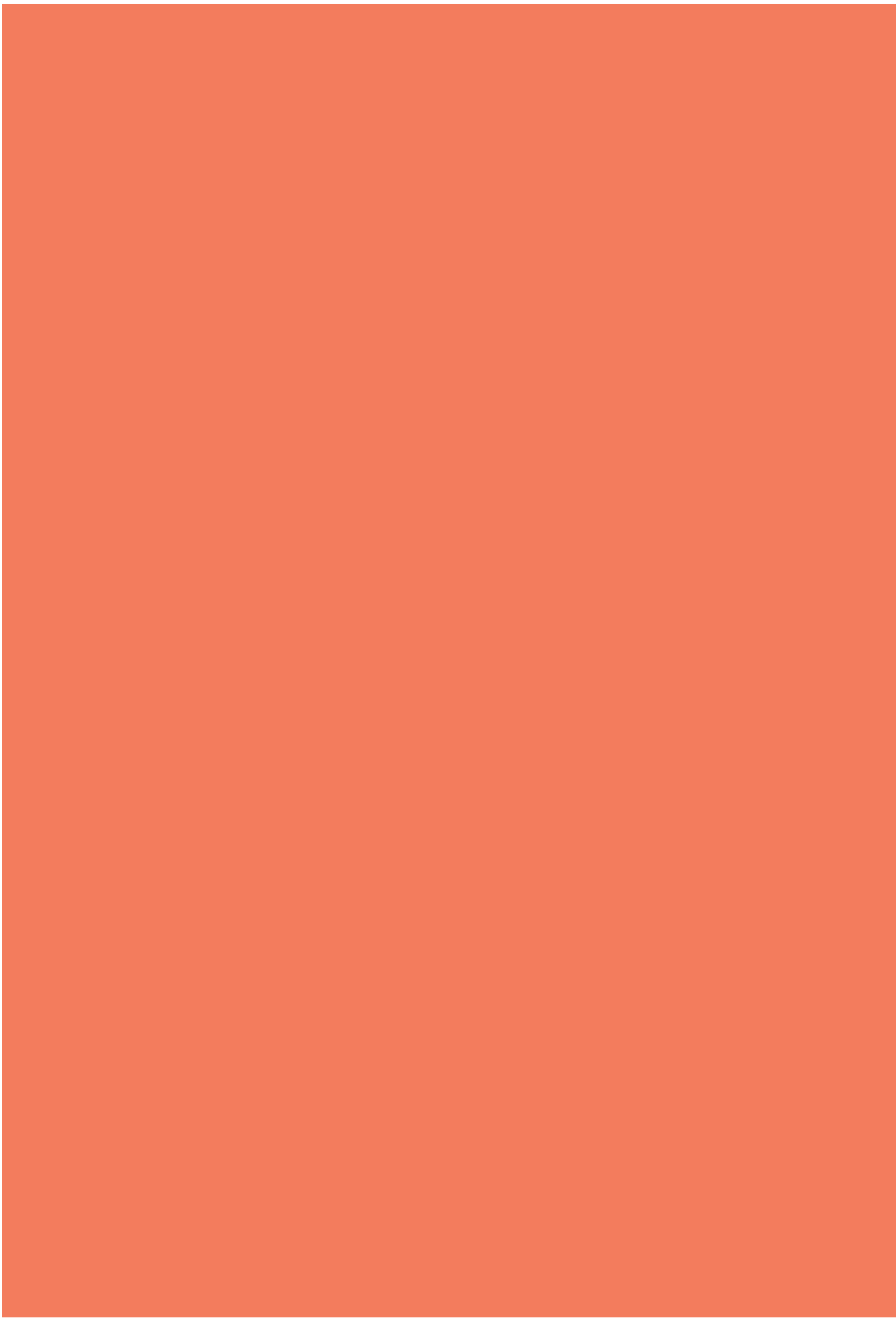
KRÓLE

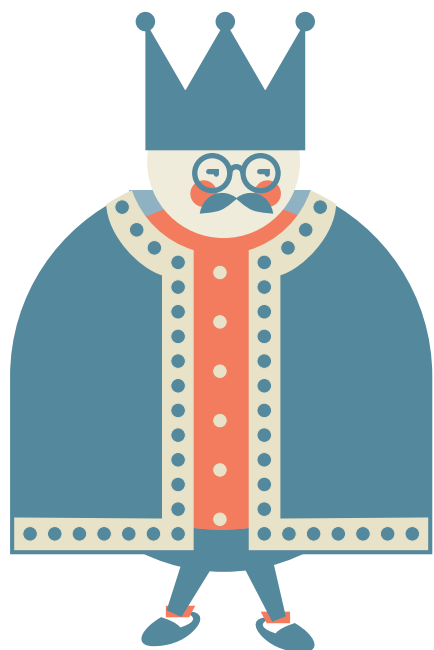
STWO

UBÓ



▶ **SCENARIUSZ GRY** ◀





INSTRUKCJA DO GRY	4
ZANIM WYSTARUJE GRA... ..	16
MATERIAŁY DODATKOWE	17



Uczestniczki i uczestnicy
konferencji „8 celów,
jeden świat. Milenijne
Cele Rozwoju, a problem
ubóstwa na świecie”



KRÓLE

STWO

UBÓ



DRODZY NAUCZYCIELE I UCZNIOWIE, DROGIE NAUCZYCIELKI I UCZENNICE,

**ZAPRASZAMY DO GRY KRÓLESTWO UBÓ. NINIEJSZĄ PUBLIKACJĄ
CHCEMY WAS PRZEKONAĆ, ŻE NAUKA PRZEZ ZABAWĘ TO JEDEN
Z NAJLEPSZYCH SPOSOBÓW NA PRZEKAZANIE TREŚCI Z ZAKRESU
EDUKACJI GLOBALNEJ. NAUKA O MILENIJNYCH CELACH ROZWOJU
JESZCZE NIGDY NIE BYŁA TAK PROSTA!**

Gra terenowa „Królestwo UBÓ” powstała na potrzeby Konferencji Szkół Humanitarnych „8 celów, jeden świat. Milenijne Cele Rozwoju, a problem ubóstwa na świecie” w ramach projektu „Solidarni dla przyszłości!” finansowanego ze środków programu „Młodzież w działaniu”. Została przetestowana przez grupę 54 uczniów i uczennic oraz 20 nauczycieli i nauczycielek z całej Polski i stanowiła doskonałe uzupełnienie przekazywanych na konferencji treści dotyczących globalnych wyzwań. Zarówno młodzież szkolna, jak i kadra pedagogiczna oceniły grę jako najmocniejszy punkt programu w dokonanej na koniec wydarzenia ewaluacji konferencji.

Gra terenowa KróleSTWO UBÓ nie tylko angażuje młodzież do działania na rzecz bardziej sprawiedliwego świata, ale pozwala też wczuć się w rolę osób, które na co dzień borykają się z takimi problemami jak malaria, utrudniony dostęp do edukacji czy ubóstwo. Forma gry umożliwia przekazanie wiedzy na temat współzależności między nami, ludźmi żyjącymi w krajach globalnej Północy, a mieszkańcami państw globalnego Południa w interesujący i aktywny sposób.

Gra terenowa „Królestwo UBÓ” to także możliwość sprawdzenia się w roli organizatora lub organizatorki gry na terenie całej szkoły, dzielnicy, miasta czy wsi. Gra zakłada możliwość tworzenia własnych stanowisk, o ile zostaną dopasowane do fabuły gry.

Grę szczególnie polecamy do wykorzystania przy organizacji obchodów Międzynarodowego Dnia Walki z Ubóstwem, który przypada na dzień 17 października. Gra doskonale sprawdzi się także podczas Tygodnia Edukacji Globalnej, uatrakcyjni miejski piknik, wzbogaci program zielonej szkoły.

ŻYCZYMY POWODZENIA W SZUKANIU STWA W KRÓLESTWIE UBÓ!

INSTRUKCJA

CELE GRY:

- zwrócenie uwagi uczestników/czek gry na przyczyny ubóstwa w skali globalnej,
- zainspirowanie uczestników/czek gry do aktywizmu na rzecz walki z ubóstwem na świecie,
- uświadomienie uczestnikom/czkom gry wzajemnych powiązań między wybranymi wyzwaniami współczesnego świata,
- rozwinięcie umiejętności współpracy w grupie i wspólnego rozwiązywania problemów.

CZAS GRY: 2h

UCZESTNICZY/CZKI:

dowolna liczba zespołów 4 – 6 osobowych (w miarę możliwości o równej liczbie uczestników). Optymalna liczba zespołów: 6

LICZBA OSÓB POTRZEBNYCH DO OBSŁUGI GRY: 6-7

MIEJSCE GRY:

Najlepiej przeprowadzić grę w plenerze – na boisku szkolnym, w parku lub w lesie. 🏰

🏰 Pamiętajcie, aby mieć pozwolenie na wykorzystanie przestrzeni. Zwróćcie też uwagę na bezpieczeństwo uczestników – unikajcie miejsc w pobliżu często uczęszczanych dróg. Start i meta gry powinny odbyć się w miejscu, gdzie zmieszczą się wszyscy uczestnicy gry. Jeżeli grę organizujecie w szkole, może to być jedna z klas.

FABUŁA GRY

Wspaniałe czasy Królestwa UBÓ dobiegły końca. Król UBÓstwiany zdał sobie sprawę, że dalej nie może rządzić Królestwem. Zasiada na tronie już od 30 lat i bywały czasy, gdy państwo, którym władał, było potężne, a jego mieszkańcy szczęśliwi. Niestety, ostatnia dekada to okres coraz większych problemów, których nie można już dalej ignorować. Wśród mieszkańców Królestwa UBÓ, tajemniczy splot nieszczęść, które spadły na kraj, zwany jest po prostu STWO. Wszyscy powtarzają, że STWO jest wszystkiemu winne, ale nikt w Królestwie nie wie, co to naprawdę oznacza. Nie wie tego też sam Król UBÓstwiany.

Wiele można zarzucić Królowi, ale co do jednej rzeczy trzeba być uczciwym: jest to człowiek dobrego serca, który chce, aby jego podwładni byli szczęśliwi. To, że nie udało się do tej pory zwalczyć STWA, nie wynika ze złej woli Króla. On po prostu nie wie, co począć. W końcu jednak podjął trudną decyzję, aby skorzystać ze zbiorowej mądrości swoich poddanych.

Król postanowił, że odda władzę nad Królestwem swoim obywatelom i obywatelkom – chce mieć jednak pewność, że nowa Rada zarządzająca państwem będzie wykwalifikowana i będzie posiadała odpowiednią wiedzę. Z tego też powodu wysyła specjalne drużyny swoich obywateli na test, który ma sprawdzić ich wiedzę, sprawność fizyczną i wnikliwość. Dodatkowym pożytkiem z testu jest zdiagnozowanie sytuacji w Królestwie i zrozumienie, czym jest owo STWO, które pogarsza sytuację w Królestwie.

ZASADY:

- drużyna może wykonywać zadania tylko w kompletnym składzie; niedozwolone jest delegowanie niektórych członków do innych punktów gry,
- utrudnianie gry innym drużynom grozi dyskwalifikacją w grze,
- wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów; w przypadku remisu, wszystkie drużyny o największej liczbie punktów, stają do dodatkowego zadania (patrz: WYBORY RADY), a decyzja podejmowana jest drogą głosowania przez pozostałych graczy,
- drużyny powinny wykonywać zadania zgodnie z kolejnością podaną na mapach terenu,
- o liczbie przyznanych punktów za wykonanie zadania (od 0 do 3) decyduje opiekun/ka danego stanowiska,
- finał gry rozpocznie się w momencie, gdy wszystkie drużyny wykonają wszystkie 6 zadań, lub czas na ich wykonanie skończy się (czas zdefiniowany jest przy każdym zadaniu).

Gra polega na zmierzeniu się z sześcioma zadaniami (+zadanie finałowe), które dotyczą kwestii ubóstwa w kontekście globalnym, w szczególności jego przyczyn. Zadaniem uczestników i uczestniczek gry jest odwiedzenie poszczególnych stacji i wykonanie przygotowanych zadań. Za poprawne wykonanie zadania drużyny otrzymają od 0 do 3 punktów (w formie naklejek z grafikami), które przyklejają na swoich kartach do

👑 Jeżeli do gry zgłoszone zostaną zespoły (np. reprezentacje klas), nie jest potrzebne losowanie.

👑 Zwróćcie uwagę, czy nazwy nie są obraźliwe. Zachęcajcie drużyny do wymyślania nazw o pozytywnym wydźwięku.

👑 Każdy zespół otrzymuje indywidualną mapę gry, w której punkty gry są oznaczone w innej kolejności. Zminimalizuje to ryzyko, że w tym samym punkcie znajdzie się kilka grup naraz.

gry. O poprawności wykonania zadań decydują opiekunowie punktów gry. Gra trwa 2 godziny i rozpoczyna się od spotkania, podczas którego emitowane jest orędzie Króla UBÓstwanego.

START GRY – ORĘDZIE KRÓLA UBÓSTWIANEGO

Gra rozpoczyna się w sali, w której zgromadzeni są wszyscy gracze. Uczestnicy i uczestniczki wchodzą do sali jednymi drzwiami i losują litery. Liter jest tyle, ile powinno powstać grup. Każda powtórzona jest tyle razy, ile powinno być członków każdego z zespołów. 👑

Na ekranie lub ścianie wyemitowane zostaje orędzie Króla UBÓstwanego, które dostępne jest na stronie: www

Orędzie może zostać wygłoszone przez jednego z prowadzących grę – w materiale nr 1 znajdziesz jego treść.

Możesz też stworzyć własne. Ważne, aby orędzie zarysowało fabułę i wprowadziło w atmosferę gry.

PO ORĘDZIU UCZESTNICY I UCZESTNICZKI:

- tworzą grupy według liter (grupa A, grupa B itp.) – muszą sami znaleźć osoby z taką samą literą,
- otrzymują mapkę z zaznaczonymi punktami gry i kolejnością, w jakiej mają je odwiedzać,
- otrzymują streszczenie orędzia Króla (główne zasady gry),
- otrzymują kartę do gry,
- muszą wymyślić nazwę zespołu 👑 zaczynającą się na literę, którą wylosowali i wpisać ją na kartę.

Następnie, wyruszają do pierwszego punktu na ich mapie. 👑

POTRZEBNE:

komputer, rzutnik, głośniki, dostęp do Internetu lub płyta z nagraniem orędziem, koperty z materiałami dla graczy (mapki, streszczenie orędzia, karta do gry).

Potrzebne (w wersji „na żywo”): osoba w roli Króla, korona, tekst orędzia, przebranie dla króla, koperty z materiałami dla graczy.

PAMIĘTAJCIE:

Pamiętajcie, że kontekst gry jest bardzo ważny. Bez odpowiedniego wprowadzenia nie osiągnięcie zamierzonego celu gry, czyli zwrócenia uwagi uczestników na problem ubóstwa na świecie. Omiijając kontekst sprawicie, że gra straci swój edukacyjny wymiar.

1. DOSTĘP DO EDUKACJI: „GDY BRAKUJE SŁÓW...”

KONTEKST:

Bez powszechnego dostępu do edukacji na poziomie podstawowym nie mamy szans na zmniejszenie światowego poziomu ubóstwa i na wyrównanie szans życiowych. Choć w ciągu ostatnich kilku lat sytuacja nieco się poprawiła, wciąż 57 milionów dzieci w wieku szkolnym nie uczęszcza do szkoły podstawowej. 96% z nich zamieszkuje kraje globalnego Południa, blisko połowa – kraje Afryki Subsaharyjskiej. Szacuje się, że w ostatnim z wymienionych regionów, aż dwie trzecie nieuczących się dzieci nigdy nawet nie zacznie nauki! Ponad cztery piąte dzieci nieuczęszczających do szkoły podstawowej mieszka na obszarach wiejskich. Wiele z nich nie uczy się, ponieważ muszą pracować na utrzymanie swoje i swoich rodzin.

Idea powszechnej edukacji podstawowej nie polega jedynie na zapisaniu wszystkich dzieci kończących 6 czy 7 lat do szkoły. Istotnym aspektem jest tu również jakość edukacji: wszystkie dzieci, które regularnie chodzą do szkoły powinny zdobyć podstawowe umiejętności, takie jak czytanie i pisanie, a naukę w szkole podstawowej ukończyć w określonym terminie.

Szacuje się, że 776 milionów dorosłych (czyli 16% wszystkich osób dorosłych na świecie) jest niepiśmiennych. Wprawdzie obserwujemy poprawę sytuacji w stosunku do danych z końca poprzedniej dekady (wówczas analfabeci stanowili 24% światowej populacji osób dorosłych), jednak eksperci oceniają, że problemowi temu poświęca się zbyt mało uwagi, zaś w 2015 roku wciąż ponad 700 milionów ludzi będzie pozbawionych podstawowych umiejętności czytania i pisania.

Problem analfabetyzmu dotyczy przede wszystkim krajów rozwijających się – to tam właśnie żyje blisko 99% osób niepiśmiennych. Średni poziom alfabetyzacji w tych krajach jest na poziomie 79%, jednak w 19 krajach



jest on niższy niż 55%! Jednocześnie obserwujemy ogromne różnice wewnątrz krajów – w siedmiu krajach Afryki Subsaharyjskiej różnice we wskaźniku alfabetyzacji między najbiedniejszymi a najbogatszymi sięgają 40 punktów procentowych.

Źródło: www.pah.org.pl

FABUŁA:

Zapewne wielokrotnie zauważyliście rozmawiając z obywatelami Królestwa UBÓ, że trudno jest się porozumieć. Ludziom brakuje słów, by wyrazić myśli i klarownie przedstawić swoje oczekiwania. To w dużej mierze wynik niewystarczającej edukacji w naszym kraju. Wojna sprzed 30 lat spowodowała, że wiele szkół zostało zburzonych. Niestety nie wszystkie udało nam się odbudować. W najbliższym czasie powinniśmy zintensyfikować wysiłki zmierzające do poprawy dostępu do edukacji. Na chwilę obecną musimy nauczyć się, jak opisywać ważne dla nas pojęcia w klarowny sposób. Na tym polega Wasze zadanie...

OPIS ZADANIA:

Drużyna wybiera jedną osobę, która będzie opisywała słowa znajdujące się na kartach. Na każdej karcie jest słowo napisane drukowanymi literami – i to właśnie je musi odgadnąć reszta grupy. Oprócz niego, na karcie znajduje się 5 słów, których nie wolno użyć, naprowadzając grupę na dane słowo (np. SZKOŁA – nie wolno użyć: uczniowie, ławka, nauczyciel). Jeżeli niedozwolone słowo zostanie użyte, dana karta wypada z gry i nie można już zgadywać danego słowa. Jeżeli gracz opisujący słowa, uzna któreś z nich za trudne, może przejść do kolejnego i wrócić do niego później, gdy wystarczy mu czasu. Na wykonanie zadania drużyna ma 7 minut (czas liczony jest od momentu, gdy gracz zobaczy pierwszą kartę). Za każde 7 zgadniętych haseł otrzymuje 1 punkt (za przekroczenie 14-stu zgadniętych haseł – 2pkt, za 21 – 3pkt.). Hasło musi być podane dokładnie w takiej formie, w jakiej zapisane jest na karcie. W trakcie zadania drużyna może wymienić osobę opisującą hasła. Uwaga: Jeżeli drużyna zdecyduje się na taki krok, osoba, która wcześniej opisywała hasła, nie może ich już zgadywać.

NIE JEST DOZWOLONE:

- pokazywanie haseł
- używanie słów napisanych na kartach (dotyczy to także składowych tych słów – np. nie wolno używać słowa „równy” mówiąc o równouprawnieniu oraz różnych form tego samego słowa: np. uczeń – uczniowie – uczennice)

Opiekun lub opiekunka danego stanowiska powinien/powinna wprowadzić każdy zespół w dany punkt gry. Zanim przystąpi do wytłumaczenia zasad danego stanowiska, powinien/powinna odnieść się do fabuły gry – w tym celu może użyć tego paragrafu.

Jeżeli niektóre ze słów okażą się za trudne, możecie przygotować własne, łatwiejsze karty do gry – ważne, aby odpowiadały tematyce gry.

Przykład kart dołączonych do pakietu



**HASŁA:****ROZWÓJ:** POSTĘP, ROZKWIET, WZROST, ZWIĘKSZENIE, PROGRES**BIEDA:** UBÓSTWO, GŁÓD, PIENIĄDZE, ŻYWNOŚĆ, NIEDOSTATEK**RÓWNOUPRAWNIENIE:** PŁEĆ, PRACA, WYNAGRODZENIE, EMANCYPACJA, KOBIETA**KOLONIZACJA:** ZIEMIA, NIEWOLNICY, ZAWŁASZCZENIE, AFRYKA, MIGRACJA**GŁÓD:** BIEDA, UBÓSTWO, ŁAKNIENIE, JEDZENIE, BRZUCH**ANALFABETYZM:** SZKOŁA, CZYTANIE, PISANIE, PODRĘCZNIK, LITERY**SUSZA:** PUSTYNIA, WODA, ŻYWNOŚĆ, ZIEMIA, KLIMAT**GLOBALIZACJA:** POWIĄZANIA, ŚWIAT, WSPÓŁZALEŻNOŚĆ, GOSPODARKA, KULTURA**MALARIA:** CHOROBA, GORĄCZKA, KOMAR, TROPIKI, MOSKITIERA**PARTNERSTWO:** PARA, ZWIĄZEK, RELACJA, WSPÓŁPRACA, WIĘŹ**POŁUDNIE:** PÓŁNOC, SŁOŃCE, GLOBALNE, GODZINA, ŚWIAT**POMOC:** HUMANITARNA, PAH, DARY, WSPARCIE, RATUNEK**WSPÓŁPRACA:** RAZEM, INNI, WSPÓŁDZIAŁANIE, KOOOPERACJA, UDZIAŁ**POLITYKA:** SPOŁECZEŃSTWO, PAŃSTWO, PREMIER, PARLAMENT, WYBORY**HANDEL:** TOWAR, WYMIANA, PIENIĄDZE, KUPNO, SPRZEDAŻ**SOLIDARNOŚĆ:** WAŁĘSA, WSPÓLNOTA, ZWIĄZEK, ROK, RUCH**WOLONTARIAT:** PRACA, NIEODPŁATNOŚĆ, BEZINTERESOWNOŚĆ, ORGANIZACJA, DOBROCZYNNOŚĆ**HUMANITARNY:** CZŁOWIEK, CHARYTATYWNY/OŚĆ, DOBROCZYNNY/OŚĆ, PAH, POMOC**ZRÓWNOWAŻONY:** ZBILANSOWANY, PROPORCJONALNY, HARMONIJNY, ROZWÓJ, ŚRODOWISKO**GODNOŚĆ:** CZŁOWIEK, SZACUNEK, PRAWO, ETYKA, MORALNOŚĆ**SLUMSY:** BIEDA, DOM, AFRYKA, UBÓSTWO, SKUPISKO**DYSKRYMINACJA:** ODMIENNOŚĆ, RASA, ORIENTACJA, NIENAWIŚĆ, PŁEĆ**KATASTROFA:** KLĘSKA, ŻYWIOŁ, DRAMAT, RUINY, SMOLEŃSK**MISJA:** ZADANIE, POMOC, ORGANIZACJA, PAH, AFRYKA**POTRZEBNE:** karty z hasłami, zegarek

2. WSPÓŁPRACA NA RZECZ ROZWOJU: „MOST MUSI BYĆ!”

KONTEKST:

Podczas Szczytu Milenijnego w 2000 roku 189 przedstawicieli państw zobowiązało się do wspólnej walki z biedą na świecie. Zostały wyznaczone Milenijne Cele Rozwoju do roku 2015. Ósmy z tych celów to: Stworzyć globalne, partnerskie porozumienie na rzecz rozwoju. Partnerstwo to powinno być kształtowane na wielu polach: politycznym, społecznym, gospodarczym i kulturalnym. Przede wszystkim musi ono zakładać szacunek do siebie nawzajem, niezależnie od tego czy partnerami są podmioty w danym kraju, czy podmioty na poziomie międzynarodowym. Od dziesięcioleci na świecie funkcjonuje system pomocy (współpracy) rozwojowej – pomoc ta jest przekazywana przez bardziej zamożne, bogate kraje, tym krajom, które są uboższe i nie są w stanie zaspokajać wszystkich potrzeb swoich obywateli. Istnieją trzy główne rodzaje pomocy:

- Pomoc dwustronna – pomoc udzielana przez rząd innemu rządowi, czyli Oficjalna Pomoc Rozwojowa (ang. Official Development Assistance, ODA), która stanowi przeważającą większość udzielanej pomocy.
- Pomoc wielostronna – to również są środki pieniężne przekazywane przez rządy, ale organizacjom wielostronnym, takim jak ONZ, Bank Światowy i Komisja Europejska. Także ta pomoc jest klasyfikowana jako ODA.
- Pomoc organizacji pozarządowych – czyli wsparcie zapewniane przez organizacje pozarządowe (NGO), organizacje non-profit, które udzielają pomocy humanitarnej i zapewniają wsparcie dla osób potrzebujących pomocy. Kiedy rządy krajów bogatych przekazują organizacjom pozarządowym środki na działania rozwojowe w krajach rozwijających się, jest to też uważane za ODA. W roku 2012 największymi donatorami Oficjalnej Pomocy Rozwojowej (ODA) były Francja, Japonia, Niemcy, Stany Zjednoczone i Wielka Brytania.

Źródło: www.pah.org.pl

👑 Najlepiej wybrać takie książki, które dużo ważą, np. encyklopedie.

👑 Przygotowanie tego punktu warto zacząć dużo wcześniej. Możecie np. zrobić szkolną zbiórkę starych gazet lub makulatury.

FABUŁA:

Królestwo UBÓ co jakiś czas nękane jest klęskami, które niszczą nasze mosty, drogi, pola uprawne itp. Nie zawsze mamy wystarczająco dużo środków, aby samemu je odbudować, dlatego korzystamy z pomocy innych państw. Nie zawsze też chodzi tylko o pieniądze. Wiele spraw moglibyśmy naprawić sami, o ile wykazemy, że w grupie siła. Współpraca na poziomie lokalnym, kraju i na poziomie całego świata to gwarancja lepszego jutra. Zadanie „Most musi być!” sprawdzi, jak dobrze umiecie współpracować.

ZADANIE:

Drużyna ma 10 minut na wybudowanie mostu z dostępnych materiałów. Po upływie tego czasu most przejdzie testy obciążeniowe – prowadzący/-a kolejno położy (i utrzyma przez 5 sekund) na nim 1, 2 i 3 książki 📖 i za każdym razem przeturla pod nim piłkę wielkości piłki nożnej. Jeżeli konstrukcja się utrzyma, drużyna otrzymuje tyle punktów mocy, ile książek udało się utrzymać na moście. Zawodnicy mogą korzystać tylko z materiałów dostarczonych przez organizatorów gry. Potrzebne: dużo papierów 📄, taśmy klejące, nożyczki, książki, piłki, zegarek

Prace nad budową mostu



Testy obciążeniowe zakończone sukcesem



3. ZWALCZANIE MALARII I INNYCH CHORÓB: „MOSKITIERA”

KONTEKST:

Malaria jest obecnie jedną z trzech najgroźniejszych, oprócz AIDS i gruźlicy, chorób zakaźnych na świecie. Ocenia się, iż aktualnie 40 – 45% ludności kuli ziemskiej żyje na terenach zagrożonych malarią w ponad 100 krajach świata. Większość przypadków malarii (ponad 85%) przypada na rejony Afryki na południe od Sahary. Liczbę nowych zachorowań na malarię szacuje się na 300 – 500 milionów rocznie, a liczbę zgonów na 1,5 – 2,7 milionów każdego roku. Przekłada się to na przynajmniej siedem dużych samolotów pasażerskich dziennie wypełnionych w większości przez kobiety i dzieci.

Właściwe użycie nasączzonej środkiem owadobójczym moskitiera może zmniejszyć transmisję malarii nawet o 90% i zredukować śmiertelność dzieci o jedną piątą.

Źródło: <http://www.gis.gov.pl/dep/?dep=13&id=39>

FABUŁA:

Wielu mieszkańców Królestwa UBÓ choruje na dziwną chorobę, objawiającą się bardzo silną gorączką. Na świecie znana jest jako malaria. Do tej pory niezbyt sobie z nią radziliśmy – wielu naszych obywateli i obywaterek umarło. Ale jest na nią sposób – właściwa prewencja! Malarię przenoszą komary – aby na nią nie zachorować, trzeba zastosować szczególne środki ostrożności. W każdym domu Królestwa UBÓ powinna znaleźć się moskitiera, która chroni przed dostępem komarów. W tym zadaniu przekonacie się, jak ona działa.

ZADANIE:

Między dwoma drzewami lub słupkami, na wysokości ok. 0,5 metra, zrobiona jest siatka z dziurami różnej wielkości. Zadanie polega na przedostaniu się jak największej liczby zawodników przez dziury na drugą stronę siatki 🏰. Jeżeli ktoś przejdzie przez jedną dziurę, nie można jej wykorzystać powtórnie. Jeżeli podczas przechodzenia ktokolwiek dotknie siatki – wszyscy, którzy już przeszli muszą wrócić i przechodzenie zaczyna się od początku. Na wykonanie zadania grupa ma 10 minut. Po tym czasie liczona jest liczba uczestników po drugiej stronie siatki. Za każdych dwóch graczy, którzy znajdują się po drugiej stronie siatki drużyna otrzymuje 1 punkt. 2 graczy – 1 punkt, 4 graczy – 2 punkty, 6 – 7 graczy – 3 punkty. Drużyna może zdecydować, że przed upływem czasu 10 minut chce przerwać grę (nie chce ryzykować dotknięcia siatki) i wtedy liczeni są gracze, którzy są po drugiej stronie siatki 🏰.

POTRZEBNE: taśma lub sznurek do zrobienia siatki, zegarek

🏰 Podczas tego zadania szczególnie ważne jest bezpieczeństwo uczestników i uczestniczek – najlepiej przygotować materace, które będą umieszczone pod siatką – tak, aby osoby przechodzące przez siatkę nie zrobiły sobie krzywdy.

🏰 Jeżeli w waszej grupie jest osoba z niepełnosprawnością ruchową, postarajcie się przygotować dodatkowe zadanie – np. test z wiedzy o malarii.

Członkinie drużyny pomagają sobie nawzajem przedostać się przez dziurę na drugą stronę siatki.



4. GODNE WARUNKI ŻYCIA: „MUSIMY SIĘ TU ZMIEŚCIĆ, CZYLI SLUMSY...”



6 - osobowa drużyna znalazła sposób na zmieszczenie się w całości na małym skrawku papieru

👑 Jeżeli w waszej grupie jest osoba z niepełnosprawnością ruchową, może ona wykonać nieco inne zadanie – z zapalek i kawałków kartonów utworzyć małą makietę slumsów – na podstawie zdjęcia, które możecie znaleźć w Internecie.

KONTEKST:

Slumsy to regiony wielkich miast zamieszkane przez biedną ludność. Nazwa "slum" wywodzi się od XIX wiecznych przemysłowych miast brytyjskich, gdzie ponad 60% powierzchni miasta zajmowały zatłoczone dzielnice mieszkaniowe, nierzadko o bardzo niskich standardach życia.

Obszary takie są najbardziej powszechne w wielkich aglomeracjach w Afryce, Indiach, czy Ameryce Południowej.

5 NAJWIĘKSZYCH SLUMSÓW NA ŚWIECIE TO:

Neza-Chalco-Itza w Mexico City: 4 mln mieszkańców
Orangi Town w Karachi (Pakistan): 1,5 mln mieszkańców
Dharavi w Bombaju (Indie): 1 mln mieszkańców
Khayelitsha w Cape Town (RPA): oficjalnie 400.000 mieszkańców
Kibera w Nairobi (Kenia) : 200.000 mieszkańców

Obecnie większość budynków w slumsach to prowizoryczne konstrukcje zbudowane z tego, co mieszkańcy zdolali znaleźć (np. desek, skrzynek, blachy falistej). Slumsy zazwyczaj są pozbawione utwardzonych dróg, elektryczności, kanalizacji oraz bieżącej wody. Często realną władzę w takich dzielnicach sprawują zorganizowane grupy przestępcze.

Źródło: <http://www.ibftimes.com/5-biggest-slums-world-381338>,

FABUŁA:

Dawno temu w naszym Królestwie wszyscy mieszkańcy mieli swoje własne domy, najczęściej wybudowane z cegły, które pozwalały im godnie i wygodnie żyć. Z biegiem lat coraz więcej ludzi napływało do Królestwa z nadzieją na lepszą pracę i lepsze jutro. Duża część tych ludzi nie zrealizowała swoich marzeń, ale osiedliła się w Królestwie. Na małej powierzchni powstawały dziwne konstrukcje z blachy i łatwo dostępnych materiałów (np. kartonów), w których zamieszkiwali przybysze. Za chwilę zobaczycie, jak żyje się na tak małej przestrzeni.

ZADANIE:

Zadaniem drużyny jest zmieszczenie się w całości (wszyscy członkowie) na planszy utworzonej z szarego papieru. Zabawa składa się z 3 rund. W pierwszej drużyna musi zmieścić się na rozłożonym arkuszu (jeśli jej się to uda, otrzymuje 1 punkt). W drugiej drużyna musi zmieścić się na połowie arkusza papieru (jeśli jej się to uda, otrzymuje 2 punkty). W trzeciej rundzie drużyna musi zmieścić się na 1/4 arkusza papieru – arkuszu złożonym na 4 części (jeśli jej się to uda, otrzymuje 3 punkty). Za każdym razem wszyscy członkowie muszą stać na papierze – żadna część ciała ani ubrania nie może dotykać przestrzeni poza papierem. Uczestnicy muszą ustać na papierze co najmniej 10 sekund. Na każdą z rund mają maksymalnie 2 minuty 🏰.

POTRZEBNE MATERIAŁY: arkusze szarego papieru (po jednym na grupę), zegarek

5. KONSEKWENCJE KONFLIKTÓW ZBROJNYCH: „POLE MINOWE”

KONTEKST:

Miny przeciwpiechotne to problem globalny. 70 państw i 7 terytoriów uznanych jest za „skażone” minami przeciwpiechotnymi. To „bomby z opóźnionym zapłonem”, które jeszcze wiele lat po wojnie, wpływają na życie społeczeństwa. Na zaminowanym terenie nie można uprawiać roli, utrudniona jest komunikacja i dostęp do szkół. W 2012 roku tylko jeden kraj na świecie (Syria) przyznał się oficjalnie do stosowania min, ale w wielu krajach, w ziemi, wciąż ukryte są miliony min po działaniach zbrojnych, które były tam prowadzone.

10 NAJBARDZIEJ ZAMINOWANYCH PAŃSTW NA ŚWIECIE:

1. **EGIPT – 23 MILIONY MIN**
2. **IRAN – 16 MILIONÓW**
3. **ANGOLA – 10-20 MILIONÓW**
4. **AFGANISTAN – 10 MILIONÓW**
5. **IRAK – 10 MILIONÓW**
6. **KAMBODŻA – 8 – 10 MILIONÓW**
7. **KUWEJT – 5 MILIONÓW**
8. **BOŚNIA I HERCEGOWINA – 3 MILIONY**
9. **MOZAMBIK – 3 MILIONY**
10. **SOMALIA – 1 MILION**

Źródło: <http://listverse.com/2008/08/11/10-countries-with-the-most-landmines/>

FABUŁA:

Wciąż odczuwamy skutki konfliktu zbrojnego sprzed 30 lat. Duża część naszego terenu jest zaminowana, co bardzo utrudnia codzienne życie. Wielu mieszkańcom trudno jest uprawiać rolę, wiele z naszych dzieci boi się chodzić do szkoły, ponieważ mogą natrafić na minę. Wiele obszarów naszego Królestwa wciąż jest nieodkryte. W tym zadaniu będziecie musieli całą drużyną przejść przez pole minowe.

ZADANIE (WERSJA PROSTA):

Na ziemi narysowane jest kredą lub wyznaczone taśmą pole (wzór poniżej), na którym umieszczone są miny. Rozłożenie min zna tylko prowadzący/a (na załączonej mapie). Zadaniem uczestników i uczestniczek jest przedostanie się od pola start do pola meta. Na planszy znajduje się tylko jeden zawodnik/czka, ale wszyscy próbują zapamiętać rozłożenie min. W momencie, gdy zawodnik/czka nadeptnie na pole, na którym jest mina, prowadzący/a mówi „MINA” 🚩. Zawodnik/czka idzie na koniec kolejki, a kolejna osoba wchodzi na planszę. Nie można przeskakiwać przez pola – można poruszać się tylko do przodu, do tyłu, w bok, lub na ukos. Nie można zmienić zawodnika/czki, który/a jest na planszy, ale reszta graczy może mu/jej podpowiadać. Na wykonanie zadania drużyna ma maksymalnie 7 minut 🚩.

DRUŻYNA OTRZYMUJE:

- 1 punkt – gdy co najmniej 2 graczy przejdzie przez pole minowe w wyznaczonym czasie zadania,
- 2 punkty – gdy co najmniej 4 graczy przejdzie przez pole minowe w wyznaczonym czasie zadania,
- 3 punkty – gdy co najmniej 6 graczy przejdzie przez pole minowe w wyznaczonym czasie zadania.

POTRZEBNE MATERIAŁY: plan z minami (załączony do zestawu), kreda lub dużo taśmy malarskiej, zegarek, dźwięk wybuchającej miny.

👑 Można to zastąpić przygotowanym wcześniej dźwiękiem, który będzie emitowany za każdym razem, gdy dana osoba wejdzie na minę.

👑 Jeżeli w waszej grupie jest osoba z niepełnosprawnością ruchową, przygotujcie na kartce papieru planszę do gry, tak, aby mogła wykonać zadanie bez wchodzenia na dużą planszę. Możecie także użyć kamyka lub innego przedmiotu jako pionka, którym taki uczestnik/czka będzie przesuwal/a po dużej planszy.

Można także przygotować zestaw pytań lub zagadek z zakresu tematycznego gry – dobra odpowiedź będzie dawała możliwość przejścia dalej, nawet, gdy wejdzie się na minę.

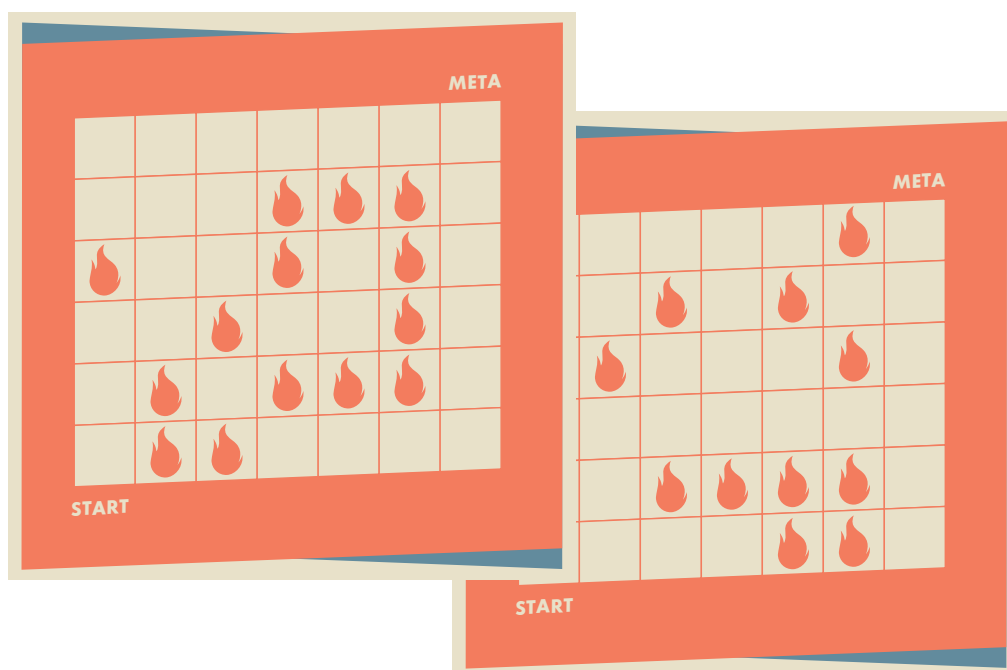
ZADANIE (WERSJA ZAAWANSOWANA):

Na ziemi narysowane jest kredą lub wyznaczone taśmą pole złożone z kwadratów 12x12, na którym umieszczone są miny. Rozłożenie min zna tylko prowadzący (na załączonym rysunku). Zadaniem uczestników jest przedostanie się od pola start do pola meta. Na planszy znajduje się tylko jeden/a zawodnik/czka, ale wszyscy próbują zapamiętać rozłożenie min. W momencie, gdy zawodnik/czka nadejrze na pole, na którym jest mina, prowadzący/a mówi „MINA” i prosi zawodnika/czkę o wyciągnięcie jednego z dwóch drucików lub zapatek 🚫. Jeżeli wyciągnie dłuższy, może grać dalej, jeżeli wyciągnie krótszy – idzie na koniec kolejki, a na planszę wchodzi kolejny/a zawodnik/czka i zaczyna od początku. Nie można przeskakiwać przez pola – można poruszać się tylko do przodu, do tyłu, w bok, lub na ukos. Nie można zmienić zawodnika/czkę, który/a jest na planszy, ale reszta graczy może mu/jej podpowiadać. Na wykonanie zadania drużyna ma maksymalnie 12 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: plan z minami (załączony do zestawu), kreda lub dużo taśmy malarskiej, druciki lub zapatek, zegarek



6 - osobowa drużyna znalazła sposób na zmieszczenie się w całości na małym skrawku papieru



Plansza pole minowe

6. WIEDZA O WYZWANIACH GLOBALNYCH – „CZEGO SIĘ NIE MA W GŁOWIE, MA SIĘ W NOGACH...”

FABUŁA:

Abyśmy byli dobrymi obywatelami i obywatelkami Królestwa i świata, powinniśmy wiedzieć o nim jak najlepiej. Wiedza to pierwszy krok do działania. Aby zdobyć wiedzę, czasem trzeba się trochę namęczyć. Tak będzie i tym razem...

ZADANIE:

Na drzewach porozwieszane jest 10 zdań na temat globalnych wyzwań. Zadaniem drużyny jest ich zapamiętanie i zapisanie. Drużyna decyduje, ilu członków/członkiń zespołu będzie biegło do drzew i zapamiętywało zdania, a ile osób będzie je spisywało. Spisywać zdania można tylko przy prowadzącym/ej. Zdania przy drzewach można tylko zapamiętywać, nie można ich zrywać ani fotografować. W dowolnym momencie drużyna może zamienić osobę biegającą na piszącą, ale tak, aby wiadomo było, kto pisze, a kto biega i zapamiętuje. Zawodnicy/czki nie mogą zapisać sami/e tego, co zapamiętali/ły.

Za każde 3 poprawnie spisane zdania drużyna otrzymuje 1 punkt. Czas na wykonanie zadania: 10 minut.

ZDANIA:

1. Klasyczne już badania ekonomistów takich jak Amartya Sen dowiodły, że głód nie jest wynikiem braku żywności, ale braku środków na jej zakup i braku wolności.
2. O skali ubóstwa kobiet i dziewczynek decyduje często region pochodzenia, miejsce zamieszkania czy przynależność do danej grupy społecznej i zawodowej.
3. 842 mln osób cierpią dziś z powodu niedożywienia w świecie, który produkuje więcej żywności, niż potrzeba, by wyżywić całą ludzkość.
4. Według szacunków ONZ i Banku Światowego 2,8 mld osób żyje za mniej niż 2 dolary dziennie, a 1,2 mld znajduje się w sytuacji „skrajnego ubóstwa”, tzn. żyje za mniej niż dolara dziennie.
5. Kryzys gospodarczy dotyka kobiety jako członkinie gospodarstw domowych i jako obywatelki, często pozbawiane są one wówczas podstawowych praw społeczno-ekonomicznych.
6. Stwierdzenie, że „wody brakuje”, skłania do „zintegrowanego zarządzania zasobami wodnymi” na poziomie globalnym.
7. W obszernym zbiorze praw międzynarodowych jest wiele takich, które w rozmaitej formie kodyfikują prawo do wody.
8. Wskaźnik rozwoju społecznego (HDI) jest obliczany na podstawie „trzech wymiarów” ludzkiego rozwoju: „długie i zdrowe życie”, „wiedza”, „przyzwoity standard życia”.
9. W 2007 r. globalna pomoc udzielona przez kraje OECD wyniosła ogółem 103,7 mld dolarów.
10. Według Raportu Sterna, zmiana klimatu będzie zagrożeniem dla podstawowych elementów życia ludzkiego, takich jak dostęp do wody pitnej i pożywienia, zdrowia, użytkowania terenu oraz środowiska.

Zdania pochodzą z publikacji Wydawnictwa PAH.

POTRZEBNE MATERIAŁY: podkładki do pisania, długopisy, karty ze zdaniami (dołączone do pakietu),



poukrywane zdania stanowiły dodatkową trudność zadania



kto pierwszy, ten lepszy!

FINAŁ: AKTYWIZM – WYBORY RADY KRÓLESTWA

OSTATECZNE ROZSTRZYGNIĘCIE GRY

EWALUACJA GRY

Po wykonaniu wszystkich 6 zadań drużyny wracają do sali plenarnej/punktu startowego. Oddają karty do gry, a prowadzący/ce sprawdzają liczbę punktów. Jeżeli jest tylko jedna drużyna, która zdobyła najwięcej punktów – zostaje ogłoszona zwycięzcami gry i staje się nową Radą Królestwa. Wręczany jest jej do odczytania poniższy tekst orędzia. Tekst orędzia znajdziesz w materiale nr 2.

Jeżeli kilka grup będzie miało taką samą (największą) liczbę punktów, konieczne będzie przeprowadzenie dodatkowego zadania.


ZADANIE:

Każda z drużyn ma 10 minut na przygotowanie minutowego przemówienia o tym, czym jest STWO i jak chce z nim walczyć, jeśli dojdzie do władzy. Po przemówieniach, pozostali gracze głosują w tajnym głosowaniu na drużynę, która ma wygrać.


ORĘDZIE NOWEJ RADY KRÓLESTWA

Drodzy obywatele, drogie obywatelki,

Jesteśmy Wam ogromnie wdzięczni/e za zaufanie, jakim nas obdarzył Król UBÓstwiany i Wy, drodzy obywatele i drogie obywatelki. Obiecujemy, że będziemy dobrze wykonywać swoje obowiązki. Czekają nas okres wyjątkowej pracy – ale jesteśmy pewni, że zdołamy pokonać STWO w Królestwie UBÓ, czyli UBÓSTWO. Do tego potrzebujemy zaangażowania Was wszystkich – od jutra zabieramy się do ciężkiej pracy.

Dziś chcemy, abyście świętowali ten historyczny moment razem z nami. Mamy dla Was dyplomy/podarki  w nagrodę za ciężką pracę dnia dzisiejszego. Niech one na zawsze przypominają Wam o tym, że my wszyscy jesteśmy odpowiedzialni za poprawę warunków życia w naszym państwie i na całym świecie.

Dziękujemy!

 Jeżeli uda wam się pozyskać lokalnego sponsora, warto przygotować dla uczestników gry drobne upominki.



Uroczyste odczytanie orędzia

DODATKOWE POMYSŁY NA ZADANIA W GRZE

Podczas Konferencji Szkół Humanitarnych „8 celów, jeden świat – Milenijne Cele Rozwoju, a problem ubóstwa na świecie” finansowanej ze środków programu „Młodzież w działaniu” w ramach projektu „Solidarni dla przyszłości”, uczniowie i uczennice oraz nauczyciele i nauczycielki wypracowali kilka dodatkowych pomysłów na zadania. Możecie je włączyć do gry lub stworzyć własne propozycje. Pamiętajcie tylko, aby zadania były związane z fabułą gry i angażowały całe drużyny.

1. DOSTĘP DO WODY

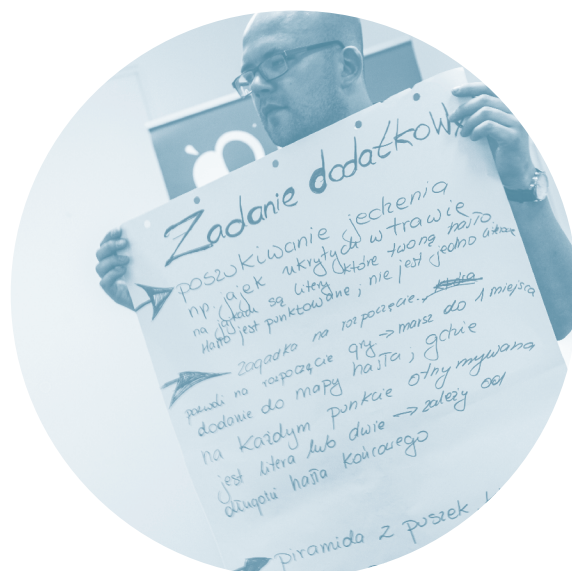
W wielu rejonach świata występuje znaczny problem z dostępem do wody pitnej. Wiele osób (głównie kobiet i dzieci) pokonuje codziennie kilometr, aby dotrzeć do źródeł wody lub studni. To zadanie pomoże wczuć się Wam w ich rolę. Podczas waszej wędrówki napotkacie kobiety, które idą po wodę. Zadanie polega na przetransportowaniu 5l butelki lub wiaderka z wodą na określonym dystansie. Zadanie musi wykonać każdy członek drużyny. Jeżeli drużyna wykona zadanie w ciągu minuty – otrzymuje 3 punkty, w ciągu 70 sekund – 2 punkty, a jeżeli w ciągu 80 sekund – 1 punkt. Jeżeli zajmie im to dłużej – nie otrzymuje punktów.

2. DOSTĘP DO ŻYWNOŚCI

Na określonym terenie – najlepiej trawiastym, ukryte są jajka, na których napisane są litery. Zadaniem drużyny jest ich znalezienie i ułożenie słowa lub zdania. Za odgadnięcie słowa drużyna otrzymuje 3 punkty, za samo odnalezienie wszystkich jajek – 2 punkty, a za znalezienie co najmniej połowy jajek – 1 punkt. Na wykonanie zadania jest 7 minut.

3. PROBLEM ZAŚMIECENIA ZIEMI

Przy stanowisku gry ustawiamy wysoką wieżę z puszek. Zadaniem drużyny jest przewrócenie całej wieży za pomocą talerza frisbee. Drużyna ma 3 próby. Jeśli wykona zadanie w pierwszej – otrzymuje 3 punkty, jeżeli w drugiej – 2 punkty, a jeżeli w trzeciej – 1 punkt. Na wykonanie zadania jest 5 minut – za każdym razem drużyna musi sama ustawić puszkę.



Lukasz Bartosik, autor scenariusza do gry podczas sesji podsumowującej grę na konferencji

ZANIM WYSTARUJE GRA...

Zanim rozpoczniecie grę w grę konieczne są przygotowania. Aby wszystko poszło tak, jak należy, warto je zacząć na kilka tygodni przed grą.

OTO KILKA WSKAZÓWEK, O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ.

- 1) Zbierzcie zespół, który będzie organizował grę. Spotkajcie się razem i po przeczytaniu scenariusza zastanówcie się:
 - gdzie można ją zorganizować – do przeprowadzenia gry potrzebna jest dość duża przestrzeń,
 - gdzie zlokalizować poszczególne zadania gry,
 - kto musi wyrazić zgodę, abyście mogli przeprowadzić grę na danym terenie,
 - kto będzie opiekował się poszczególnymi zadaniami w grze.
- 2) Wyślijcie zapytania do lokalnych firm z ofertą sponsoringu nagród dla uczestników gry. Pamiętajcie, aby zaproponować im coś w zamian – np. promocję na materiałach stworzonych na potrzeby gry.
- 3) Pomyślcie wspólnie, jak osoby chętne mogą zapisać się do uczestnictwa w grze. Możecie np. zrobić internetowy formularz, przyjmować zapisy osobiście lub pod danym numerem telefonu.
- 4) Zadbajcie o promocję gry – przede wszystkim po to, by zachęcić ludzi do wzięcia udziału, ale też po to, by pokazać, że działacie, robicie coś oryginalnego, a jednocześnie zależy wam na poruszanych w grze problemach. Możecie to zrobić na wiele sposobów. Oto kilka z nich:
 1. Reklama gry na stronach internetowych lub w gazetach – warto przygotować informację prasową i wysłać ją do lokalnych mediów.
 2. Założenie wydarzenia na Facebook'u.
 3. Zaproszenie do udziału w grze (np. w formie listu) innych szkół z dzielnicy/miasta/wsi.
 4. Przygotowanie ulotek, plakatów informujących o grze i rozmieszczenie ich w sklepach, instytucjach, szkołach. Zachęcamy do skorzystania z załączonego plakatu – ulotki możecie wykonać według własnego pomysłu. To Wy znacie ludzi ze swojej miejscowości i sami najlepiej wiecie, co ich przekona.
 5. Zamieszczenie informacji na stronie internetowej szkoły.
 6. Jeżeli organizujecie grę tylko dla uczniów i uczennic swojej szkoły:
 - Ogłoszenie w klasach (ustna informacja),
 - Zamieszczenie informacji w gazetce szkolnej,
 - Podanie informacji poprzez radiowęzeł.
- 5) Spotkajcie się ze wszystkimi opiekunami zadań gry i wytłumaczcie, na czym polega każde z zadań. Możecie także przećwiczyć je we własnym gronie.

ZORGANIZUJCIĘ: lekcję dotyczącą Milenijnych Celów Rozwoju, która wprowadzi uczestników i uczestniczki do tematu i nakreśli kontekst gry.

👑 Gra terenowa to atrakcyjna forma spędzania wolnego czasu i nauki – nagrody nie są konieczne, aby znaleźć uczestników, ale na pewno jeszcze bardziej zwiększą jej atrakcyjność.

GDY SKOŃCZY SIĘ GRA...

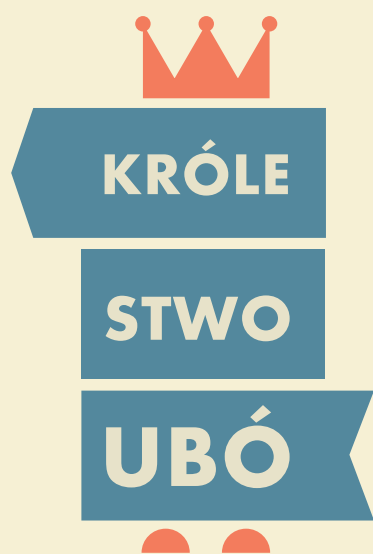


Uczestniczki konferencji prezentujące pomysły na promocję gry

Organizacja gry nie kończy się po wyłonieniu zwycięzców. Jest jeszcze kilka rzeczy, o których warto pamiętać. Przypominamy kilka z nich:

- 1) Posprzątajcie teren, na którym odbywała się gra.
- 2) Podziękujcie wszystkim, którzy pomagali w organizacji gry. Jeżeli udało wam się zdobyć sponsorów, warto wysłać do nich pisemne podziękowania.
- 3) Pochwalcie się grą – opublikujcie zdjęcia z gry w Internecie, wyślijcie relację do lokalnych mediów, przygotujcie tekst ze zdjęciami do gazetki szkolnej i napiszcie nam co się udało, a co nie.
- 4) Zorganizujcie spotkanie całego zespołu, który organizował grę i porozmawiajcie, co udało wam się osiągnąć, a co można poprawić przy organizacji tego typu wydarzeń w przyszłości.

POWODZENIA!



MATERIAŁY DODATKOWE

ORĘDZIE KRÓLA UBÓ

DRODZY OBYWATELE, DROGIE OBYWATELKI,

Wita Was król UBÓ, król Ubóstwiany, od 30 lat – Wasz ojciec. Jak wiecie, w 2000 r. na Szczycie Milenijnym ONZ, wraz z przywódcami 189 państw zobowiązaliśmy się walczyć ze STWEM. Podpisaliśmy deklarację, w której zadeklarowaliśmy, że w ciągu 15 lat wyeliminujemy STWO z naszej planety. Niestety, cel ten nie został osiągnięty. Co więcej, i w naszym Królestwie pojawiło się STWO!

STWO niszczy nasze Królestwo. Musimy temu zapobiec! Niestety, do tej pory nikt nie wie, kim lub czym jest STWO i jak z nim walczyć. Ja już nie daję rady. Nie mam pomysłu, co z tym zrobić. Dlatego ludu proszę Cię, wstąp do walki! Znajdźmy STWO i zniszczmy je, by żyło nam się lepiej!

Wiem, że ze STWO nie poradzi sobie jedna osoba. Do tego potrzebna jest drużyna; drużyna ludzi kreatywnych, ambitnych, twórczych, którzy podejmą się wyzwania wyeliminowania STWA z naszego Królestwa.

Niniejszym ogłaszam konkurs! Drużyny, które do niego przystąpią wykonają kilka zadań, które sprawdzą ich wiedzę i umiejętności. Dzięki temu wyłonimy najlepszych kandydatów i najlepsze kandydatki do walki ze STWEM. Drużyna, która wykaże się największą mądrością, sprytem, sprawnością fizyczną i analitycznym myśleniem, przejmie władzę nad Królestwem UBÓ. Zapraszam Was wszystkich do walki ze STWEM! Stwórzcie drużyny, wstąpcie do konkursu i walczcie o lepsze jutro! O to, by żyło nam się lepiej, bez STWO!

OTO ZASADY WIELKIEGO TESTU:

- Drużyna może wykonywać zadania tylko w kompletnym składzie, niedozwolone jest delegowanie niektórych członków do innych punktów gry.
- Utrudnianie gry innym drużynom grozi dyskwalifikacją w grze,
- Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów, w przypadku remisu, wszystkie drużyny o największej liczbie punktów, stają do dodatkowego zadania, a decyzja podejmowana jest drogą głosowania przez pozostałych graczy,
- Drużyny powinny wykonywać zadania zgodnie z kolejnością podaną na mapach terenu,
- O liczbie przyznanych punktów za wykonanie zadania (od 0 do 3) decyduje opiekun/ka danego stanowiska,
- Po wykonaniu wszystkich 6 zadań wróćcie do Sali Plenarnej.

Przed wyruszeniem do pierwszego punktu, wymyślcie nazwę drużyny rozpoczynającą się na literę Waszego zespołu i wpiszcie ją na kartę.

ORĘDZIE NOWEJ RADY KRÓLESTWA

DRODZY OBYWATELE, DROGIE OBYWATELKI,

Jesteśmy Wam ogromnie wdzięczni/e za zaufanie, jakim nas obdarzył Król UBÓstwiany i Wy, drodzy obywatele i drogie obywatelki. Obiecujemy, że będziemy dobrze wykonywać swoje obowiązki. Czekają nas okres wyjątkowej pracy - ale jesteśmy pewni, że zdołamy pokonać STWO w Królestwie UBÓ , czyli UBÓSTWO. Do tego potrzebujemy zaangażowania Was wszystkich - od jutra zabieramy się do ciężkiej pracy.

Dziś chcemy, abyście świętowali ten historyczny moment razem z nami. Mamy dla Was dyplomy/podarki w nagrodę za ciężką pracę dnia dzisiejszego. Niech one na zawsze przypominają Wam o tym, że my wszyscy jesteśmy odpowiedzialni za poprawę warunków życia w naszym państwie i na całym świecie.



NAZWA DRUŻYNY

SKŁAD DRUŻYNY

MIEJSCE NA ZDOBYTE PUNKTY (NAKLEJKI):





NAKLEJKI



PROGRAM „MŁODZIEŻ W DZIAŁANIU” POMAGA TYSIĄCOM MŁODYCH LUDZI SPEŁNIAĆ SWOJE MARZENIA POPRZECZ REALIZACJĄ CIEKAWYCH PROJEKTÓW. SPOTKANIA Z LUDŹMI Z CAŁEGO ŚWIATA, POZNAWANIE INNYCH KULTUR, ZDOBYWANIE NOWYCH UMIEJĘTNOŚCI, ROZWIJANIE TALENTÓW – TO TYLKO NIEKTÓRE Z KORZYŚCI, JAKIE NIESIE ZE SOBĄ UCZESTNICTWO W PROGRAMIE.

„Młodzież w działaniu” ma zachęcić młodzież w wieku od 13 do 30 lat oraz osoby pracujące z młodzieżą do równoczesnego kształcenia się poza systemem edukacji formalnej (w czasie wolnym od nauki). Program jest skierowany głównie do tych, dla których edukacja pozaformalna to jedyna szansa indywidualnego rozwoju oraz zdobycia wiedzy i umiejętności niezbędnych we współczesnym świecie. W programie może uczestniczyć każdy młody człowiek bez względu na płeć, pochodzenie etniczne, status społeczny, sytuację materialną etc. „Młodzież w działaniu” kładzie szczególny nacisk na zwiększenie udziału w życiu społecznym młodych ludzi z mniejszymi szansami, czyli takich, którzy ze względów społecznych, geograficznych, zdrowotnych lub ekonomicznych mają ograniczony dostęp do edukacji, informacji i kultury. Program wspiera młodzież i osoby pracujące z młodzieżą nie tylko poprzez finansowanie ich projektów, ale także poprzez udostępnianie im informacji, organizowanie szkoleń oraz tworzenie możliwości współpracy w całej Europie i poza jej granicami.

Nadrzędne cele programu to przezwyciężanie barier, uprzedzeń i stereotypów wśród młodych ludzi, wspieranie ich mobilności oraz promowanie aktywności obywatelskiej. Program dofinansowuje przedsięwzięcia, które mają pomóc młodym ludziom w rozwoju osobowości. Pobudza ich do działania na rzecz społeczności lokalnej i służy wzrostowi tolerancji.

W SKŁAD PROGRAMU „MŁODZIEŻ W DZIAŁANIU” WCHODZĄ NASTĘPUJĄCE KOMPONENTY:

AKCJA 1.1. — WYMIANA MŁODZIEŻY

Wspiera spotkania młodzieży w wieku 13–25 lat z krajów europejskich w celu wzajemnego poznania, przedyskutowania interesujących tematów, zrealizowania wspólnych przedsięwzięć.

AKCJA 1.2. — INICJATYWY MŁODZIEŻOWE

Dofinansowuje działania młodzieżowe, które służą również społeczności lokalnej. Akcja przeznaczona jest dla młodych ludzi w wieku 18–30 lat.

AKCJA 1.3. — MŁODZIEŻ W DEMOKRACJI

Akcja wspiera działania promujące uczestnictwo młodzieży w życiu obywatelskim na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym.

AKCJA 2. — WOLONTARIAT EUROPEJSKI

Umożliwia młodym ludziom z Polski w wieku 18–30 lat wyjazd za granicę do pracy wolontariackiej przy różnych projektach społecznych, zaś wolontariuszom z innych krajów europejskich – pracę w polskich organizacjach i instytucjach non profit.

AKCJA 3. — MŁODZIEŻ W ŚWIECIE

Wspiera organizację wymian z młodymi ludźmi z państw sąsiadujących z rozszerzoną Europą i z innych krajów świata oraz szkolenia i projekty współpracy w sieci.

AKCJA 4. — SYSTEMY WSPARCIA MŁODZIEŻY

Akcja pomaga wszystkim, którzy są zaangażowani w działalność młodzieżową – oferuje szkolenia, seminaria, staże dla pracowników młodzieżowych.

AKCJA 5. — WSPARCIE EUROPEJSKIEJ WSPÓŁPRACY W ZAKRESIE PROBLEMATYKI I DZIAŁAŃ MŁODZIEŻOWYCH

Wspiera dialog młodzieży z osobami odpowiedzialnymi za kreowanie polityki młodzieżowej w Europie. Umożliwia m.in. organizację krajowych i międzynarodowych seminariów, dotyczących współpracy w tej dziedzinie.

AUTOR SCENARIUSZA GRY: Łukasz Bartosik

KOREKTA: Magda Bodzan

ZDJĘCIA: Marek Prac

OPRACOWANIE GRAFICZNE: rzeczyobrazkowe.pl

ISBN: 978 83 63069 50 6

WYDAWCA:

Polska Akcja Humanitarna

Ul. Szpitalna 5/3

00-031 Warszawa

www.pah.org.pl



Publikacja „Gra terenowa Królestwo UBÓ” wydana została w ramach projektu „Solidarni dla przyszłości” realizowanego przez PAH w 2013 r.



Program
Młodzież
w działaniu

Projekt „Solidarni dla przyszłości” jest współfinansowany w ramach programu Młodzież w działaniu.

Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Komisji Europejskiej.



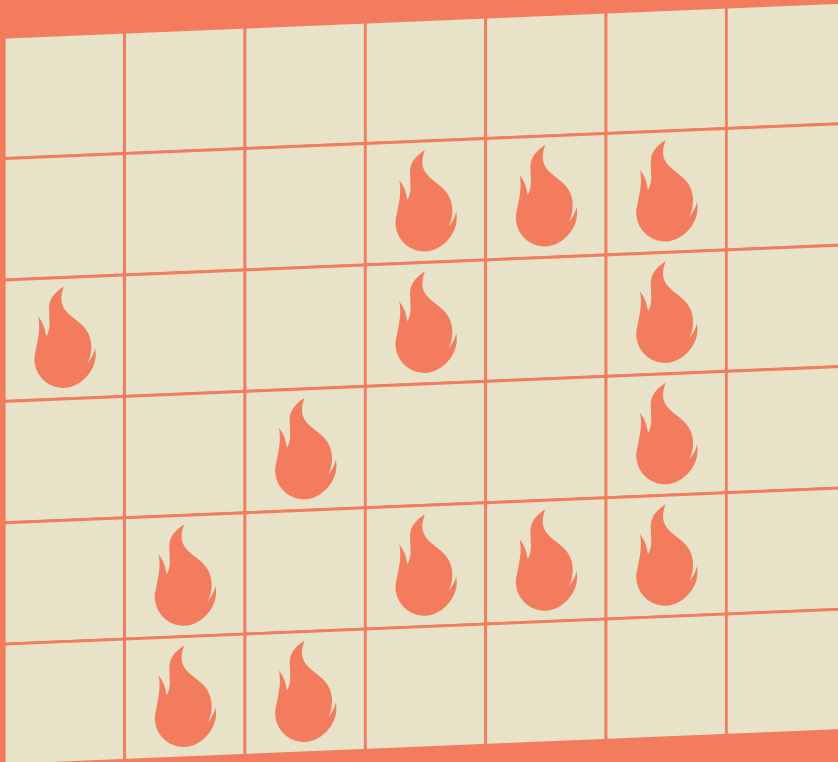
KRÓLE

STWO

UBÓ

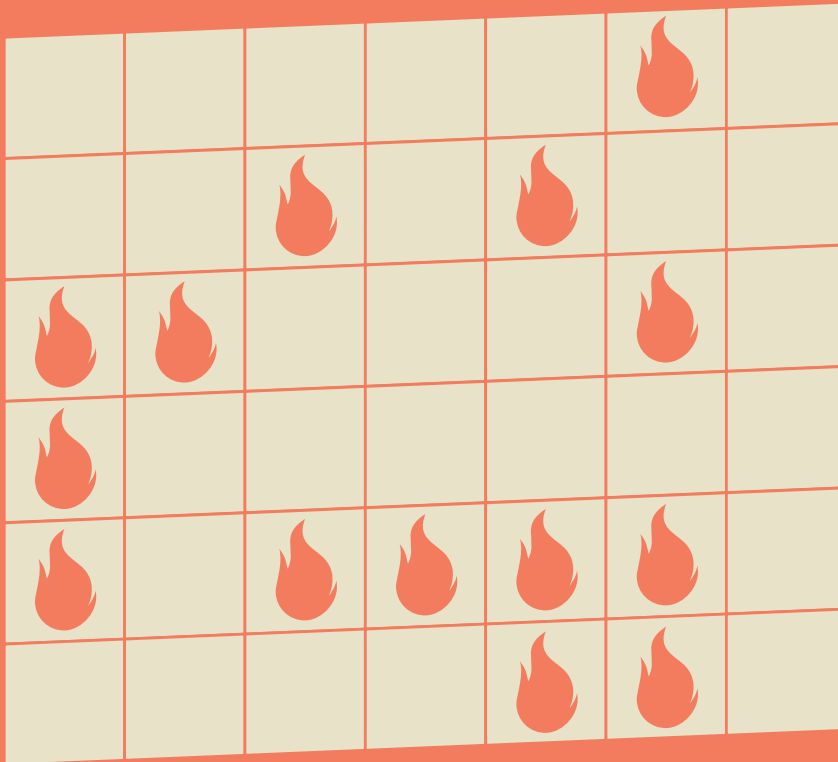


META



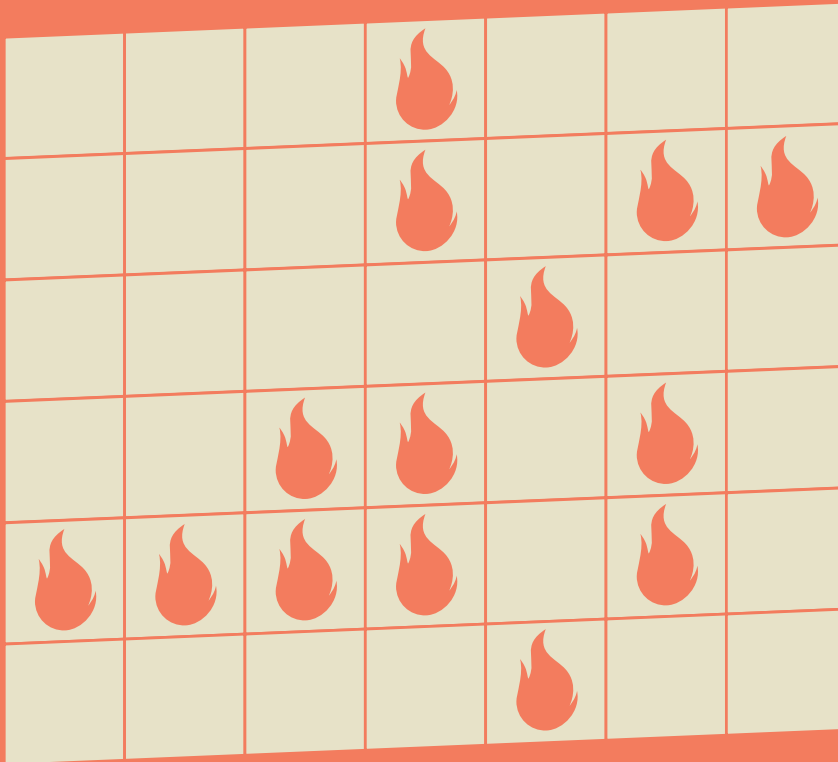
START

META



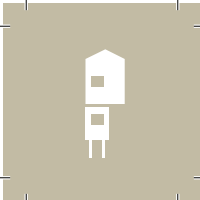
START

META



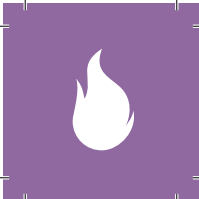
START

















ROZWÓJ

—

**POSTĘP
ROZKWIAT
WZROST
ZWIĘKSZENIE
PROGRES**





BIEDA

-

UBÓSTWO

GŁÓD

PIENIĄDZE

ŻYWNOSĆ

NIEDOSTATEK





RÓWNOUPRAWNIENIE

PŁEĆ

PRACA

WYNAGRODZENIE

EMANCYPACJA

KOBIETA





KOLONIZACJA

-

ZIEMIA

NIEWOLNICY

ZAWŁASZCZENIE

AFRYKA

MIGRACJA





ANALFABETYZM

-

SZKOŁA

CZYTANIE

PISANIE

PODRĘCZNIK

LITERY





SUSZA

-

PUSTYNIA

WODA

ŻYWNOSĆ

ZIEMIA

KLIMAT





GLOBALIZACJA

-

POWIĄZANIA

ŚWIAT

WSPÓLZALEŻNOŚĆ

GOSPODARKA

KULTURA



MALARIA

**—
CHOROBA
GORĄCZKA
KOMAR
TROPIKI
MOSKITIERA**



PARTNERSTWO

-

PARA

ZWIĄZEK

RELACJA

WSPÓŁPRACA

WIĘŹ



POŁUDNIE

**-
PÓŁNOC
SŁOŃCE
GLOBALNE
GODZINA
ŚWIAT**

POMOC

-

HUMANITARNA

PAH

DARY

WSPARCIE

RATUNEK



WSPÓŁPRACA

-

RAZEM

INNI

WSPÓŁDZIAŁANIE

KOOPERACJA

UDZIAŁ



POLITYKA

SPOŁECZEŃSTWO

PAŃSTWO

PREMIER

PARLAMENT

WYBORY

HANDEL

TOWAR
WYMIANA
PIENIĄDZE
KUPNO
SPRZEDAŻ

SOLIDARNOŚĆ

WAŁĘSA

WSPÓLNOTA

ZWIĄZEK

ROK

RUCH

WOLONTARIAT

PRACA

NIEODPŁATNOŚĆ

BEZINTERESOWNOŚĆ

ORGANIZACJA

DOBROCZYNNOŚĆ

MISJA

**—
ZADANIE
POMOC
ORGANIZACJA
PAH
AFRYKA**

HUMANITARNY

-

CZŁOWIEK

CHARYTATYWNY/OŚĆ

DOBROCZYNNY/OŚĆ

PAH

POMOC

ZRÓWNOWAŻONY

ZBILANSOWANY

PROPORCJONALNY

HARMONIJNY

ROZWÓJ

ŚRODOWISKO

GODNOŚĆ

**—
CZŁOWIEK
SZACUNEK
PRAWO
ETYKA
MORALNOŚĆ**

SLUMSY

**—
BIEDA**

DOM

AFRYKA

UBÓSTWO

SKUPISKO

DYSKRYMINACJA

-

ODMIENNOŚĆ

RASA

ORIENTACJA

NIENAWIŚĆ

PŁEĆ

KATASTROFA

**—
KLĘSKA**

ŻYWIOŁ

DRAMAT

RUINY

SMOLEŃSK

GŁÓD

-

BIEDA

UBÓSTWO

ŁAKNIENIE

JEDZENIE

BRZUCH



KRÓLE

STWO

UBÓ



KLASYCZNE JUŻ BADANIA EKONOMISTÓW TAKICH JAK AMARTYA SEN DOWIODŁY, ŻE GŁÓD NIE JEST WYNIKIEM BRAKU ŻYWNOŚCI, ALE BRAKU ŚRODKÓW NA JEJ ZAKUP I BRAKU WOLNOŚCI.

O SKALI UBÓSTWA KOBIET I DZIEWCZYNEK DECYDUJE CZĘSTO REGION POCHODZENIA, MIEJSCE ZAMIESZKANIA CZY PRZYNALEŻNOŚĆ DO DANEJ GRUPY SPOŁECZNEJ I ZAWODOWEJ.

842 MLN OSÓB CIERPIĄ DZIŚ Z POWODU NIEDOŻYWIENIA W ŚWIECIE, KTÓRY PRODUKUJE WIĘCEJ ŻYWNOŚCI, NIŻ POTRZEBA, BY WYŻYWIĆ CAŁĄ LUDZKOŚĆ.

WEDŁUG SZACUNKÓW ONZ I BANKU ŚWIATOWEGO 2,8 MLD OSÓB ŻYJE ZA MNIEJ NIŻ 2 DOLARY DZIENNIE, A 1,2 MLD ZNAJDUJE SIĘ W SYTUACJI „SKRAJNEGO UBÓSTWA”, TZN. ŻYJE ZA MNIEJ NIŻ DOLARA DZIENNIE.

KRYZYS GOSPODARCZY DOTYKA KOBIETY JAKO CZŁONKINIE GOSPODARSTW DOMOWYCH I JAKO OBYWATELKI, CZĘSTO POZBAWIANE SĄ ONE WÓWCZAS PODSTAWOWYCH PRAW SPOŁECZNO-EKONOMICZNYCH.

STWIERDZENIE, ŻE „WODY BRAKUJE”, SKŁANIA DO „ZINTEGROWANEGO ZARZĄDZANIA ZASOBAMI WODNYMI” NA POZIOMIE GLOBALNYM.

W OBSZERNYM ZBIORZE PRAW MIĘDZYNARODOWYCH JEST WIELE TAKICH, KTÓRE W ROZMAITEJ FORMIE KODYFIKUJĄ PRAWO DO WODY.

WSKAŹNIK ROZWOJU SPOŁECZNEGO (HDI) JEST OBLICZANY NA PODSTAWIE „TRZECH WYMIARÓW” LUDZKIEGO ROZWOJU: „DŁUGIE I ZDROWE ŻYCIE”, „WIEDZA”, „PRYZWOITY STANDARD ŻYCIA”.

W 2007 R. GLOBALNA POMOC UDZIELONA PRZEZ KRAJE OECD WYNIOSŁA OGÓŁEM 103,7 MLD DOLARÓW.

WEDŁUG RAPORTU STERNA, ZMIANA KLIMATU BĘDZIE ZAGROŻENIEM DLA PODSTAWOWYCH ELEMENTÓW ŻYCIA LUDZKIEGO, TAKICH JAK DOSTĘP DO WODY PITNEJ I POŻYWIENIA, ZDROWIA, UŻYTKOWANIA TERENU ORAZ ŚRODOWISKA.

**W IMIENIU KRÓLA UBÓ PROSIMY
O POMOC W URATOWANIU
NASZEJ PIĘKNEJ KRAINY, KTÓRA
JEST NĘKANA PRZEZ ZŁE STWO!**



KRÓLE

STWO

UBÓ



MIEJSCE/DZIEŃ/GODZINA

Gra terenowa „Królestwo UBÓ” powstała w ramach projektu „Solidarni dla przyszłości”, realizowanego przez Polską Akcję Humanitarną w 2013 r. Projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Młodzież w działaniu”. Za przekazywane treści jest odpowiedzialna wyłącznie Polska Akcja Humanitarna. W żadnym wypadku treść nie może być postrzegana jako odzwierciedlenie stanowiska Komisji Europejskiej.

