



WŁĄCZ SIĘ

DO GRY

JAK ZORGANIZOWAĆ GRĘ MIEJSKĄ?

GRA MIEJSKA - A CO TO TAKIEGO? 5

SCENARIUSZE GIER MIEJSKICH 11

Gra Miejska „Fair Train” **12**

Gra miejska „Poskramiacze globalnych wyzwań” **23**

Gra miejska „Afrykańskie kółko i krzyżyk” **38**

Drodzy nauczyciele i uczniowie, Drogie nauczycielki i uczennice,

Nauka przez zabawę to jeden z najlepszych sposobów przyswajania nowych wiadomości i utrwalania tych już nabytych. Niniejszą publikacją chcemy Was przekonać, że gry miejskie wyśmienicie nadają się do tego celu. Ich rosnąca popularność i szeroki wachlarz zastosowań potwierdzają, że drzemie w nich ogromny potencjał. Jedną z największych zalet gier miejskich jest możliwość ich dowolnego modyfikowania i dostosowywania do tematu bądź miejsca. Mogą być organizowane zarówno w stolicy, jak i w małej miejscowości na drugim końcu Polski. Mogą stać się idealną metodą uatrakcyjnijającą zajęcia szkolne i pozaszkolne z każdej dziedziny – od lekcji języka polskiego poczynając, a na chemii kończąc. My jednak chcemy zwrócić szczególną uwagę na zastosowanie gier miejskich w edukacji globalnej. Dzięki tej formie zabawy można bowiem w interesujący sposób przekazać wiedzę na temat współzależności między nami, ludźmi żyjącymi w krajach globalnej Północy, a mieszkańcami państw globalnego Południa. Właśnie na ten temat są gry, których scenariusze publikujemy na kolejnych stronach.

Gry miejskie to jednak nie tylko metoda przekazywania wiedzy, ale również doskonała okazja na sprawdzenie się w roli organizatora oraz spojrzenie na swoją okolicę z zupełnie innej perspektywy. To także szansa nawiązania współpracy z działającymi w mieście organizacjami pozarządowymi (tzw. ngo'sami). Taka kooperacja przekłada się zwykle na jakość wydarzenia i może być doskonałym początkiem długoterminowej współpracy między szkołą a organizacją.

Na czym może ona polegać? Przede wszystkim NGO służy doświadczeniem organizacyjnym. Prowadzenie projektów (a tworzenie gry jest takim mini-projektem) i organizacja wydarzeń to chleb powszedni każdej organizacji tego typu. Dlatego na pewno chętnie jej pracownicy i pracowniczki udzielą Wam wskazówek, na co zwrócić uwagę i czego unikać. Ponadto, mogą pomóc w promocji wydarzenia – podpowiedzą jak skontaktować się z mediami, być może umieszczą informację o grze na swojej stronie internetowej i opowiedzą o Waszej inicjatywie innym organizacjom. Zazwyczaj dysponują także wiedzą, jak pozyskać środki na tego typu inicjatywy. Przydatne może się okazać również wsparcie logistyczne – biuro organizacji może np. stać się jednym ze stanowisk gry – ważne jednak, aby odpowiednio wcześniej zapytać o to pracowników i pracowniczki biura. Najważniejsze jednak, że nawiązanie takiej współpracy jest bardzo proste. Wystarczy odwiedzić siedzibę organizacji lub wysłać do niej wiadomość e-mail z pomysłem na wspólną grę miejską. Na pewno otrzymacie życzliwą odpowiedź.

Jeśli nie uda Wam się nawiązać współpracy na etapie organizacji gry, zawsze warto wysłać zaproszenie lub informację o Waszym wydarzeniu – im więcej osób dowie się o Waszym pomysle, tym większe prawdopodobieństwo sukcesu!

Życzymy miłej gry i pozytywnych doświadczeń!

**Zespół Działu Edukacji
Polska Akcja Humanitarna**



Drodzy przedstawiciele i drogie przedstawicielki organizacji pozarządowych,

Gry miejskie podbijają Polskę i świat. Na organizację tego typu wydarzeń decyduje się również coraz więcej ngo'ów, co nie powinno dziwić, bo jest to doskonały sposób na promocję tematów, którymi się zajmują. Gry integrują wolontariuszy i wolontariuszki, a także pracowników i pracowniczki, włączają w działania nowe grupy odbiorców oraz uatrakcyjnają szkolenia i konferencje. Niniejszą publikacją chcemy Was przekonać do zorganizowania własnych gier miejskich, szczególnie takich, które dotyczą edukacji globalnej. Na kolejnych stronach znajdziecie krótki przewodnik oraz przykładowe scenariusze, które możecie zaadoptować do swoich warunków.

Gry miejskie to jednak nie tylko dobra zabawa i możliwość prezentacji tematów, które są Wam (jako organizacji) bliskie. To także szansa na otwarcie się na nowe grupy odbiorców lub uatrakcyjnienie oferty dla grup, które już z Wami współpracują. Przede wszystkim chcielibyśmy zwrócić Waszą uwagę na możliwość włączenia do tego typu akcji nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic z pobliskich szkół. Jak to zrobić? Sposobów jest co najmniej kilka.

Jeżeli organizujecie swoją autorską grę dla młodych ludzi, zapytajcie ich o zdanie. Zorganizujcie dla nich spotkanie, na którym zaprezentujecie swój pomysł i poproście o ocenę. Albo włączcie ich do procesu opracowywania konceptu gry – wy uzyskacie cenne informacje, czego oczekują młodzi gracze, a oni zyskają doświadczenie w organizacji tego typu wydarzeń.

Jeżeli macie już przygotowaną grę lub korzystacie z jednego ze scenariuszy z tej publikacji, powiadomcie o tym pobliskie szkoły. Najlepiej jeśli je odwiedzicie i przedstawicie możliwości współpracy. Możecie po prostu zachęcić szkołę do uczestnictwa w wydarzeniu, ale także zaproponować, aby uczniowie i uczennice włączyli się w jej organizację. To może być ekscytujący początek przygody z wolontariatem w Waszej organizacji. Możecie spróbować przedstawić swoją propozycję konkretnej klasie, dyrekcji szkoły, gronu pedagogicznemu lub szkolnym klubom (np. klubowi wolontariatu). Szkoła jest też doskonałym miejscem na lokację jednego ze stanowisk gry.

Pamiętajcie jednak, aby traktować przedstawicieli i przedstawicielki szkoły jak partnerów i liczyć się z ich uwagami. Nie zniechęcajcie się, jeśli za pierwszym razem współpraca nie będzie idealna. Z każdą kolejną próbą będziecie bogatsi o nowe doświadczenia, aż w końcu dojdziecie do perfekcji. I tego właśnie Wam życzymy.

A ponadto – miłej gry i pozytywnych doświadczeń!

**Zespół Działu Edukacji
Polska Akcja Humanitarna**





GRA MIEJSKA

- A CO TO TAKIEGO?



„Miasto jest planszą do gry” – to podstawowe założenie gier miejskich, zwanych też grami ulicznymi. Co to hasło oznacza? Przede wszystkim, że trzeba korzystać z wyobraźni i spojrzeć na miasto nieco inaczej. Pomyślmy o tym, co nas otacza – budynkach, ulicach, sklepach, szpitalach, szkołach itp. – jako elementach wielkiej planszy, na której toczy się gra. Trochę tak, jakbyśmy znaleźli się w grze komputerowej, albo nagle stanęli na planszy „Eurobusiness”. Stajemy się bohaterami gry, a wszystko to, co znajduje się wokół nas, może okazać się przydatne do zwycięstwa. Zazwyczaj scenariusz opiera się na następującym schemacie: osoby chętne do gry spotykają się w wyznaczonym wcześniej miejscu, otrzymują informację (w formie np. tajemniczego listu) o tym, co muszą zrobić i ruszają w miasto w poszukiwaniu dalszych wskazówek, zadań i niespodzianek. W końcu trafiają do miejsca, gdzie gra się kończy – zagadki zostają rozwiązane, a zwycięzcy i zwyciężczynie nagrodzeni.

Czasem gra miejska porównywana jest także do happeningu, podchodów lub harcerskiego biegu na orientację. Sporo w tym racji, ponieważ łączy ona wszystkie te elementy, co sprawia, że jest niezwykle atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu i bardzo szybko zdobywa rzesze fanów. Idea gier miejskich dynamicznie rozwija się także w Polsce. Jej potencjał odkryli m.in. amatorzy i amatorki literatury i historii, władze miast i muzeów, specjaliści i specjalistki od szkoleń oraz agencje marketingowe. Ostatnie lata przyniosły zatem wysyp różnego rodzaju gier. Ze względu na treść, można je podzielić na trzy główne grupy:

- 1) Gry pasjonackie – czyli wydarzenia, w których uczestniczą osoby pasjonujące się danym tematem. Najczęściej są to gry historyczne lub literackie, np. podążanie śladami znanej pisarki.
- 2) Gry komercyjne – organizowane zwykle przez firmy zajmujące się *team buildingiem* (budowaniem zespołu) lub marketingiem, których celem jest integracja lub reklama danego produktu. Można tu także zaliczyć coraz popularniejsze gry miejskie organizowane przez władze miast, służące ich promocji.
- 3) Gry edukacyjne – czyli gry, których celem jest przekazanie wiedzy lub umiejętności. W niniejszej publikacji zajmujemy się tym właśnie typem gier.

Ponadto – ze względu na metodę – można wyróżnić gry typu RPG (*Role Playing Games*), czyli takie, w których uczestnicy i uczestniczki wcielają się w role fikcyjnych postaci oraz gry sprawnościowe, w których najważniejsze jest szybkie i poprawne wykonanie określonych zadań.

Każda z tych gier – bez względu na rodzaj – pozwala zgłębić przestrzeń miasta, odkryć nieznaną dotąd szczegóły otaczającej nas rzeczywistości, wyzwolić w nas ducha współzawodnictwa, ale także działania zespołowego w celu osiągnięcia konkretnego celu. Poza tym motywują one uczestników i uczestniczki do współpracy oraz podejmowania wspólnych, szybkich decyzji. Zadania wymagają zwykle kreatywności i stawiają w nietypowych, zaskakujących sytu-

acjach. Dzięki edukacyjnym grom miejskim mamy szansę na sprawdzenie swojej wiedzy i umiejętności, a także nabycie nowych. A wszystko to przez zabawę i dla zabawy.

JAK ZAPLANOWAĆ I ZORGANIZOWAĆ GRĘ – KROK PO KROKU

1) Określcie cel gry

Najważniejsza jest pytanie, po co robicie grę. Czy chcecie, aby uczestnicy i uczestniczki się zintegrowali? Dążycie do obudzenia ducha rywalizacji? A może pragniecie, aby czegoś się nauczyli? Jeżeli tak, to czego? Chcecie przekazać konkretne informacje, czy też uświadomić istnienie pewnych zjawisk? Wybór należy do was. Ważne abyście jasno sprecyzowali cel, ponieważ łatwiej będzie wtedy wymyślić fabułę gry.

2) Zastanówcie się, do kogo gra jest skierowana

Kim będą uczestnicy i uczestniczki waszej gry? Czy są to osoby, które znacie (np. uczniowie i uczennice szkoły lub ludzie, z którymi współpracujecie), czy też chcecie zorganizować grę otwartą dla wszystkich? Czy potencjalni gracze to wasi rówieśnicy, czy osoby z innych grup wiekowych? Czy jest to wydarzenie tylko dla określonej grupy wiekowej, czy mogą w nim wziąć udział zarówno młodszy, jak i starsi? Jak liczna będzie grupa? Jak liczne będą poszczególne zespoły biorące udział w grze?

W grach miejskich udział biorą zwykle zespoły (co najmniej dwuosobowe). Znacznie przyjemniejsze (i bezpieczniejsze) jest przemierzanie miasta w towarzystwie niż w pojedynkę.

3) Wymyślcie fabułę gry

Gdy już wiecie, co chcecie osiągnąć i do kogo skierować grę, trzeba przystąpić do wymyślenia fabuły. Każda gra miejska powinna opierać się na określonym motywie przewodnim. Może to być np. fabuła książki lub komiksu, legenda albo motyw filmowy. Świetnie sprawdzają się także uniwersalne motywy, takie jak poszukiwanie skarbów, podróż, tajemnica lub ratowanie świata przed kataklizmem.

W tym miejscu warto poświęcić odrobinę czasu na scharakteryzowanie bohaterów i bohaterki gry oraz postaci, które spotkają na swojej drodze.

4) Określcie zasady gry

Najważniejsze, aby jasno i konkretnie ustalić zasady obowiązujące w grze. Jaka jest minimalna i maksymalna liczebność drużyn? Co drużyny muszą zrobić, aby zaliczyć grę? Czy wygrywa tylko jedna drużyna, czy też każda, która wykona poprawnie zadania? Czy do wygranej wystarczy wykonanie określonej liczby zadań, czy trzeba zaliczyć wszystkie konkurencje? A może trzeba zrobić coś dodatkowego, np. odgadnąć hasło finałowe? Czy liczy się czas wykonania zadań czy tylko poprawność ich wykonania?

Kto decyduje o zaliczeniu zadań? O której godzinie gra się kończy? Na jakim terenie się toczy?

Zasady muszą być spisane i przedstawione uczestnikom i uczestniczkom na początku gry. Warto także sprawdzić precyzyjność sformułowań – tak aby nie można ich było interpretować na różne sposoby.

5) Napiszcie scenariusz gry

Scenariusz gry to dokładny opis wydarzenia. Powinna się w nim znaleźć dokładnie opisana fabuła gry oraz poszczególne stanowiska i zadania do wykonania. Jako wzór mogą posłużyć scenariusze zawarte w dalszej części tej publikacji. Ważne, aby w opisie zawrzeć odpowiedzi na poniższe pytania:

Z ilu stacji będzie składać się gra? Czy uczestnicy i uczestniczki otrzymają mapę z zaznaczonymi punktami gry czy będą musieli sami je odnaleźć? Jakie zadania będą czekać na graczy na poszczególnych stanowiskach? Ile będzie zadań?

Pamiętajcie, aby dostosować trudność zadań do profilu (wieku, wiedzy, umiejętności) uczestników. Zbyt trudne zadania mogą zniechęcić, a zbyt łatwe pozbawić graczy zabawy.

Warto także pamiętać o włączeniu elementu pozytywnej rywalizacji między drużynami. Obudzi to w uczestnikach energię i doda emocji. Ważne jednak, aby nie przysłoniło to edukacyjnego charakteru gry.

6) Zróbcie listę potrzebnych wam zasobów

Ile osób potrzebnych jest do obsługi gry? Jakie rekwizyty trzeba przygotować? Jakie przedmioty potrzebne są do wykonania zadań? Co powinni otrzymać uczestnicy i uczestniczki na początku gry (zazwyczaj jest to karta do gry i mapa terenu gry)? Co trzeba wcześniej wydrukować? Co będzie nagrodą w grze? Czy potrzebne są przebrania? Gdzie będą poszczególne stanowiska gry? Od kogo potrzebujecie zgody na wykorzystanie danego miejsca?

7) Podzielcie zadania w zespole

Podział zadań w zespole powinien zostać spisany i dostarczony każdej osobie z zespołu organizacyjnego. Pamiętajcie, aby sprawiedliwie podzielić zadania – tak, aby każdy otrzymał mniej więcej tyle samo pracy do wykonania. Zadania powinny odpowiadać umiejętnościom członków i członkiń zespołu. Konieczne jest też określenie tzw. *deadline'u*, czyli terminu wykonania poszczególnych czynności.

8) Zrekrutujcie uczestników i uczestniczki gry

Tu dużo zależy od tego, jak zdefiniowaliście grupę docelową gry. Możecie zorganizować grę dla swoich znajomych lub uczniów i uczennic waszej szkoły, a możecie także pokusić się o organizację wydarzenia otwartego, dla każdego, kto zechce przyjść.

Organizatorzy gry często decydują się na wprowadzenie rejestracji, czyli wymogu, że w grze mogą wziąć udział tylko te osoby, które wcześniej zgłosiły chęć uczestnictwa. Mogą to zrobić za pomocą formularza w Internecie lub

przesyłając informację na wskazany adres e-mail. To rozwiązanie jest o tyle wygodne, że wiemy, ile osób możemy się mniej więcej spodziewać, a co za tym idzie – np. ile zestawów materiałów przygotować.

Pomyślcie o wysłaniu informacji o grze do lokalnych mediów nawet jeśli gra jest organizowana tylko dla zamkniętej grupy odbiorców. Możecie także reklamować się w mediach społecznościowych – np. stworzyć wydarzenie na Facebooku i zaprosić do niego znajomych.

9) Przeprowadźcie grę

To najprzyjemniejszy moment całego procesu. Zobaczycie efekty swojej pracy. Miejcie świadomość, że mogą się wydarzyć rzeczy nieprzewidziane – to normalne. Ważne, aby nie stracić wtedy głowy i na bieżąco reagować.

10) Dokonajcie ewaluacji gry

Gra powinna się zakończyć podsumowaniem, w którym uczestnicy i uczestniczki będą mieć okazję podzielenia się własnymi odczuciami i spostrzeżeniami (patrzcie: jak przeprowadzić ewaluację gry?). Po zakończeniu gry warto także zorganizować spotkanie dla wszystkich osób zaangażowanych w jej tworzenie i przedyskutować to, co się wydarzyło (cały proces organizacji gry, przebieg wydarzenia i współpracę w zespole projektowym). Pozwoli to wskazać dobre i złe praktyki oraz zorganizować jeszcze lepszą grę w przyszłości.

Pamiętajcie także o podziękowaniu (najlepiej w formie pisemnej) wszystkim osobom, które pomogły wam w organizacji gry (opiekunom, sponsorom, gospodarzom miejsc, w których usytuowane były stanowiska gry itd.).

O CZYM TRZEBA PAMIĘTAĆ, ORGANIZUJĄC GRĘ?

- 1) Pamiętaj o planie B – zwykle gry miejskie odbywają się w plenerze i ich sukces zależy od pogody.
- 2) Jeżeli zespoły biorące udział w grze są niepełnoletnie, do każdego z nich powinien zostać przydzielony opiekun, który będzie z nimi uczestniczył w grze. Szczególnie, jeśli organizujecie grę na nieznanym dla tych osób terenie.
- 3) Przed rozpoczęciem gry, jeden z organizatorów powinien przekazać drużynom swój numer telefonu, tak aby w razie nieprzewidzianych sytuacji mogli się skontaktować. Organizator może także zebrać numery telefonów wszystkich uczestników i uczestniczek, tak, aby w przypadku „zgubienia się” jednej z drużyn można było szybko ją odnaleźć.
- 4) Jasno sformułowane polecenia (szczególnie zadań) to podstawa. Dzięki temu unika się nieporozumień i złej atmosfery, która zawsze pojawia się wtedy, gdy uczestnicy i uczestniczki czują się pokrzywdzeni (np. nie otrzymali punktów za zadanie, ponieważ inaczej je zrozumieli). Dlatego przed grą warto poprosić o ocenę poleceń zaufaną osobę (najlepiej rówieśnika osób uczestniczących) i zapytać, czy wszystko jest jasne.





- 5) Warto zadbać, by poszczególne stanowiska gry nie były od siebie bardzo oddalone. Pokonywanie kilometrów między jednym a drugim stanowiskiem może zmęczyć uczestników i obniżyć ich motywację do zaangażowania się w grę. Nie można jednak przesadzić w drugą stronę – zbyt blisko położone punkty sprawiają, że ich odnalezienie będzie bardzo proste, a przez to mało ekscytujące.
- 6) Jeżeli gra odbywa się w chłodne dni, warto pomyśleć o przygotowaniu ciepłych napojów na ostatnim stanowisku gry – tak, aby nikt nie wrócił do domu z ciekącym nosem.
- 7) Jednym z najtrudniejszych zadań przy organizacji gier miejskich jest takie ich zaplanowanie, aby na poszczególnych stanowiskach nie tworzyły się zatory – czyli aby kilka grup nie dotarło do tego samego punktu w tym samym momencie. Dlatego stanowiska gry powinny być w odpowiedniej odległości od siebie (patrz punkt 5), zaś wykonanie przygotowanych zadań nie powinno zajmować dużo czasu. Dobrym rozwiązaniem jest wręczenie różnych wskazówek dotarcia do pierwszego punktu – tak, aby każda grupa zaczęła od innego stanowiska. Jeżeli nie jest to możliwe, warto przygotować nieco trudniejszą zagadkę – zespoły będą wtedy musiały poświęcić więcej czasu na odnalezienie miejsca, a tym samym będzie mało prawdopodobne, że zrobią to w tym samym momencie.
- 8) Pamiętajcie, by przygotować aparat fotograficzny lub kamerę. Warto posiadać dokumentację z takiego wydarzenia, by móc pochwalić się efektami waszej pracy lub po prostu samemu mieć **pamiętkę**.

Jeżeli robicie zdjęcia uczestnikom gry pamiętajcie o uzyskaniu od nich zgody na fotografowanie i ewentualne wykorzystanie zdjęć w przyszłości.

Najlepiej jeśli wyznaczycie w swoim gronie jedną osobę, która podczas gry będzie odpowiedzialna tylko za robienie dokumentacji filmowo-fotograficznej.
- 9) Mierzcie siły na zamiary – ostatnia rada jest bardziej ogólna, ale na pewno równie ważna. Zaczynajcie od organizacji gry dla małej liczby osób (najlepiej wam znanych) i ograniczonej do kilku stanowisk. Jeżeli wszystko się uda, można spróbować czegoś odrobinę trudniejszego.

CHECK LIST

Poniższa lista służy do skontrolowania, czy wszystko jest „zapięte na ostatni guzik”. Polecamy jej przesłanie przed rozpoczęciem gry najlepiej kilka dni przed. Może być też pomocna w planowaniu gry, na długo przed jej rozpoczęciem.

- miejsca, gdzie będą stanowiska gry, zostały sprawdzone – przede wszystkim pod kątem dostępnej przestrzeni oraz możliwości zrealizowania zadań; jeżeli stanowiska

zostały zaplanowane wewnątrz pomieszczeń, ich właściciele zostali o tym poinformowani i wyrazili **zgode**.

Warto upewnić się w jakich godzinach otwarte jest dane miejsce.

- zrekrutowany został zespół osób, które będą „obsługiwać” **grę**,

Pamiętajcie, aby zespół organizujący grę wymienił się numerami telefonów komórkowych, tak aby można było szybko się porozumieć przed i w trakcie gry.

- wszyscy opiekunowie i opiekunki stanowisk gry zostali poinformowani, jakie są ich **zadania**,

Najlepiej, aby każdy otrzymał pisemny opis swoich zadań.

- wszystkie materiały potrzebne do poszczególnych stanowisk zostały przygotowane i przekazane osobom odpowiedzialnym za stanowiska (m.in. opisy zadań dla graczy, rekwizyty do zadań, długopisy, pisaki, wszelkie materiały uatrakcyjniające stoisko),
- przygotowane zostały stroje dla opiekunów poszczególnych stanowisk gry (jeżeli gra stawia taki wymóg),
- wydrukowano zasady gry, karty do gry, mapy dla graczy i wskazówki dojścia do poszczególnych punktów gry,
- informacja o grze została wysłana do osób, które mogą być nią zainteresowane oraz do mediów,
- jeżeli uczestnictwo w grze wymaga wcześniejszej rejestracji, została ona przeprowadzona, a lista uczestników i uczestniczek wydrukowana,
- gracze zostali powiadomieni gdzie i o której godzinie powinni się stawić,
- zaplanowana została alternatywna wersja gry (na wypadek niepogody),
- gra została „wypробowana” na małej liczbie osób, przede wszystkim pod kątem precyzyjności poleceń i czasu potrzebnego na realizację zadań,
- przygotowano nagrody lub dyplomy uczestnictwa dla graczy,
- zdecydowano, kto poprowadzi część powitalną dla uczestników i ewaluację gry,
- stworzono listę potencjalnych problemów, które mogą się pojawić podczas gry, oraz propozycji, jak sobie z nimi poradzić,

JAK DOSTOSOWAĆ GRĘ DO SWOJEJ MIJSCOWOŚCI?

Gry miejskie – jak sama nazwa wskazuje – osadzone są w przestrzeni miejskiej. Oznacza to, że powinniśmy w jak największym stopniu wykorzystać tę przestrzeń i obiekty miejskie do jej realizacji. Z tego powodu gra o podobnej fabule może wyglądać zupełnie inaczej w różnych miejscach. Jak można wykorzystać przestrzeń miasta?

Przed wszystkim warto związać tematykę gry z obiektami w mieście. Np. jeśli gra dotyczy dostępu do edukacji, warto umieścić stanowiska w szkołach. Jeśli zdecydujecie się na grę o ekologii, można poprosić właściciela sklepu z ekologiczną żywnością, aby zorganizować w nim jeden z punktów gry, itd.

Najwięcej możliwości dają jednak wskazówki dojścia do poszczególnych punktów. Uczestnicy i uczestniczki mogą otrzymać wszystkie wskazówki na początku gry, albo dostawać je stopniowo – po jednej wskazówce na każdym stanowisku. Jak mogą one wyglądać? Najczęściej przybierają formę zdjęć lub zagadek. Gracze mogą otrzymać zdjęcie miejsca, w którym znajduje się stanowisko gry. Najlepiej, gdy zdjęcie nie jest zbyt oczywiste – np. jest zrobione z innej perspektywy lub przedstawia tylko fragment miejsca, do którego gracze mają dotrzeć (np. element fasady budynku lub charakterystyczne drzwi). Można też wręczyć uczestnikom kilka zdjęć i poprosić o wskazanie jednej rzeczy, która je łączy – to ona może stać się wskazówką dojścia do stanowiska gry.

Druga opcja to tworzenie zagadek – tu możliwości są nieograniczone. Można np.

- dać uczestnikom i uczestniczkom fragment tekstu z książki opisującej dane miejsce lub fragment miejskiej legendy,
- stworzyć zagadkę w oparciu o cechy charakterystyczne danego obiektu, np. „Możecie tam obejrzeć ruchome obrazy, ale najpierw musicie zapłacić” (kino), „Łatwiej tam wejść, niż stamtąd wyjść” (więzienie), „Chcesz podpowiedź? Na miejscu czy na wynos?” (restauracja szybkiej obsługi) itp.,
- wystawić na próbę spostrzegawczość uczestników i np. przygotować zagadkę typu „Drogeria, kościół, przystanek” (gdy tworzą one linię prostą i wskazują kierunek, w którym powinni udać się gracze),
- tworzyć zagadki na temat miejsc, które występują w każdym mieście, np. „12, 14, 18, 40, 90” (przystanek, na którym zatrzymują się pojazdy komunikacji miejskiej o tych numerach).

JAK UATRAKCYJNIĆ GRĘ MIEJSKĄ?

Mocną stroną gier miejskich jest ich otwartość – w zasadzie jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia ich twórców. Kształt każdej gry zależy w od kreatywności i zaangażowania organizatorów. Istnieje kilka sposobów, które pomagają uatrakcyjnić takie wydarzenie i sprawiają, że jego uczestnicy i uczestniczki są jeszcze bardziej zaangażowani. Poniżej przedstawiamy 5 najważniejszych.

- 1) **Dbłość o rekwizyty** – dobrze przygotowane rekwizyty pozwolą lepiej wczuć się w klimat gry. Dlatego warto na przykład wydrukować listy do uczestników i uczestniczek odpowiednią czcionką, na ładnym papierze. Gracze mogą coś kolekcjonować, np. naklejki za poprawnie wykonane zadania. Pomyślcie także o przygotowaniu odpowiednich rekwizytów na stiskach gry – jeżeli np. gra opiera się na motywie podróży, warto przygotować tabliczki z nazwami krajów, plakaty z charakterystycznymi dla nich miejscami lub przynieść rzeczy kojarzące się z nimi (instrumenty, stroje, potrawy itp.).
- 2) **Odpowiednie stroje** – jeżeli w waszej grze występują jakieś charakterystyczne postaci (np. konduktor, wróż-

ka, potwór), warto zadbać o to by osoby odgrywające te postaci były odpowiednio ucharakteryzowane i przebrane – dzięki temu gracze bardziej „wczują się” w grę, a wam z pewnością przysporzy to sporo dobrej zabawy.

- 3) **Element zaskoczenia** – najgorsze gry to gry przewidywalne. Każdy i każda z was lubi niespodzianki, więc zadбайcie o to, by uczestnicy waszej gry też byli zaskoczeni. Efekt ten możecie uzyskać realizując punkty 1 i 2, ale także w inny sposób. Możecie np. zadzwonić do drużyny podczas gry i przekazać jej wskazówkę lub dodatkową zagadkę.

- 4) **Upominki dla zwycięzców i zwyciężczyń** (i nie tylko) – gracze powinni zostać nagrodzeni za uczestnictwo w grze. Oczywiście idealna jest w sytuacji, w której możecie sobie pozwolić na kupno upominków (najlepiej coś bardziej cennego dla zwycięskiej drużyny i drobniejszego dla wszystkich, którzy wzięli udział w przygotowanym przez was wydarzeniu). Co może być nagrodą? W zasadzie wszystko, choć dobrze by było gdyby nagroda nawiązywała do tematyki gry. Jeśli więc organizujecie grę np. o Sprawiedliwym Handlu, może warto zainwestować w produkty z certyfikatem Fair Trade?]

Jeżeli nie macie funduszy na zakup nagród, możecie:

- zapytać lokalnych przedsiębiorców, czy nie chcieliby wesprzeć waszej inicjatywy i przekazać swoich produktów dla uczestników gry,
- zrobić upominki samemu – np. w przypadku gry o odpowiedzialnej konsumpcji można przygotować upominki z recydingu. Świetnie sprawdzają się przypinki (*badge*) lub odznaki dla graczy. Można także pokusić się o przygotowanie dyplomów.

Jeżeli nie uda wam się zdobyć ani przygotować nagród, pamiętajcie o podziękowaniu wszystkim uczestnikom i uczestniczkom.

- 5) **Identyfikacja grup** – dobrym a zarazem bardzo prostym rozwiązaniem, które uatrakcyjni grę, jest poproszenie uczestników o nadanie nazwy swojemu zespołowi oraz wykonanie symbolu, herbu lub logo (odważnym polecamy także zaprojektowanie własnego okrzyku). Pozwoli to w łatwy sposób zintegrować drużynę i wzbudzić chęć rywalizacji. Pamiętajcie jednak, by przygotować wcześniej wszelkie potrzebne materiały – kolorowy papier, mazaki, klej itp. i zarezerwować odrobinę czasu przed rozpoczęciem gry.

JAK PRZEPROWADZIĆ EWALUACJĘ GRY MIEJSKIEJ?

Przygotowanie wydarzenia takiego jak gra miejska jest świetnym sposobem na sprawdzenie się w roli organizatora. Aby wzmocnić walor edukacyjny gry oraz by uniknąć w przyszłości błędów, które popełniliście (a zdarzają się one nawet najlepszym „wyjadaczom”), warto pamiętać o przeprowadzeniu ewaluacji. W grach zawartych w tej publikacji przedstawiliśmy sposoby na przeprowadzenie oceny gry miejskiej. Poniżej podsuwamy kolejne pomysły.





Najlepiej przeprowadzić ewaluację podczas zakończenia gry, wtedy, gdy ogłaszani są jej zwycięzcy i wszyscy gracze znajdują się w jednym miejscu. Pamiętajcie, że ewaluacja nie może być zbyt długa, i zadbajcie o to, by stworzyć przestrzeń do wymiany doświadczeń na temat tego, co się zdarzyło. Uczestnicy i uczestniczki zwykle chętnie dzielą się spostrzeżeniami. Warto pamiętać o tym, by podczas ewaluacji zapytać zarówno o ich emocje (Jak się bawili? Co czują? Itp.), jak i o kwestie organizacyjne (Czy gra, ich zdaniem, była dobrze zorganizowana? Czy były jakieś problemy? Czy coś ich zaskoczyło? Co można było zrobić lepiej? **Itp.**).

Wymienione poniżej metody ewaluacji to tylko kilka propozycji. Więcej możecie wypracować m.in. współpracując z organizacją pozarządową w swoim mieście.

Pamiętajcie, aby nie blokować negatywnych wypowiedzi. Każda krytyczna uwaga jest cenna i sprawia, że kolejna gra będzie lepsza.

Najprostszą metodą ewaluacji jest poproszenie uczestników i uczestniczek o wyrażenie swojego zdania na małych przyklepnych kartkach, a następnie przyklepienie ich do wiszących w sali plakatów. Na jednym z plakatów powinno być napisane: „W grze podobało mi się...”, a na drugim „W grze pozostaje do zmiany...”. Można także lekko zmodyfikować tę metodę i przygotować plakaty z rysunkami walizki i kosza na śmieci. Na walizkę uczestnicy i uczestniczki powinni nakleić kartki z rzeczami, które zabierają ze sobą po grze (nie chodzi tu o fizyczne przedmioty, ale o to, czego nauczyli się podczas gry, co im się podobało itp.), a na kosz – rzeczy, o których woleliby zapomnieć (coś co nie było perfekcyjne, co się mniej podobało).

Jeżeli chcecie szybko uzyskać informację o tym, jak podobała się gra, możecie poprosić uczestników o pokazanie tego. Poproście, aby podnieśli swoje ręce na wysokość odpowiadającą ich ocenie (im bardziej im się podobało, tym wyżej powinni podnieść swoje ręce).

Inną metodą jest ocena za pomocą małych karteczek. Każdej osobie rozdajcie dwie małe kartki – zieloną i czerwoną. Następnie powiadomcie je, że za chwilę będziecie czytać pewne stwierdzenia i poprosicie o ustosunkowanie się do nich. Jeżeli zgadzają się z nimi, powinny podnieść kartkę zieloną, jeśli się nie zgadzają – czerwoną. Przykładowe stwierdzenia to:

- Gra była dobrze przygotowana organizacyjnie.
- Gra była bardzo wciągająca.
- Zadania były dobrze dobrane do profilu i wiedzy uczestników i uczestniczek.
- Dobrze się bawiłem podczas gry.
- Chętnie wzięłabym udział w kolejnej grze tego typu.

Na koniec możecie poprosić uczestników, aby zapisali na zielonej kartce jedną rzecz, która najbardziej im się podobała, a na czerwonej – jedną, nad którą warto byłoby jeszcze popracować.

Najbardziej klasyczną metodą ewaluacji jest przygotowanie ankiety, którą rozdacie po zakończeniu gry. W ankiecie powinny znaleźć się pytania o różne aspekty gry (fabułę, organizację, wybór miejsca, komunikację z graczami), naj-

lepiej z możliwością oceny ich w formie punktów. Pamiętajcie jednak, aby zostawić także miejsce na wpisanie dowolnych uwag. Taką ankietę można również przesłać drogą elektroniczną (o ile dysponujecie adresami e-mail uczestników i uczestniczek) – pozwala to szybciej zanalizować wyniki, ale istnieje też możliwość, że otrzymacie niewielki zwrot ankiet.



**SCENARIUSZE
MIĘDZYNARODOWE
GIER MIEJSKICH**

GRA MIEJSKA FAIR TRAIN

CEL:

Zwrócenie uwagi uczestników i uczestniczek na wybrane globalne wyzwania oraz skłonienie ich do poszukiwania rozwiązań, które mogą doprowadzić do ich przezwyciężenia.

Gra odbywa się w obrębie zaznaczonego na mapie terenu (każdy zespół otrzyma własną mapę). Pamiętajcie, aby wcześniej zdecydować, na jakim obszarze będzie się odbywać gra. Zadbajcie o to, by jej stacje nie były od siebie zbyt oddalone, ale jednocześnie, by ich lokalizacja nie była zbyt oczywista (nie pozbawiajcie graczy frajdy z odgadywania poszczególnych zagadek). Najważniejsze jednak, aby uczestnicy otrzymali jasną informację, na jakim obszarze odbywa się gra. Właśnie po to potrzebna jest mapa. Możecie ją łatwo wydrukować z Internetu (np. z Google Mapy).

CZAS GRY: ok. 2h.

Do obsługi gry potrzebnych jest co najmniej 6 osób.

W grze uczestniczą 4 **zespoły** (max. 5-osobowe), których

Zespołów może być więcej lub mniej, ale wtedy należy odpowiednio zmienić liczbę postaci „czekających” na poszczególnych stacjach gry.

zadaniem jest zaliczenie poszczególnych stacji gry poprzez wykonanie przygotowanych zadań.

Gra rozpocznie się w punkcie startowym, w którym

Z uwagi na temat gry najlepiej gdyby był to dworzec kolejowy, choć nie jest to konieczne.

uczestnicy i uczestniczki:

- zostaną zapoznani z celem i zasadami gry,
- otrzymają mapy obszaru, w którym gra będzie się odbywać,
- odbiorą kartę do gry (załącznik nr 1) oraz list powitalny (załącznik nr 3),
- otrzymają wskazówki, jak dotrzeć do poszczególnych punktów. Wskazówki będą w formie zagadek, które wcześniej powinniście przygotować, po zdecydowaniu, gdzie umiejscowione zostaną stanowiska. Aby dowiedzieć się jak to zrobić, zajrzyjcie do pierwszej części publikacji.

Mapa, karta do gry, list powitalny oraz wskazówki, jak dotrzeć do poszczególnych punktów powinny zostać umieszczone w kopercie i wręczone uczestnikom.

Motywytem przewodnim gry jest podróż **pociągiem**.

Aby uatrakcyjnić grę można przygotować tabliczki z nazwami stacji na wzór tych na dworcach kolejowych, a opiekunów stacji poprosić o przebranie się za konduktorów.

Uczestnicy i uczestniczki będą mieć za zadanie odnaleźć poszczególne „stacje” pociągu (w dowolnej kolejności) i odebrać czekających tam „pasażerów” i „pasażerki”. Stacje będą mogli odnaleźć, jeśli odgadną dostarczone im zagadki. Na każdej ze stacji czekać na nich będzie wycięta z papieru postać, mała naklejka (również w formie postaci ludzkiej)

oraz zadanie, które muszą wykonać. W kopercie zostanie umieszczona „prośba” ze strony danej postaci – np. o wytłumaczenie na czym polega niesprawiedliwość obecnego systemu handlu i propozycję jego usprawnienia.

Jeśli drużyna poprawnie wykona zadanie, może wkleić do swojego pociągu danego pasażera lub pasażerkę i „zabrać go dalej w podróż”. W każdym wagonie może siedzieć tylko jeden pasażer. Pewnym utrudnieniem jest fakt, że na niektórych stacjach czeka czterech pasażerów, a na innych – trzech, zatem drużyny, które pojawią się tam jako pierwsze, mogą zabrać pasażera i pozbawić tej możliwości innych.

Grę wygra zespół lub zespoły, które w trakcie wyznaczonego czasu zbiorą 5 pasażerów i pasażerek (po jednym w każdym wagonie). Jeśli żadnemu zespołowi się to nie uda – wygrywa zespół, który „zbierze” największą liczbę pasażerów/ek.

Zespoły po wykonaniu wszystkich zadań lub po upływie czasu przeznaczanego na grę powinny się pojawić na stacji końcowej, w której odbędzie się podsumowanie gry. W punkcie tym zostaną sprawdzone karty zespołów, ogłoszeni zwycięzcy i zwyciężczynie oraz wręczone nagrody (jeśli takie przewidziano). Na koniec należy przeprowadzić krótką ewaluację gry na podstawie karty z Załącznika nr 11 lub metodami opisanymi w części „Jak przeprowadzić ewaluację gry miejskiej?”.

STACJA 1: SPRAWIEDLIWY HANDEL – MADAME FAIR

(LICZBA PASAŻERÓW DO ZABRANIA: 4)

Na pierwszej stacji uczestnicy poznają Madame Fair, która jest nieco wybredna. Nasza bohaterka lubi, gdy jej strój jest nie tylko ozdobą, ale również ważną informacją dla osób, które ją zobaczą. Opiekun stacji przekazuje List do uczestników i uczestniczek (Załącznik nr 4) oraz materiały potrzebne do wykonania zadania, które polega na stworzeniu grafiki promującej ideę **Sprawiedliwego Handlu**.

Co to jest Fair Trade można dowiedzieć się m.in. na stronach internetowych: www.fairtrade.org.pl i www.sprawiedliwyhandel.pl.

O poprawności wykonania zadania decyduje osoba opiekująca się stacją. Dobrze wykonana grafika to taka, która:

- przekazuje ideę Sprawiedliwego Handlu,
- nie jest obraźliwa,
- posiada „chwytliwe” hasło lub element graficzny przykuwający uwagę.

Wartość artystyczna ma drugorzędne znaczenie.

Opiekun stoiska może poprosić o poprawienie grafiki.

List do uczestników i uczestniczek znajduje się w Załączniku nr 4

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- 4 płócienne lub papierowe torby,
- farby do malowania na tkaninie lub mazaki,
- stolik.



STACJA 2: MIGRACJE (KLIMATYCZNE) – CZŁOWIEK NA MORZU

(LICZBA PASAŻERÓW DO ZABRANIA: 4)

Zadaniem zespołu jest odnalezienie uchodźcy znajdującego się na łodzi na morzu.

Osoba odpowiedzialna za stację mówi zespołowi, że **Człowiek na morzu** jest jednym z tysięcy migrantów i migrantek, którzy – w poszukiwaniu lepszego życia – próbują przedostać się z Afryki do Europy przez Morze Śródziemne. Plansza, którą otrzymają gracze, symbolizuje morze. Jest ona podzielona na 64 kwadraty – w jednym z nich znajduje się łódź. Aby ją odnaleźć, zespół musi zadawać opiekunowi stacji pytania, w taki sposób, by odpowiedź brzmiała „tak” lub „nie” (np. czy łódź znajduje się w polach 1-4?). Jednak aby zespół mógł zadać pytanie, musi wykazać się wiedzą na temat migracji.

Zatem:

- prowadzący zadaje pytanie na temat migracji (zgodnie z numerem wskazanym przez drużynę),
- jeśli drużyna odpowie prawidłowo, może zadać pytanie o pozycję łodzi,
- jeśli drużyna udzieli błędnej odpowiedzi, zadawane jest kolejne pytanie z tematyki migracyjnej,
- pytania zadawane są do momentu, gdy drużyna odnajdzie pozycję łodzi lub wyczerpie pulę 12 pytań.

Zadanie jest zaliczone, gdy łódź zostanie odnaleziona.

Drużyna otrzymuje planszę i może na bieżąco zaznaczać pola, które (na podstawie odpowiedzi „tak”/„nie”) zostały wykluczone.

Plansza znajduje się w Załączniku nr 5, natomiast sugerowane umiejscowienie **Człowieka na morzu** w Załączniku nr 6. Zestaw pytań znajdziecie w Załączniku nr 7.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- lista z pytaniami,
- 4 plansze do gry,
- długopisy.

STACJA 3: ODPOWIEDZIALNA KONSUMPCJA – PANI RRR

(LICZBA PASAŻERÓW DO ZABRANIA: 3)

Na tej stacji uczestnicy i uczestniczki zapoznani zostaną z zasadą 3xR (*Reduce, Reuse, Recycle*). Opiekun stacji przekazuje drużynom opis zadania (Załącznik nr 8) i ocenia ich odpowiedzi. W tym zadaniu chodzi przede wszystkim o kreatywność (szczególnie w pytaniach 2 i 3). Odpowiedzi zapisywane są na plakacie z literami RRR. Drużyny nie mogą powtarzać odpowiedzi, których udzieliły zespoły odnawiające tę stację przed nimi.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- plakat (np. na szarym papierze) z dużym napisem 3R,
- karteczki samoprzylepne (opcjonalnie),
- pisaki,
- taśma klejąca.

STACJA 4: ŻYWNOSĆ MODYFIKOWANA GENETYCZNIE – PAN TAKNIE

(LICZBA PASAŻERÓW DO ZABRANIA: 3)

Tym razem uczestnicy i uczestniczki spotykają się z Panem TakNie, który przeczytał ostatnio artykuł na temat modyfikowanej genetycznie żywności i jej wpływie na sytuację żywieniową na świecie. Artykuł był jednak dość pobieżny i Pan TakNie odczuwa potrzebę zgłębienia tematu. Prosi zatem graczy o pomoc. Ponieważ Pan TakNie jest wzrokowcem, proponuje, by uczestnicy i uczestniczki gry zaprezentowali argumenty za i przeciw GMO w formie drzewa. Na szarym papierze narysowane jest duże drzewo, które ma dwa wyraźne konary. Na pniu drzewa zawieszona jest kartka ze zdaniem „Upowszechnienie żywności modyfikowanej genetycznie rozwiąże problem głodu na świecie”. Przy jednym konarze jest napisane „Tak”, przy drugim „Nie”. Na stoliku leżą małe kartki w kształcie liści. Zadaniem drużyny jest zapisanie 6 argumentów odnoszących się do tego stwierdzenia i przyklejenie kartek/liści do właściwego konaru. To drużyna decyduje, jakie argumenty umieści na liściach (na „tak” czy na „nie”). Ważne jest jednak to, że nie można powtarzać argumentów, które znajdują się już na drzewie. List do uczestników znajduje się w Załączniku nr 9.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- arkusz szarego papieru z narysowanym drzewem,
- karteczki w kształcie liści,
- pisaki,
- taśma klejąca.

STACJA 5: ENERGIA A ZMIANY KLIMATYCZNE – PANNA BINGO

(LICZBA PASAŻERÓW DO ZABRANIA: 4)

Zadaniem zespołów jest znalezienie na ulicy osób, które spełniają poniższe kryteria (na wzór gry w Bingo). Po ich odnalezieniu zespół wraca do stacji gry, oddaje kartę opiekunowi stacji (który ją sprawdza) i w przypadku poprawnego wykonania zadania – wręcza naklejkę z Panną Bingo. W każdym polu musi zostać wpisane odręcznie i czytelnie imię osoby. Jedna osoba może udzielić tylko jednej odpowiedzi.

Należy znaleźć osobę, która:

- Używa w domu energooszczędnych żarówek,
- Nie zostawia telefonu do ładowania na całą noc,
- Robi pranie w pralce automatycznej tylko wtedy, gdy uzbiera pełny bęben brudnych rzeczy,
- Zawsze zakrywa garnek pokrywką, gdy gotuje,
- Wyłącza telewizor z kontaktu, gdy wyjeżdża na wakacje,
- W ostatnim tygodniu zamiast komunikacji XXX jechała do pracy i szkoły na rowerze,
- Dojeżdża do pracy komunikacją miejską,
- Pamięta, by wyłączyć światło, gdy wychodzi z pokoju,
- Nie jeździła windą przez ostatni rok.

Karta do gry w Bingo znajduje się w Załączniku nr 10.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- 8 kart do gry w Bingo,
- 8 długopisów.



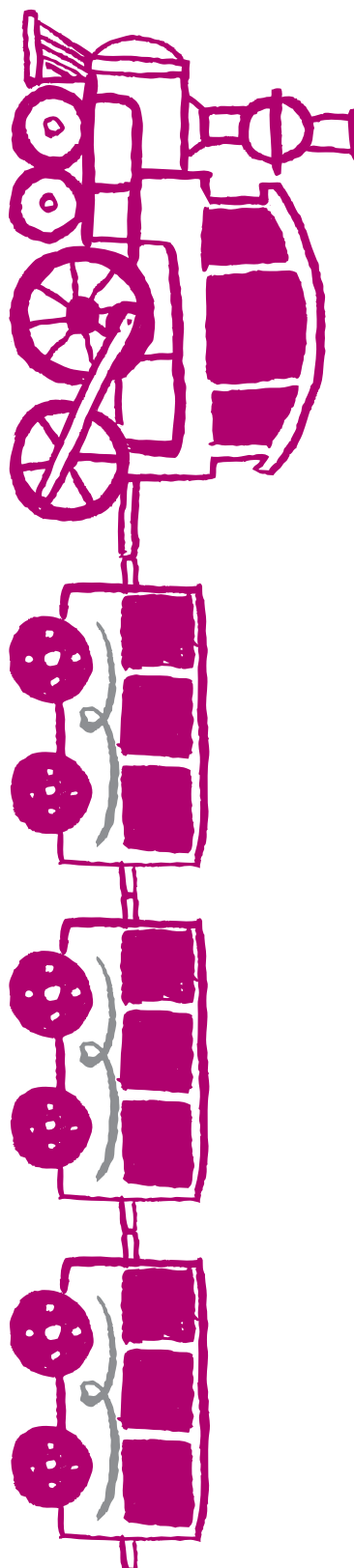
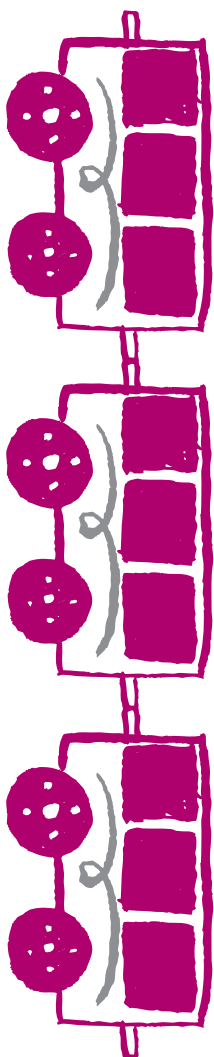
Fair Train – Gra Miejska

Członkowie i członkinie drużyny:

.....

.....

Usadź wygodnie swoich pasażerów i pasażerki!



ZAŁĄCZNIK NR 2 – PASAŻEROWIE I PASAŻERKI POCIĄGU

Oto pasażerowie i pasażerki Fair Train. Wydrukujcie ich (najlepiej na papierze naklejkowym) i rozdajcie osobom odpowiedzialnym za poszczególne stacje gry.



Witajcie w grze „Fair Train”. Właśnie otrzymaliście kartę gry z pociągiem. Teraz jest on pusty, ale w okolicy czekają pasażerowie i pasażerki, którzy chcą do niego wsiąść. Waszym zadaniem jest znaleźć poszczególne stacje kolejowe i zabrać z nich osoby czekające na pociąg. Stacje znajdziecie na podstawie udzielanych Wam wskazówek.

Każdy z potencjalnych pasażerów ma dla Was zadanie, a do Waszego pociągu można wsiąść tylko po jego prawidłowym wykonaniu.

W każdym wagonie może siedzieć tylko jeden pasażer lub jedna pasażerka. Na niektórych stacjach czeka czterech, a na innych tylko trzech podróżnych, więc drużyny, które dotrą tam przed Wami, mogą zabrać wszystkich.

Grę wygrywa ta drużyna, która do swojego pociągu zabierze 5 pasażerów do godz. (po jednym podróżnym w każdym wagonie). Po zebraniu pasażerów i pasażerek i upływie określonego czasu (nie później niż o)

drużyny muszą stawić się na stacji końcowej, na ul.

Poszczególne stacje zamykane są o godz.

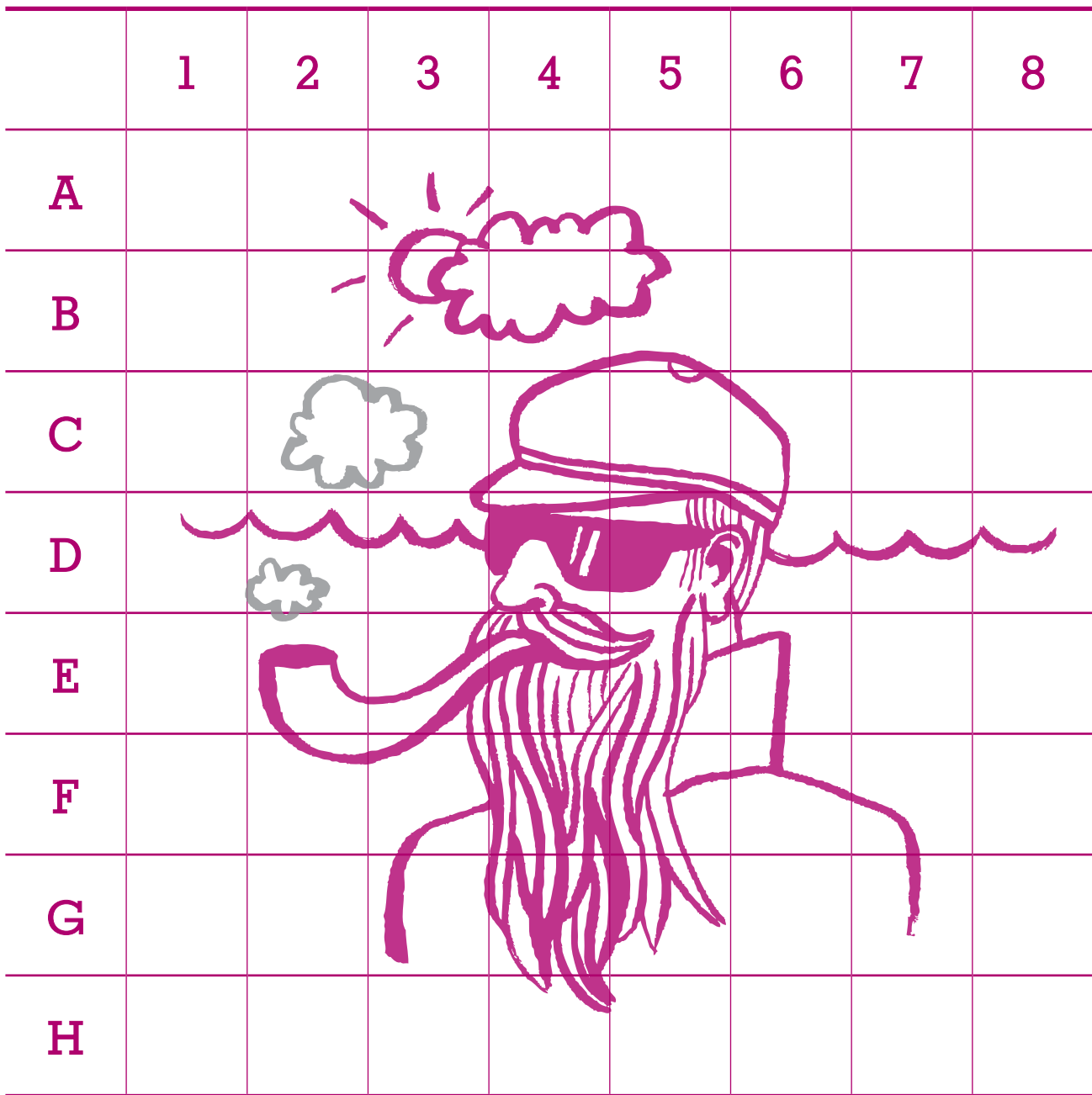
Wszystkie stacje mieszczą się na terenie zaznaczonym na mapie.

Powodzenia!



Madame Fair jest damą, która uwielbia podążać za nowymi trendami. Lubi też, gdy jej strój jest nie tylko ozdobą, ale również ważną informacją dla osób, które ją zobaczą. Ostatnio Madame Fair zainteresowała się tematem Fair Trade i zamarzyła o torbie z hasłem promującym tę ideę. Ponieważ jest to osoba bardzo impulsywna, zagroziła, że jeżeli nie dostanie takiej torby, to nie wsiądzie do pociągu.

Waszym zadaniem jest przygotowanie grafiki z hasłem promującym Fair Trade oraz umieszczenie jej na jednej z przygotowanych toreb. Jeżeli grafika spełni oczekiwania Madame Fair, możecie zabrać ją do swojego pociągu. W trakcie dalszej podróży możecie wręczyć przygotowaną torbę jednemu z przechodniów.



**ZAŁĄCZNIK NR 6 – PLANSZE Z UMIEJSCOWIENIEM „CZŁOWIEKA NA MORZU”
– ODPOWIEDZI DLA OPIEKUNÓW STACJI**

Plansza dla zespołu 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Plansza dla zespołu 2

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Plansza dla zespołu 3

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Plansza dla zespołu 4

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								



- 1) Kiedy obchodzony jest Międzynarodowy Dzień Mi-grantów?
 - a) 20 kwietnia
 - b) 18 grudnia
- 2) Podajcie przykłady dwóch zjawisk, które mogą spowodować migracje klimatyczne.
- 3) Ile jest obecnie migrantów i migrantek na świecie?
 - a) Ok. 214 milionów
 - b) Ok. 24 miliony
- 4) Podajcie jeden sposób na ograniczenie migracji klimatycznych.
- 5) Szacuje się, że z powodu topienia się lodowców w Himalajach Bangladesz może być zagrożony nieustającymi powodziąmi. Jaki procent powierzchni tego kraju – według szacunków – może zostać zatopiony do 2030 roku?
 - a) 2%
 - b) 20%
- 6) Podajcie jeden przykład pomocy, jakiej może udzielić imigrantowi lub imigrantce każdy obywatel państwa przyjmującego.
- 7) Międzynarodowa Organizacja ds. Migracji (IOM) została założona w:
 - a) 1909 roku
 - b) 1951 roku
- 8) Podajcie jeden powód, dla którego państwa europejskie powinny przyjmować imigrantów i imigrantki.
- 9) W najgorszym z przewidywanych przez Międzynarodową Organizację ds. Migracji scenariuszy prognozuje się, że w 2050 r. zagrożone zalaniem tereny zamieszkiwać będzie:
 - a) 50 milionów osób
 - b) 160 milionów osób
- 10) Wskażcie dwa sposoby, w jakie imigrant/ka może pozytywnie wpłynąć na przyjmującą go społeczność lokalną.
- 11) W 2008 roku przepływy pieniężne związane z migracją (czyli kwoty jakie wpłacali migranci i migrantki rodzinom w swoim rodzinnym kraju) osiągnęły wartość:
 - a) 444 mld USD
 - b) 102 mld USD
- 12) Wskażcie dwa wyzwania, które stoją przed migrantem lub migrantką w kraju przyjmującym.

Odpowiedzi do pytań:
1B, 3A, 5B, 7B, 9B, 11A

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 2

Migracje klimatyczne mogą być spowodowane zjawiskami takimi jak susza i pustynnienie danego obszaru, długotrwałe ulewy, powódź lub podnoszenie się poziomu wód i oceanów.

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 4

Katastrofy naturalne które zazwyczaj powodują migracje klimatyczne mogą być spowodowane wieloletnimi zaniedbaniami w infrastrukturze (np. brakiem wałów przeciwpowodziowych) lub niedbałością o środowisko naturalne. Działania zapobiegawcze powinny zatem zmierzać w kierunku większej dbałości o te kwestie. Potrzebne są też globalne działania na rzecz zatrzymania procesu ocieplenia klimatu.

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 6

Wsparcie w załatwianiu spraw urzędowych, pomoc w integracji – np. oprowadzenie po mieście lub drobna pomoc w znalezieniu danego miejsca.

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 8

Państwa europejskie powinny przyjmować imigrantów i imigrantki z poczucia solidarności z innymi krajami. Mogą to również robić z pobudek ekonomicznych – imigranci często są bardzo dobrymi pracownikami, dzięki czemu wzbogacają ekonomię danego kraju.

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 10

Pracujący imigrant przyczynia się do wzbogacenia lokalnej społeczności. Ponieważ pochodzi zwykle z innego kręgu kulturowego, przyczynia się również do lepszego poznania świata przez lokalnych mieszkańców i mieszkanki oraz większej tolerancji dla odmienności.

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 12

Imigrant musi sprostać wielu wyzwaniom po przyjeździe do kraju przyjmującego. Powinien m.in. nauczyć się nowego języka, nawiązać nowe znajomości i znaleźć pracę. Dużym wyzwaniem jest samo życie w odmiennej kulturze.



ZAŁĄCZNIK NR 8 – ZADANIE DO STACJI NR 3 (DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK)

Pani RRR postanowiła wprowadzić zmiany w swoim życiu. Usłyszała o zasadzie 3R (Reduce, Reuse, Recycle) i stwierdziła, że warto ją stosować. Okazało się jednak, że na poziomie konkretnych działań nie jest to wcale takie proste. Dlatego prosi Was o pomoc.

Podajcie po 3 przykłady zastosowania zasady RRR, odpowiadając na pytania:

REDUCE: Jak można ograniczyć ilość zużywanych surowców w działaniach codziennych? Podajcie 3 przykłady.

REUSE: Jak można kreatywnie wykorzystać zużyty t-shirt? Podajcie 3 przykłady.

RECYCLE: Podajcie 3 przykłady produktów, które po przetworzeniu mogą powstać z pojemnika po jogurcie, elektrośmieci i przeczytanej gazety.

Swoje propozycje wpiszcie na plakacie.

ZAŁĄCZNIK NR 9 – ZADANIE DO STACJI NR 4 (DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK)

Pan TakNie przeczytał ostatnio artykuł na temat modyfikowanej genetycznie żywności i jej wpływu na sytuację żywnościową na świecie. Artykuł był jednak dość pobieżny i Pan TakNie odczuwa potrzebę zgłębienia tematu. Prosi Was o pomoc, a dokładnie o przedstawienie 6 argumentów w dyskusji nad tezą „Upowszechnienie żywności modyfikowanej genetycznie rozwiąże problem głodu na świecie”.

Ponieważ Pan TakNie jest wzrokowcem, proponuje, abyście umieścili swoje argumenty na liściach i przyczepili do drzewa, które widzicie. To od Was zależy, jakie argumenty umieścicie na liściach (na „tak”, czy na „nie”). Pamiętajcie, że nie można powtarzać argumentów, które znajdują się już na drzewie.



Znajdźcie osobę, która...

Używa w domu energooszczędnych żarówek



Nie zostawia telefonu do ładowania na całą noc



Robi pranie w pralce automatycznej tylko wtedy, gdy uzbiera pełny bęben brudnych rzeczy



Zawsze zakrywa garnek pokrywką, gdy gotuje



Wyłącza telewizor z kontaktu, gdy wyjeżdża na wakacje



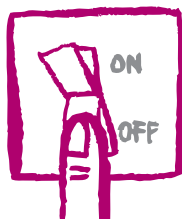
W ostatnim tygodniu zamiast komunikacją miejską jechała do pracy /szkoły na rowerze



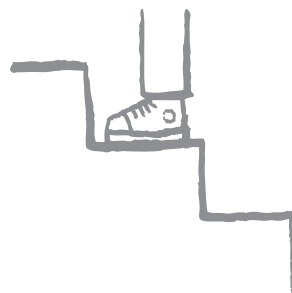
Dojeżdża do pracy komunikacją miejską

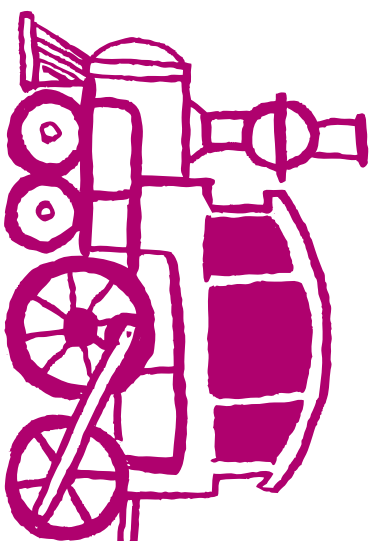


Pamięta, by wyłączyć światło, gdy wychodzi z pokoju



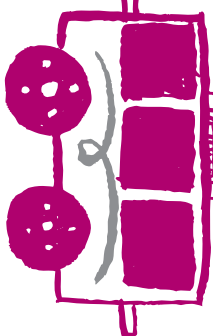
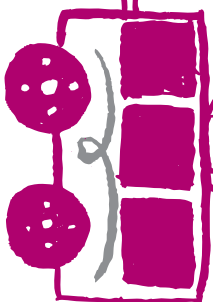
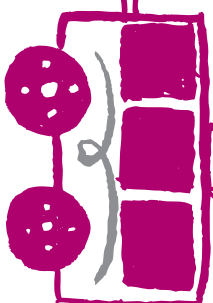
Nie jeździła windą przez ostatni rok





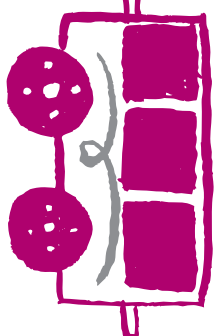
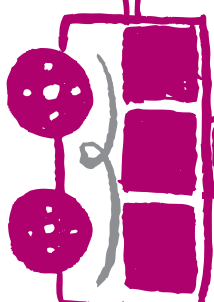
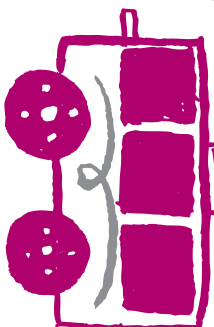
Co podobało Ci się najbardziej?

Co Cię zaskoczyło?



Która stacja była najlepsza i dlaczego?
Co można było zrobić lepiej?

Która stacja najmniej Ci się podobała i dlaczego?



GRA MIEJSKA POSKRAMIACZE GLOBALNYCH WYZWAŃ

GŁÓWNY CEL GRY:

zaangażowanie uczestników i uczestniczek w edukacyjny spacer po mieście, w trakcie którego zdobywać będą wiedzę z zakresu globalnych wyzwań i współzależności oraz dowiedzą się, jaki wpływ na procesy zachodzące na świecie mają ich działania.

CZAS GRY: ok. 2,5h.

Uczestnicy: dowolna liczba 3-4-osobowych zespołów.
Liczba osób potrzebnych do obsługi gry: co najmniej 6.

Gra polega na zmierzeniu się z sześcioma zadaniami, które dotyczą kwestii globalnych, w szczególności wyzwań stojących przed ludzkością (ograniczony dostęp do edukacji, słaby dostęp do wody pitnej, uchodźstwo, nieodpowiedzialna konsumpcja, niezrównoważony rozwój i nieetyczna moda). Uczestnicy i uczestniczki będą mieć za zadanie odnalezienie poszczególnych punktów gry w przestrzeni miasta i wykonanie przygotowanych zadań. Za poprawne wykonanie zadania otrzymają literę do hasła końcowego oraz podpis opiekuna danego punktu wraz z godziną **dotarcia**.

Można także przygotować specjalne naklejki z symbolami poszczególnych stacji.

Na danym stanowisku gry gracze otrzymają ponadto adres kolejnego punktu. Przed ustaloną wcześniej godziną zakończenia zabawy, uczestnicy powinni dotrzeć do wyznaczonego miejsca zakończenia gry, gdzie przyznane zostaną nagrody i przeprowadzona będzie ewaluacja.

Grę uznaje się za zaliczoną, gdy zespół dotrze w wyznaczonym czasie do wskazanego na mapie punktu końcowego oraz poprawnie wykona zadania z przynajmniej trzech stanowisk – wtedy jego członkowie otrzymają upominek. Grupy, którym uda się zdobyć co najmniej 4 słowa i odgadnąć hasło końcowe, wezmą udział w losowaniu nagród.

FABUŁA GRY

Globalne wyzwania dotyczą nas wszystkich – nikt nie powinien przechodzić obok nich obojętnie. Każdy z nas może przyczynić się do walki z ich negatywnymi skutkami. Niestety wielu mieszkańców i mieszkank globu wciąż nie zdaje sobie sprawy z tego, że nasze codzienne wybory wpływają na życie innych osób, często w bardzo dalekich zakątkach świata.

Dlatego też Instytut do Walki z Globalnymi Wyzwaniami postanowił powołać zespoły Poskramiaczy Globalnych Wyzwań, które świeciłyby przykładem w swoim środowisku, a wiedzą i zaangażowaniem przyczyniały się do pokonywania globalnych wyzwań. Uczestnicy gry – zaproszeni przez Instytut – tworzą takie właśnie zespoły. Gra umożliwia pogłębienie wiedzy i zapoznanie się ze

sposobami redukcji negatywnych skutków globalnych wyzwań.

START GRY

Gra rozpoczyna się w miejscu zbiórki, gdzie uczestnicy i uczestniczki:

- zostaną przywitani i zapoznani z celem gry oraz jej regułami (otrzymują je na papierze razem z mapką **terenu**, przygotowaną wcześniej przez organizatorów)
- otrzymają instrukcje, jak dotrzeć do pierwszego stanowiska gry, na którym czeka na nich zadanie. Wskazówki

Mapkę musicie przygotować samodzielnie, w zależności od tego, gdzie gra będzie się odbywać.

będą miały charakter zagadki, by poszczególne zespoły poświęciły trochę czasu na znalezienie pierwszego stanowiska i dotarły do niego w różnym czasie.

Przykład zagadki:

Dzięki temu miejscu powrócicie do czasów dzieciństwa. Znajdziecie tam Bolka i Lolka oraz poczytacie o Kreciku... – Księgarnia „Kultowe Dobranocki”.

Karta do gry znajduje się w Załączniku nr 1.

List powitalny znajduje się w Załączniku nr 2.

STANOWISKO 1 – DOSTĘP DO EDUKACJI – STARCIE Z KÓŁKOKRZYŻYKOWĄ MISTRZYNIĄ

Drużyny staną przed wyzwaniem zmierzenia się z Kółkokrzyżkową Mistrzynią. Po przybyciu do tego punktu zagrają w specjalną wersję gry „kółko i krzyżyk”. Gracze losują pytania dotyczące problemu dostępu do edukacji na świecie. Za każdą poprawną odpowiedź będą mogli postawić kółko, za każdą błędną Kółkokrzyżkowa Mistrzyni postawi krzyżyk. Jeżeli zespołowi uda się ułożyć linię poziomą, pionową lub ukośną – zalicza zadanie i otrzymuje litery do hasła. Instrukcje do zadania daje ustnie Kółkokrzyżkowa Mistrzyni. Ona też czuwa nad jego wykonaniem.

Na stoisku leży duży flipczart, na którym narysowany jest budynek szkoły i zapisane pytanie: „Dlaczego szkoła jest nam potrzebna?”. Zadaniem zespołu jest wskazanie jednej odpowiedzi na to pytanie i zapisanie jej na flipczarcie. Kolejne zespoły mogą dopisać tylko takie odpowiedzi, które różnią się od tych pozostawionych przez wcześniejsze grupy. Czyli: nie wolno się powtarzać.

Za dopisanie odpowiedzi zespół otrzymuje adres następnego punktu.





Literka: G (występuje tylko raz w haśle)

G																					

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- plansza do gry w kółko i krzyżyk (Załącznik nr 3),
- flipczart,
- pisaki,
- wydrukowane i pocięte w paski pytania (Załącznik nr 4),
- torba lub naczynie, z którego losowane będą pytania.

STANOWISKO 2 – DOSTĘP DO WODY – SPOTKANIE Z PANIĄ KROPELKĄ

Drużyny otrzymują konturową mapę świata oraz wycięte z papieru kropki wody symbolizujące ilość wody pitnej przypadającą na jednego mieszkańca (15l, 150l, 400l – Załącznik nr 6). Gracze losują 3 kraje (Załącznik nr 7). Następnie muszą odnaleźć te państwa na mapie i położyć na nich kropkę wody, która przedstawia ilość litrów wody pitnej przypadającą dziennie na jednego mieszkańca danego kraju. Instrukcje do zadania daje ustnie Pani Kropelka (opiekunka punktu) i sprawdza, czy zostało ono wykonane poprawnie.

Wskazówek do następnego punktu uczestnicy nie dostaną „za darmo”. Aby je otrzymać, muszą ułożyć w odpowiedniej kolejności elementy łańcucha powiązań między nadmiernym zużyciem wody a zmianami klimatycznymi (Załącznik nr 9). Jeżeli prowadząca zauważy błąd w kolejności elementów łańcucha, informuje zespół, że coś należy poprawić. Sytuacja powtarza się do momentu, gdy kolejność będzie prawidłowa.

Literka: L (występuje trzy razy w haśle)

	L				L																	
																					L	

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- wycięte zestawy krajów z Załącznika nr 7,
- konturowe mapki świata (tyle, ile jest zespołów),
- wycięte kropelki z Załącznika nr 6,
- plansze z łańcuchem z Załącznika nr 9,
- wycięte elementy łańcucha z Załącznika nr 9.

STANOWISKO 3 – ODPOWIEDZIALNA KONSUMPCJA – SPOTKANIE Z ODPOWIEDZIALNYM LISTONOSZEM

Uczestnicy i uczestniczki mają za zadanie odnaleźć Odpowiedzialnego Listonosza. Zespoły otrzymają wskazówki gdzie mogą go znaleźć (będzie się poruszał na ograniczonej przestrzeni) i jak go poznać (będzie nosił ze sobą skrzynkę na listy). Gdy zespół odnajdzie Listonosza, otrzyma od niego list, w którym znajdzie się graf (Załącznik nr 10) i opis zadania (Załącznik nr 11). Zadanie polega na:

- zapoznaniu się z grafem,
- uzupełnieniu grafu o przykłady konkretnych działań, które mogą świadczyć o tym, że ktoś jest świadomym/ą konsumentem (po jednym przykładzie w trzech wybranych sferach działania wskazanych na grafie); drużyny wybierają zatem 3 obszary wskazane na grafie (np. kuchnia, śmietnik i szafa) i wskazują po jednym przykładzie działania. Poprawność wykonania zadania sprawdza Listonosz,
- zapisaniu na kartce pocztowej przez każdą osobę z zespołu jednego zobowiązania dotyczącego jej życia, które przybliży ją do bycia świadomym konsumentem (uczestnik lub uczestniczka podpisuje się pod nim imieniem i nazwiskiem i wpisuje swój domowy adres).
- wszystkie postanowienia zostają wrzucone do skrzynki listonosza. Po zakończeniu gry kartki zostaną odesłane uczestnikom i uczestniczkom do domu.

Literka: N (występuje dwa razy w haśle)

						N																
																					N	

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- skrzynka na listy zrobiona z pudełka,
- zestaw kartek pocztowych,
- grafy wydrukowane z załącznika nr 10 (tyle, ile jest zespołów),
- teksty wydrukowane z załącznika nr 11.

STANOWISKO 4 – UCHODŹSTWO – GRA „MEMORY” – CZY PAMIĘTASZ O UCHODŹCACH I UCHODŹCZYNIACH?

Przed drużynami rozkładamy 16 kart (niezapisaną stroną do góry, w czterech rzędach i czterech kolumnach – Załącznik nr 12). Na ośmiu z nich zapisane są niedokończone zdania, na pozostałych ośmiu – odpowiedzi. Gracze podnoszą dwie karty i decydują, czy pytanie pasuje do odpowiedzi. Jeśli nie – odkładają je z powrotem niezapisaną stroną do góry. Jeśli tak – zostawiają odłożone na stole. Zdanie uznaje się za wykonane, gdy wszystkie karty zostaną odłożone. Instrukcje zadania podaje osoba odpowiedzialna za punkt i to ona czuwa nad jego wykonaniem.

Zdania:

1. Informacje na temat życia uchodźców w Polsce możesz znaleźć m.in. na www.refugee.pl.
2. W 2010 roku na świecie były 44 miliony uchodźców.
3. Najwięcej przebywających w Polsce uchodźców pochodzi z Czeczenii.
4. Osoba, która musiała opuścić teren zamieszkania z obawy przed prześladowaniami z powodu swojej rasy, religii, narodowości, przynależności do określonej grupy społecznej lub przekonań politycznych to uchodźca.
5. Światowy Dzień Uchodźcy obchodzimy 20 czerwca.
6. Sławni uchodźcy – Albert Einstein, Adam Mickiewicz, Miłoś Forman.

Witajcie!

Globalne wyzwania dotyczą nas wszystkich – nikt nie powinien przechodzić obok nich obojętnie. Każdy z nas może przyczynić się do walki z ich negatywnymi skutkami. Niestety wielu mieszkańców i mieszkankę globu wciąż nie zdaje sobie sprawy z tego, że nasze codzienne wybory wpływają na życie innych osób, często w bardzo dalekich zakątkach świata.

Dlatego też Instytut do Walki z Globalnymi Wyzwaniami postanowił powołać zespoły Poskramiaczy Globalnych Wyzwań, które świeciłyby przykładem w swoim środowisku, a wiedzą i zaangażowaniem przyczyniały się do pokonywania globalnych wyzwań. Jesteście jednym z takich zespołów. Wasza chęć działania została zauważona i doceniona przez Instytut, który zaprosił Was do gry, dzięki której pogłębicie swoją wiedzę na temat globalnych współzależności i dowiecie się, jak możecie działać na rzecz zwalczania ich negatywnych skutków.

Aby zaliczyć grę, trzeba się wykazać wiedzą i sprawnością. Czekają na Was 6 zadań dotyczących różnych globalnych wyzwań. Musicie odnaleźć poszczególne punkty gry (podpowiedź, jak dotrzeć do pierwszego punktu, znajdziecie w kopercie) oraz wykonać przygotowane tam zadania. W trakcie gry możecie się także spodziewać telefonu od nieznanego.

Za poprawne wykonanie zadania otrzymacie litery lub literę z hasła końcowego oraz wskazówkę, jak dotrzeć do kolejnego punktu.

*Grę uznaje się za zaliczoną, gdy Wasz zespół dotrze **do godz. do punktu A** na mapie i poprawnie wykona zadania z przynajmniej 3 stanowisk. Jeżeli uda Wam się zaliczyć zadania z co najmniej 4 stanowisk oraz odgadniecie hasło końcowe, weźmiecie udział w losowaniu nagród.*

Obszar gry został przedstawiony na mapce obok – tylko w tym obszarze znajdują się punkty gry!

Zadania można wykonywać tylko do godziny!

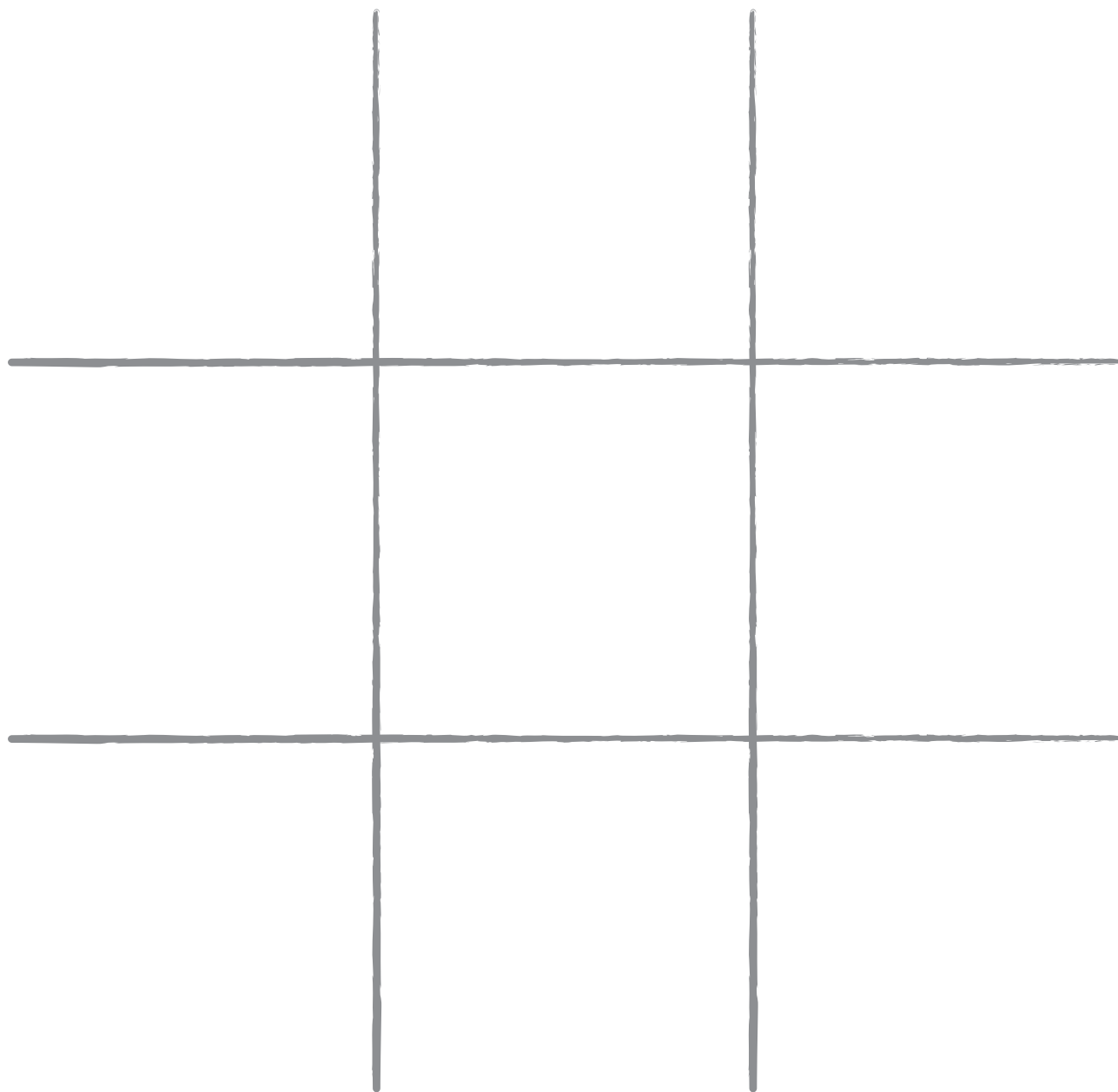
Powodzenia!

WŁĄCZ SIĘ I DZIAŁAJ!



28

Jak zorganizować grę miejską?



1. Wśród wszystkich osób nieumiejących czytać i pisać większą grupę stanowią:

- a) kobiety
- b) mężczyźni

2. W trzecim tygodniu listopada obchodzimy:

- a) Tydzień Edukacji Globalnej
- b) Tydzień Modnej Koszulki
- c) Tydzień Islandii

3. Na jedną salę szkolną w Afganistanie przypada:

- a) 30 dzieci
- b) 50 dzieci
- c) 135 dzieci

4. Jedyne państwo na świecie, w którym średnia długość nauki w szkole wynosi mniej niż rok, to:

- a) Niemcy
- b) Republika Środkowoafrykańska
- c) Indie
- d) Australia

5. W Afryce Subsaharyjskiej do szkoły nie chodzi:

- a) jedno na dziesięcioro dzieci
- b) jedno na czworo dzieci
- c) jedno na dwoje dzieci

6. Od 1997 roku największy wzrost liczby uczniów i uczennic szkół podstawowych (z 50% do 80% w 2007 r.) zanotowano w:

- a) Grecji
- b) Beninie
- c) Japonii
- d) USA

7. Regionem najbardziej dotkniętym analfabetyzmem jest:

- a) Azja Wschodnia
- b) Afryka Subsaharyjska
- c) Ameryka Południowa

8. Jaki procent populacji świata powyżej 15 roku życia nie umie czytać i pisać (2005 r.)?

- a) 1%
- b) 10%
- c) 60%

9. Udział dziewczynek w ogólnej liczbie dzieci niechodzących do szkoły podstawowej w ostatnich latach:

- a) Wzrósł z 54% do 58%
- b) Spadł z 58% do 54%
- c) Wzrósł z 56% do 60%

10. W Turcji 6% populacji ukończyło mniej niż 2 lata szkoły. Wśród mniejszości kurdyjskiej procent ten wynosi:

- a) 2%
- b) 7%
- c) 43%

11. Kiedy obchodzimy Światowy Dzień Alfabetyzacji?

- a) 8 września
- b) 14 października
- c) 1 listopada

12. Wskażcie 3 powody, dlaczego w niektórych krajach dzieci nie mogą chodzić do szkoły:

13. Jakie 3 pozytywne efekty dla kraju może mieć podwyższenie poziomu wykształcenia obywateli i obywaterek?

Załącznik nr 5 – Odpowiedzi na pytania ze stanowiska nr 1. 1A, 2A, 3C, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, 9B, 10C, 11A

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 12:

W niektórych krajach dzieci nie mogą chodzić do szkoły, ponieważ:

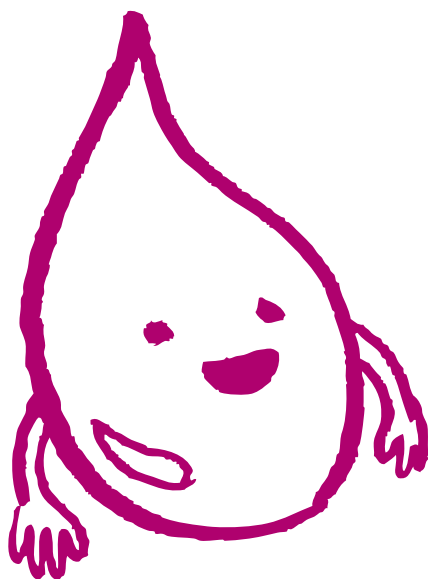
- nie ma szkoły w wiosce
- muszą pomagać rodzinie w pracach domowych
- muszą chodzić po wodę do oddalonej o kilka kilometrów studni
- rodzice nie mogą kupić dzieciom mundurka i przyborów do szkoły

Przykładowa odpowiedź na pytanie nr 13:

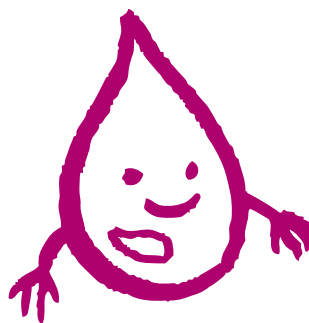
Pozytywne efekty podwyższenia poziomu wykształcenia obywateli i obywaterek dla kraju:

- spadek bezrobocia
- rozwój gospodarki krajowej
- wydłużenie średniej długości życia
- wyższa konkurencyjność gospodarki
- szybszy wzrost dochodu narodowego
- lepsze wykorzystanie zasobów naturalnych i ochrona środowiska naturalnego
- sprawniejsze działanie struktur demokratycznych
- większy ład i bezpieczeństwo wewnętrzne
- mniejsze obszary ubóstwa i marginesu społecznego
- większa przeciętna długość życia





400l



150l



15l

ZAŁĄCZNIK NR 7 – ZESTAWY KRAJÓW DO STANOWISKA NR 2

Zestaw nr 1 Wielka Brytania, Kambodża, Meksyk

Zestaw nr 2 Indie, Haiti, Włochy

Zestaw nr 3 Uganda, Filipiny, Japonia

Zestaw nr 4 Hiszpania, Peru, Etiopia

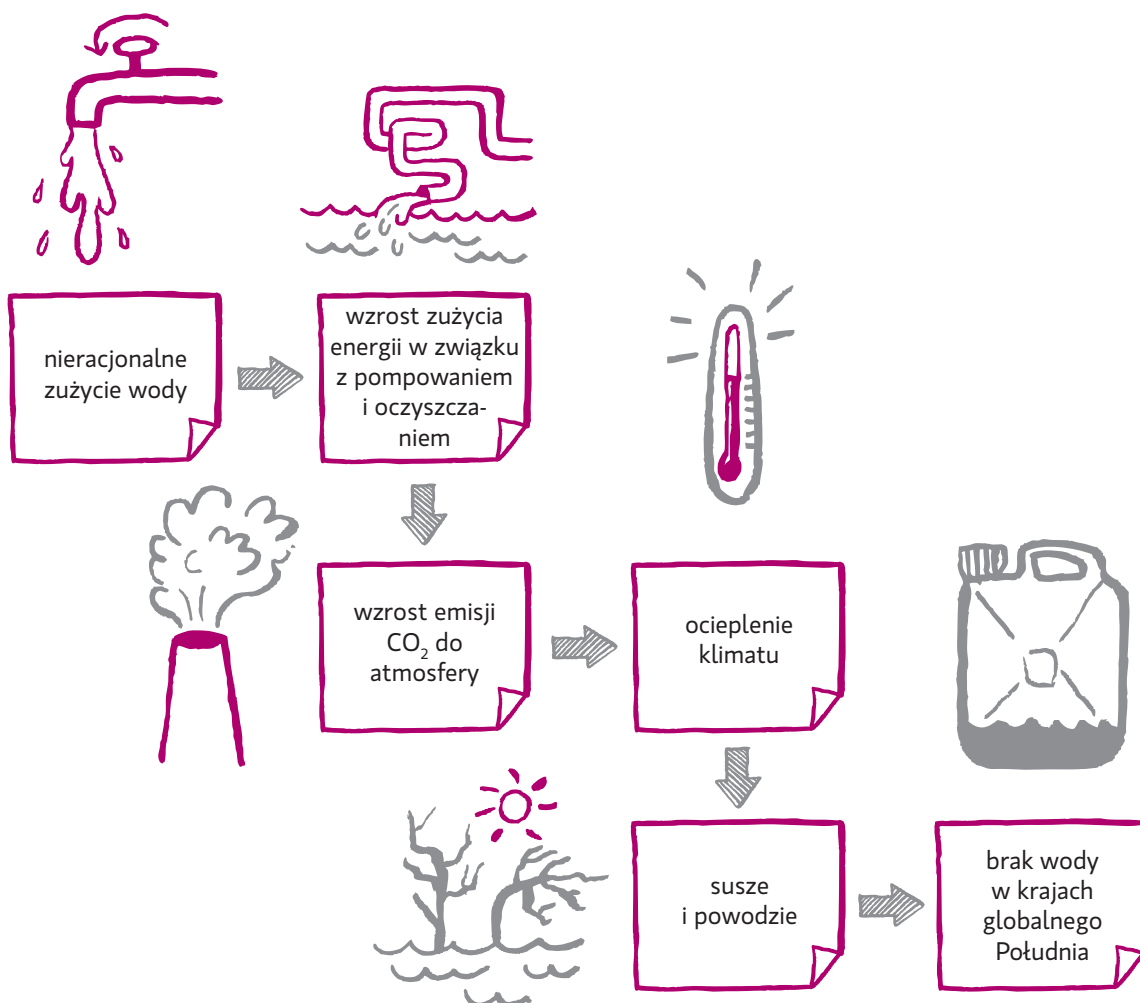
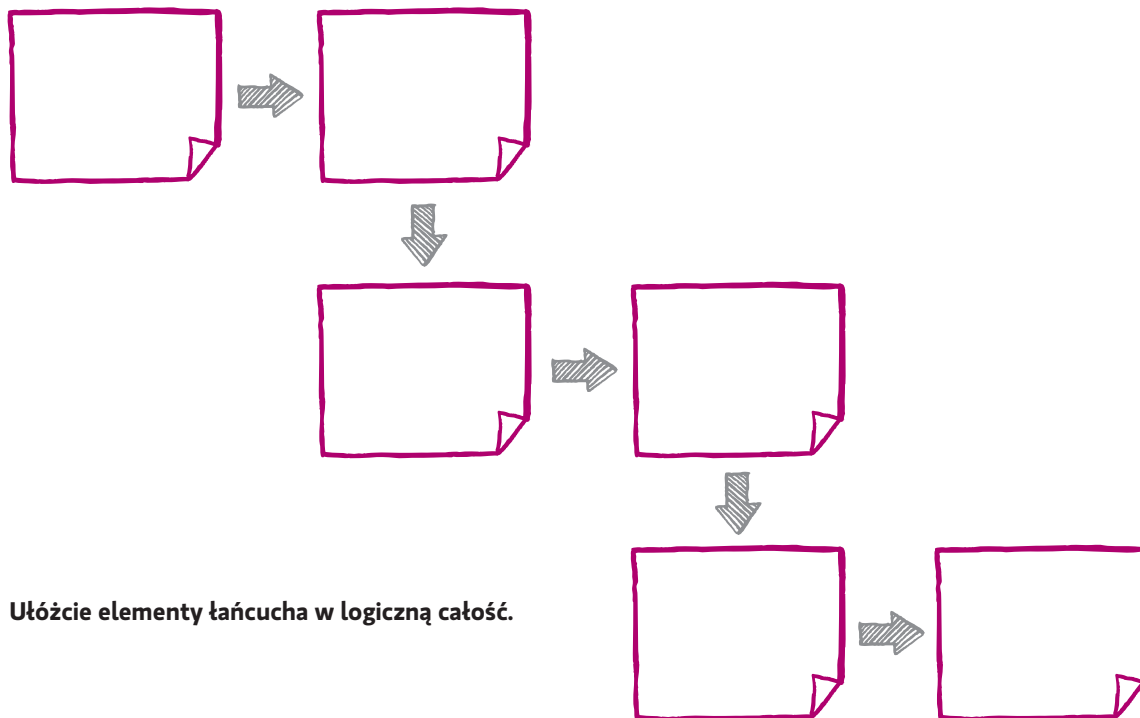
ZAŁĄCZNIK NR 8 – ODPOWIEDZI DO ZESTAWÓW Z ZAŁĄCZNIKA NR 7

15l – Kambodża, Haiti, Uganda, Etiopia

150l – Indie (135l), Wielka Brytania(149l), Filipiny(164l), Peru(173l)

300-400l – Włochy (386l), Japonia(374l), Meksyk (366l), Hiszpania(320l)





W KUCHNI

W ŚMIETNIKU

W DOMU I BIURZE

W SZAFIE



W KUCHNI

- produkty Fair Trade
- jajka z wolnego wybiegu
- lokalna/sezonowa żywność
- żywność ekologiczna

W ŚMIETNIKU

- recycling
- oddawanie elektrośmieci, baterii i leków do specjalnych punktów

W DOMU I BIURZE

- drukowanie dwustronne
- papier z odzysku
- uszczelnione okna i drzwi
- energooszczędne żarówki i sprzęty

W SZAFIE

- wymienialnia ubrań
- bawełna organiczna
- lumpeks
- zwrócenie uwagi na prawa pracownicze

ŚWIADOMY KONSUMENT

W PODRÓŻY

- wsparcie dla lokalnej społeczności (turystyka solidarna)
- dobrze dla klimatu – rowerem, pociągiem, autobusem, autostopem, wspólne dojazdy

W TWOJEJ LOKALNEJ SPOŁECZNOŚCI

- wymiana umiejętności (banki czasu)
- głosuj i wymagaj!
- wspieranie przedsiębiorstw społecznych
- lokalne zaangażowanie, wolontariat

W ŁAZIENCE

- ekokosmetyki
- chemia nietestowana na zwierzętach
- prysznic zamiast kąpeli
- pranie, gdy pralka pełna

Na podstawie publikacji Grupy EFTE: <http://fed.home.pl/teg/images/efte-strzalki.jpg>

ZAŁĄCZNIK NR 11 – LIST OD ODPOWIEDZIALNEGO LISTONOSZA

Codziennie każdy z nas dokonuje ogromnej liczby wyborów konsumenckich. Poranna kawa, pasta do zębów, środek transportu, którym przemieszczamy się po mieście, telefon komórkowy, popołudniowe zakupy i wieczorne rozrywki. Choć często nie jesteś my tego świadomi, nasze prywatne decyzje konsumenckie mają wpływ na środowisko naturalne i życie ludzi, zarówno tych mieszkających ulicę obok, jak i tych na drugim końcu świata. To wbrew pozorom bardzo dobra wiadomość, bo oznacza, że dokonując mądrych wyborów możemy kształtować rzeczywistość i czynić ją taką, w jakiej chcielibyśmy żyć. Jako konsumenci i konsumentki codziennie decydujemy o tym, jak będzie wyglądał świat – to ogromny potencjał i ogromna odpowiedzialność.

Przed Wami **zadanie**, które polega na:

- zapoznaniu się z grafem po drugiej stronie kartki,
- uzupełnieniu grafu o przykłady konkretnych działań, które mogą świadczyć o tym, że ktoś jest świadomym konsumentem (po jednym przykładzie w trzech wybranych sferach działania wskazanych na grafie); wybieracie zatem 3 obszary wskazane na grafie (np. kuchnia, śmietnik i szafa) i wskazujecie po jednym przykładzie działania,

- zapisaniu na kartce pocztowej przez każdą osobę z zespołu jednego zobowiązania dotyczącego jej życia, które przybliży ją do bycia świadomym konsumentem (podpisujecie się pod nim imieniem i nazwiskiem oraz wpisujecie swój domowy adres),
- na końcu wszystkie postanowienia powinny być wrzucone do skrzynki Odpowiedzialnego Listonosza.



Osoba, która musiała **opuścić teren zamieszkania** z obawy przed prześladowaniami z powodu swojej rasy, religii, narodowości, przynależności do określonej grupy społecznej lub przekonań politycznych to...

...uchodźca

Światowy Dzień Uchodźcy obchodzimy...

... 20 czerwca.

Sławni **uchodźcy** – ...

... Albert Einstein,
Adam Mickiewicz,
Milos Forman.

Polska pomaga
uchodźcom
na podstawie...

...**Konwencji Genewskiej**
z 1951r., którą
podpisała w 1991r.

UNHCR to...

... agenda
Organizacji Narodów
Zjednoczonych
zajmująca się
uchodźcami.

Informacje na temat
życia uchodźców
w Polsce...

...możesz znaleźć
m.in. na
www.refugee.pl.



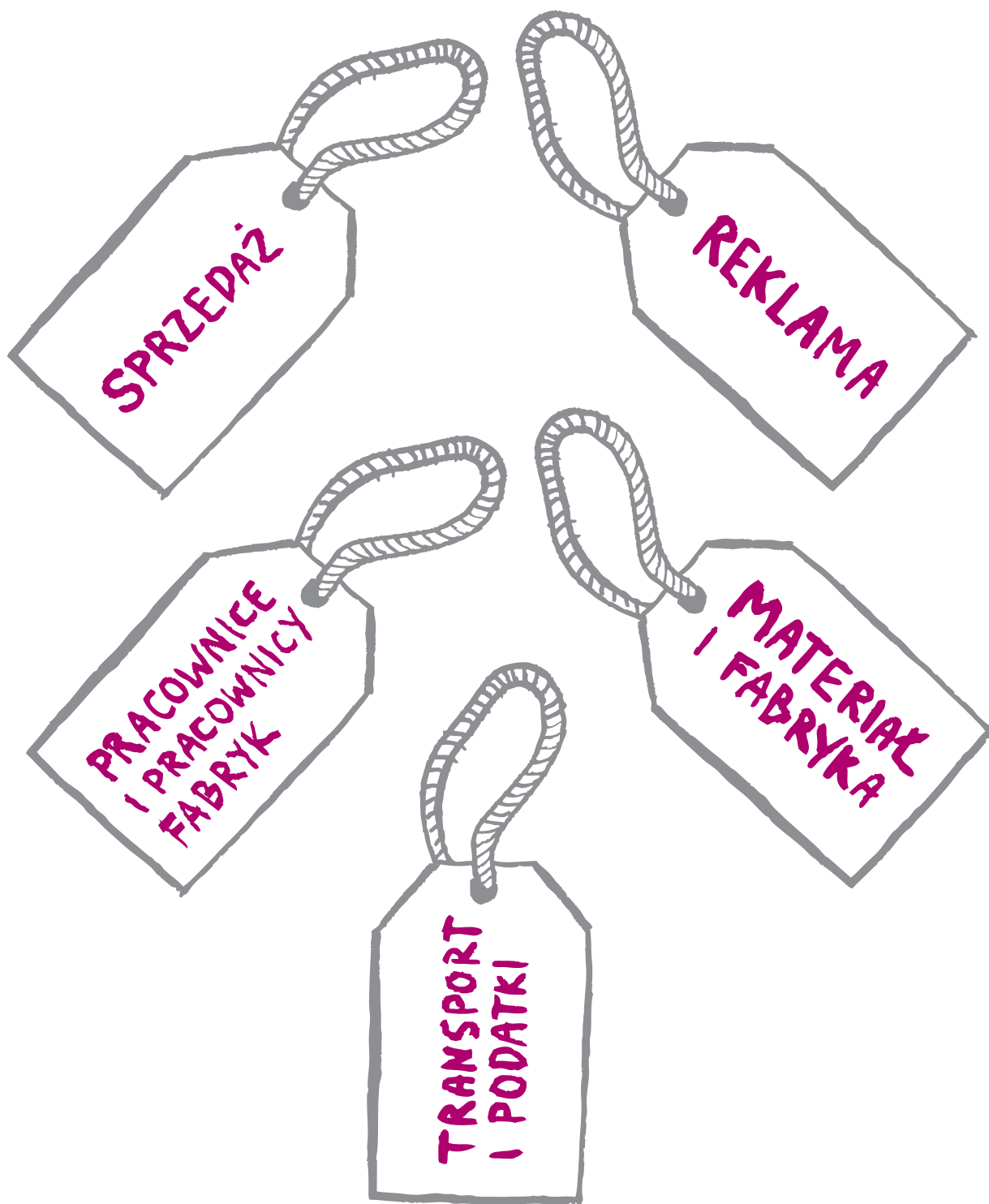


W 2010 roku
na świecie były...

...**44 miliony**
uchodźców.

Najwięcej
przebywających
w Polsce uchodźców
pochodzi z...

...Czeczenii.



ZAŁĄCZNIK NR 14 – CO KRYJE SIĘ ZA JEDNYM PROCENTEM?

Szacuje się, że pracownicy i pracownice fabryk szycących odzież otrzymują równowartość zaledwie 1% ceny finalnej produktu. Ich praca to:

- Niska płaca – często poniżej ustalonej płacy minimalnej,
- Nadgodziny oraz zmienny czas pracy – zależny od zamówień,
- Brak umów, regulaminów pracy czy prawa do niezależnych związków zawodowych,
- Niebezpieczne warunki pracy.

Zastanówcie się wspólnie, kto (jakie osoby, grupy, organizacje lub instytucje) może wpłynąć na poprawę warunków pracy w fabrykach odzieży? Jakie działania może podjąć? Wskażcie co najmniej 3 możliwe działania realizowane przez co najmniej 2 różne podmioty.

KTO?

CO?



Przykładowe odpowiedzi:

KTO?

CO?

Władze krajów lub regionów, gdzie lokowane są fabryki

→ Monitorować sytuacje w fabrykach, zdecydowanie reagować na wszelkie podejrzenia o łamanie praw pracowniczych.

Koncerny odzieżowe

→ Wybierać tylko takich podwykonawców, którzy płacą swoim pracownikom i pracownicom godne stawki. Kontrolować fabryki swoich podwykonawców.

Organizacje międzynarodowe

→ Dokonywać kontroli fabryk.
→ Nagłaśniać problem na arenie międzynarodowej.

Organizacje pozarządowe

→ Uwrażliwiać opinię publiczną na kwestię praw pracowniczych (poprzez publikacje, spotkania, debaty, akcje).

Konsumenci i konsumentki

→ Interesować się gdzie dana firma produkuje swoje ubrania i podpisywać pilne apele.

GRA MIEJSKA AFRYKAŃSKIE KÓŁKO I KRZYŻYK

CELE GRY:

- uświadomienie uczestnikom i uczestniczkom gry, jak różnorodna jest Afryka,
- zaznajomienie z podstawowymi informacjami na temat państw afrykańskich,
- integracja.

CZAS GRY: 1,5-2,5 h.

Uczestnicy: 2 drużyny złożone z 3-7 osób.

Do obsługi gry potrzebne są co najmniej 2 osoby.

Gra opiera się na zabawie w kółko i krzyżyk, ale tym razem planszą do gry jest miasto. Uczestnicy i uczestniczki podzieleni są na dwie konkurujące drużyny. Jedna będzie Krzyżykami, a druga Kółkami – o podziale powinno zdecydować losowanie. Każda posiada „opiekuna” lub „opiekunkę”, którzy będą czuwać nad wykonywaniem zadań. Obie otrzymują mapę terenu gry. Na mapach zaznaczony jest diagram do gry w kółko i krzyżyk (terenem gry jest właśnie teren zaznaczony na mapie – załącznik nr 1). W każdym z dziewięciu pól diagramu znajduje się jedno zadanie dla drużyn. Zadania dotyczą kontynentu afrykańskiego. Miejsca z zagadkami są oznaczone kartką z **krzyżykiem** (za-

Pamiętajcie, aby wcześniej wybrać te miejsca i z odpowiednim wyprzedzeniem rozmieścić w nich oznaczenia i zagadki. Takim miejscem może być np. siedziba organizacji pozarządowej – wtedy warto umieścić plakat z krzyżykiem w oknie – tak aby był widoczny z ulicy, nawet gdy będzie nieładna pogoda.

łącznik nr 2), do której przyklejona jest koperta z zadaniem. Na początku gry zespoły otrzymują zestaw **zagadek**, które

Zagadki musicie przygotować samodzielnie – w zależności od tego, gdzie znajdują się punkty z zagadkami. Przykładowe zagadki znajdziecie w pierwszej części publikacji.

mają ich naprowadzić na miejsca, gdzie znajdują się zadania. Gdy danej drużynie uda się znaleźć punkt z krzyżykiem, musi wykonać pozostawione tam zadanie. Jeśli zrobi to poprawnie (o tym decyduje **opiekun**), może postawić

Opiekun powinien czuwać nie tylko nad poprawnością, ale także nad zasadami fair play.

w diagramie krzyżyk lub kółko (w zależności od tego, który symbol wylosowała na początku). Symbol należy postawić w miejscu, gdzie aktualnie znajduje się zespół – dlatego pod planszą do gry widnieje mapa terenu. Ten punkt nie może być już zaliczony przez drugą drużynę. Zespół, który wykonał zadanie, powinien zabrać ze sobą kopertę z jego opisem (to potwierdzenie, że faktycznie odnalazł punkt). Jeżeli natomiast nie uda mu się wykonać zadania poprawnie, musi zostawić je na miejscu, by dać szansę drugiej drużynie. Jeżeli dwa zespoły dotrą do punktu w tym samym czasie, zadanie zaliczone zostanie temu, który wykona je poprawnie jako pierwszy.

Zwycięża drużyna, która zbierze trzy krzyżyki lub trzy kółka układające się w pionowe, poziome lub skośne linie. Możliwy jest także remis, gdy obie drużyny ułożą linie poziome lub pionowe.

Dobłą praktyką jest określenie czasu zakończenia gry – nawet jeśli żadnemu z zespołów nie uda się ułożyć linii 3 krzyżyków lub 3 kółek, powinny one o określonej godzinie pojawić się w wyznaczonym miejscu. Może to być np. biuro zaprzyjaźnionej organizacji pozarządowej, sala w szkole lub kawiarnia.

W wyznaczonym miejscu następuje rozwiązanie gry i jej omówienie. Jeżeli przewidzieliście nagrody dla graczy, jest to najlepszy moment, by je wręczyć. Nie zapomnijcie także o przeprowadzeniu ewaluacji gry. Wskazówki, jak to zrobić, znajdziecie w pierwszej części publikacji. Z uwagi na fakt, że motywem przewodnim gry jest zabawa w kółko i krzyżyk, polecamy poniższą formę ewaluacji.

Zaprezentujcie uczestnikom i uczestniczkom dwa plakaty – jeden z krzyżykiem, drugi z kółkiem. Poproście, aby na plakacie z krzyżykiem zapisali wszystkie rzeczy dotyczące gry, które chcieliby „wykreślić” z pamięci (głównie coś, co się nie udało). Na plakacie z kółkiem powinni natomiast zapisać wszelkie pozytywy gry (co im się podobało). Plakaty zabierzcie ze sobą i omówcie w zespole organizującym grę. Pamiętajcie o podziękowaniu uczestnikom i uczestniczkom za udział w grze.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- koperty,
- 9 plansz A4 z wydrukowanymi krzyżykami (załącznik nr 2),
- wydrukowane instrukcje dla opiekunów drużyn (załącznik nr 3); opiekunowie powinni otrzymać także spis adresów punktów, w których znajdują się zadania (ale nie mogą oni zdradzać tej informacji swoim drużynom),
- upominki dla uczestników i uczestniczek,
- dwie kopie listu powitalnego dla uczestników i uczestniczek (po jednej dla każdej z drużyn),
- dwie plansze do gry (załącznik nr 1),
- lista zagadek podpowiadających, gdzie znajdują się punkty z zadaniem – każda drużyna otrzymuje je na początku gry,
- papier flipczartowy lub szary papier (2 arkusze),
- mazaki,
- długopisy.





ZADANIA DLA GRACZY

1) Afryka pełna państw

Zadanie polega na spisaniu na kartce imion wszystkich członków i członkiń zespołu, a następnie ułożeniu z dostępnych liter nazw co najmniej 3 afrykańskich państw. Każdej litery można użyć tylko raz. Jeżeli okaże się, że jest za mało liter, drużyny mogą poprosić przechodnia o podanie imienia.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- kartka papieru,
- długopis,
- mapa Afryki lub spis afrykańskich państw.

2) Zagadkowa Afryka

Zadanie polega na odgadnięciu co najmniej dwóch z trzech ludowych zagadek, pochodzących z Demokratycznej Republiki Konga, Etiopii i Wybrzeża Kości Słoniowej.

3) Afryka pełna telefonów

Zadanie polega na obliczeniu szacunkowej liczby telefonów komórkowych w Afryce w 2015 roku.

4) Nobliści i Noblistki z państw afrykańskich

Zadanie polega na połączeniu nazwisk afrykańskich noblistów i noblistek z krajami ich **pochodzenia**.

Jeżeli chcesz wzmocnić aspekt edukacyjny gry, przygotuj krótkie notki biograficzne o afrykańskich noblistach i noblistkach i rozdaj je uczestnikom i uczestniczkom po wykonaniu tego zadania.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- paski z nazwiskami i krajami z załącznika nr 6.

5) Afrykańskie slumsy

Zadanie polega na zbudowaniu 5 budynków mieszkalnych z dostępnych materiałów, na wzór tych, które znajdują się w slumsach. Budynki muszą utrzymać się w pozycji stojącej co najmniej 30 sekund. Czas wykonania zadania: 10 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- mały kawałek plasteliny,
- zużyte zapalniczki (ok. 100 sztuk),
- „złotka” od 5 cukierków,
- 3 pudełka po zapalniczkach,
- stół lub płaski blat, ewentualnie parapet,
- zegarek/stoper.

6) Szkoła po kenijsku

Zadanie polega na przeczytaniu tekstu na temat kenijskiej szkoły i wypisaniu co najmniej 4 wyzwań, przed jakimi stoją nauczyciele i nauczycielki oraz uczniowie i uczennice w opisanej szkole.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- wydrukowany tekst z załącznika nr 7,
- kartka,
- długopis.

7) Lasy równikowe

Zadanie polega na pokazaniu jednemu z przechodniów – bez użycia słów i dźwięków – hasła „las równikowy”.

8) Kenijskie matatu

Zadanie polega na narysowaniu matatu (na wzór zdjęcia) na arkuszu szarego papieru, a następnie stanięcie na rysunku w taki sposób, aby cała drużyna się na nim **zmieściła**.

Jeżeli drużyny są małe można użyć połowy arkusza szarego papieru.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- arkusz szarego papieru,
- flamastry,
- zegarek.

9) Połączenie z Afryką

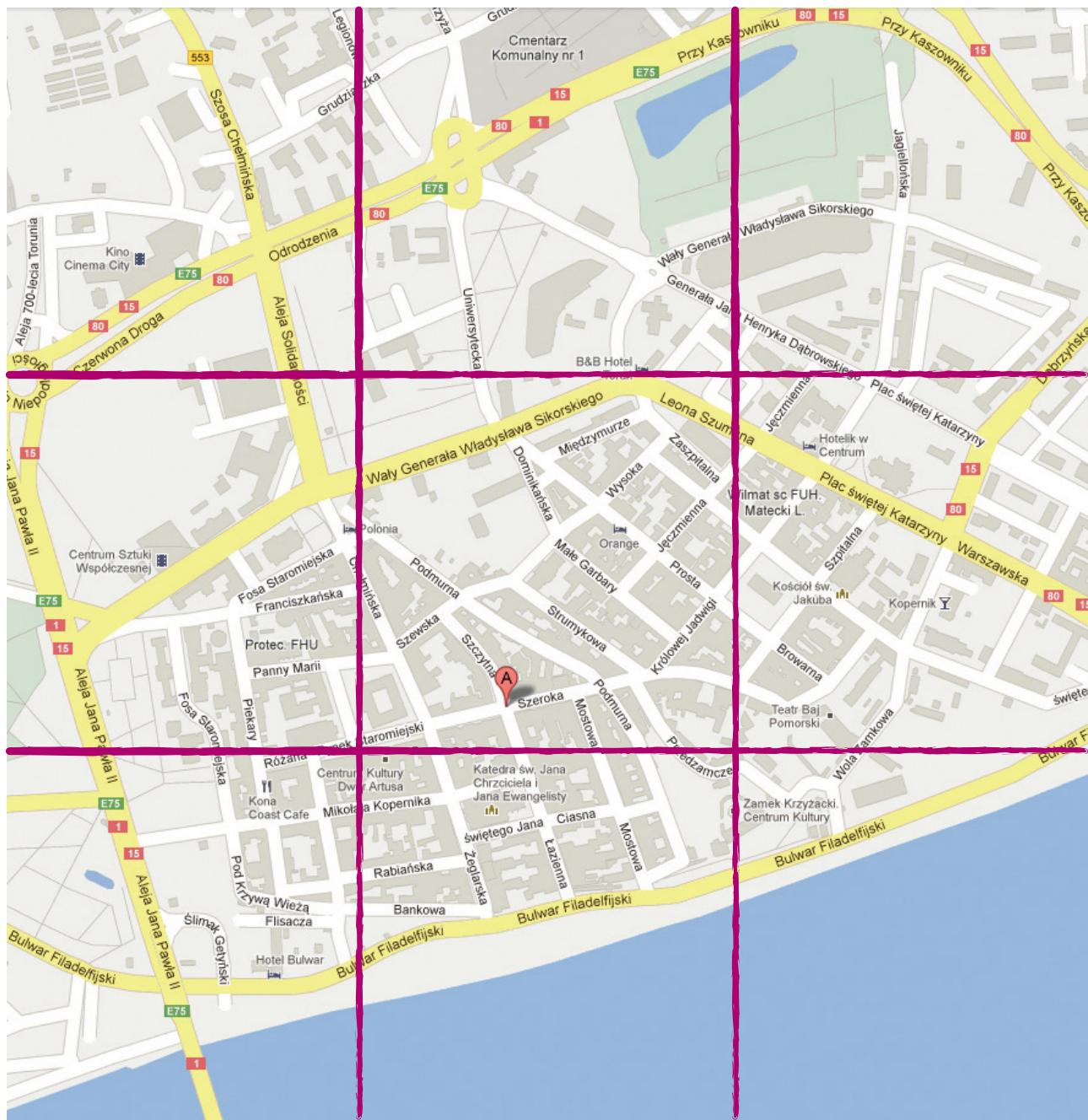
Zadanie polega na utworzeniu z odrysowanych na papierze dłoni słowa „Afryka”, a następnie wpisaniu w każdą dłoń jednego podobieństwa między graczami a ich rówieśnikami i rówieśniczkami z Afryki.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- 2 arkusze szarego papieru,
- flamastry.

ZAŁĄCZNIK NR 1 – PLANSZA DO GRY W AFRYKAŃSKIE KÓŁKO I KRZYŻYK

To jest przykładowa plansza do gry w Afrykańskie Kółko i Krzyżyk. Jako wzór posłużyło centrum Torunia. Organizując grę w Waszym mieście, powinniście stworzyć własną planszę. To proste. Wystarczy wydrukować mapę terenu, na którym toczyć się będzie gra i narysować na nim planszę do gry w Kółko i Krzyżyk.



WŁĄCZ SIĘ I DZIAŁAJ!



41

Jak zorganizować grę miejską?

WŁĄCZ SIĘ I DZIAŁAJ!



42

Jak zorganizować grę miejską?



Drodzy gracze,

Przed Wami nie leży wyzwanie – zmierzycie się z wielką planszą do gry w afrykańskie kółko i krzyżyk. Na mapie, którą otrzymaliście, zaznaczony jest diagram do gry w kółko i krzyżyk oraz teren gry. W każdym z dziewięciu pól diagramu znajduje się jedno zadanie. Zadania dotyczą kontynentu afrykańskiego. Miejsca z zagadkami są oznaczone kartką z krzyżykiem. Aby znaleźć zagadki, musicie wykazać się spostrzegawczością. Mogą Wam w tym także pomóc zagadki, które otrzymaliście.

Gdy znajdziecie punkt z krzyżykiem, musicie wykonać pozostawione tam zadanie. Jeśli uda się Wam zrobić to poprawnie (o zaliczeniu zadania decyduje opiekun Waszej drużyny), możecie postawić w diagramie krzyżyk lub kółko (w zależności od tego, który symbol wylosowaliście) w miejscu, gdzie się aktualnie znajdujecie.

Pamiętajcie, że wykonując zadanie, pozbawiacie drugą drużynę szansy na jego zaliczenie. Dlatego po poprawnym wykonaniu zadania powinniście zabrać ze sobą kopertę z jego opisem (będzie to potwierdzenie, że faktycznie odnaleźliście punkt). Jeżeli nie uda się Wam zaliczyć zadania, musicie zostawić kopertę na miejscu. Wasi konkurenci będą mieli szansę wykonać zadanie, o ile znajdą ten punkt. Jeżeli dwie drużyny dotrą do punktu w tym samym czasie, zadanie zaliczone zostanie tej, która wykona je poprawnie jako pierwsza.

Zwycięża drużyna, która zbierze trzy krzyżyki lub trzy kółka układające się w pionowe, poziome lub skośne linie. Gdy uda Wam się to osiągnąć, udajcie się do

Gra trwa do godziny..... Wtedy, bez względu na postępy w grze, musicie stawić się w podanym wyżej punkcie.

Powodzenia!

1) Afryka pełna państw

Spiszcie na kartce imiona wszystkich członków i członkiń Waszego zespołu. Następnie z liter, które macie na kartce ułóżcie nazwy co najmniej 3 afrykańskich państw. Pamiętajcie, jeżeli macie tylko jedną literę A, to możecie jej użyć tylko raz. Jeżeli nie uda Wam się tego dokonać z liter Waszych imion, znajdźcie na ulicy osobę i poproście ją o podanie imienia. Więcej liter to więcej możliwości.

Imiona podajemy w oficjalnych wersjach (Anna, a nie Ania, Jerzy a nie Jurek).

2) Zagadkowa Afryka

Poniżej znajdują się ludowe zagadki z Demokratycznej Republiki Konga, Etiopii i Wybrzeża Kości Słoniowej. Odgadnijcie co najmniej dwie z nich, a zadanie zostanie zaliczone.

→ **Zagadka ludu Bayaka z Demokratycznej Republiki Konga:**

„Co możemy usłyszeć na własne uszy, ale czego nigdy nie zobaczymy na własne oczy?”

→ **Zagadka ludu Oromo z Etiopii:**

„Gdziekolwiek pójdzie, zwycięża. Ale ulegnie wodzie”

→ **Zagadka ludu Baule z Wybrzeża Kości Słoniowej:**

„Czy pada, czy nie, nosi w sobie wodę”

Źródło: *Jak mówić polskim dzieciom o dzieciach Afryki?* pod redakcją Pawła Średzińskiego

3) Afryka pełna telefonów

Kontynent afrykański dynamicznie się rozwija. Szczególnie pod względem liczby telefonów komórkowych. W 2011 roku w Afryce było 500 000 000 telefonów komórkowych, z czego 15 000 000 to smartfony. Oznacza to, że na każdy smartfon przypadają mniej więcej 32 „zwykłe” telefony komórkowe. Szacuje się, że w 2015 roku ta proporcja znacznie się zmniejszy. Na każdy smartfon przypadają będzie 5,7 „zwykłych” telefonów komórkowych. Obliczcie ile, według szacunków, będzie w Afryce w 2015 roku wszystkich telefonów (smartfonów i nie-smartfonów), jeżeli smartfonów będzie 127 500 000. Do zadania nie możecie używać kalkulatorów.

Źródło: Informa Telecom and Media

4) Nobliści i Noblistki z państw afrykańskich

Kontynent afrykański już kilkakrotnie świętował przyznanie Nagrody Nobla swoim obywatelom i obywatelkom. Najczęściej były to nagrody za działania na rzecz pokoju. W kopercie znajdują się cztery nazwiska afrykańskich noblistów i noblistek oraz nazwy państw. Przyporządkujcie nazwisko do kraju, z którego pochodzi dana osoba.

5) Afrykańskie slumsy

Slumsy są – niestety – na stałe wpisane w krajobraz wielkich miast Afryki. Slumsy to dzielnice o bardzo niskim standardzie życia, zamieszkałe zwykle przez ludzi biednych. Często są to osoby, które przybyły z terenów wiejskich w poszukiwaniu pracy i lepszego życia. Przemierzają zwykle duże odległości, marząc o pracy i lepszym życiu. Ponieważ jednak to samo robi tysiące innych ich rodaków i rodaczek, nie wszystkim udaje się znaleźć godne źródło utrzymania. Z powodu skali zjawiska, trudno zapewnić wszystkim dach nad głową – dlatego tworzą się slumsy. Są one pozbawione kanalizacji i składają się głównie z prowizorycznych budowli pokrytych blachą i stworzonych z tego, co akurat było pod ręką. Zwykle są to glina, kartony, szmaty, płyty drewniane, kawałki drewna itp.

Waszym zadaniem jest zbudowanie 5 budynków mieszkalnych z dostępnych materiałów. Budynki muszą utrzymać się w pozycji stojącej co najmniej 30 sekund. Na wykonanie zadania macie 10 minut.

6) Szkoła po kenijsku

Kenijska szkoła jest bardzo podobna do polskiej, choć trochę inna. Przeczytajcie tekst o dyrektorze jednej ze szkół w Kenii i zanotujcie co najmniej 4 wyzwania, przed jakimi stoją nauczyciele i nauczycielki oraz uczniowie i uczennice w opisanej szkole.

7) Lasy równikowe

Jednym z największych bogactw Afryki są lasy równikowe. To podstawa ekosystemu tego kontynentu i jednocześnie „płuca” dla dużej części świata. Jednak ostatnie lata to intensywna wycinka tych lasów, głównie pod uprawy rolne. Warto zatem na każdym kroku podkreślać ich wagę dla Afryki i całego świata. W dużej mierze tego właśnie dotyczy zadanie. Macie bez użycia słów czy dźwięków pokazać przechodniowi las równikowy.

Znajdźcie osobę, które zechce wziąć udział w zabawie. Pamiętajcie, aby być uprzejmym dla przechodniów, nawet jeśli Wam odmówią. Następnie poproście, by spróbowała odgadnąć, co pokazujecie. Jeżeli zgadnie, zadanie zostaje zaliczone. Powodzenia!

8) Kenijskie matatu

Afryka jest w ciągłym ruchu. Ludzie codziennie przemieszczają się między wioskami, miastami i terenami słabo zaludnionymi za pomocą małych busów, zwykle takich jak na zdjęciu. W Kenii nazywają się one matatu i są podstawową formą komunikacji. Matatu nie posiada rozkładu jazdy. Odjeżdża wtedy, gdy zapełni się pasażerami. Zazwyczaj nie oznacza to zajęcia wszystkich miejsc siedzących, ale zapewnienie każdego skrawka wolnej przestrzeni w busie.

Wasze zadanie polega na narysowaniu widzianego z boku matatu (na wzór zdjęcia) na arkuszu szarego papieru. Wasze matatu połóżcie na ziemi i stańcie na nim. Cała drużyna musi się zmieścić, nikt nie może wystawać poza narysowane linie. Miłej podróży!

9) Połączenie z Afryką

Choć może się wydawać, że Afryka to zupełnie inny świat, można wskazać wiele podobieństw z Europą. Choć klimat, historia i tradycja jest inna, ludzie tam żyjący są pod wieloma względami bardzo podobni do nas. I właśnie tego będzie dotyczyło Wasze zadanie.

Na arkuszu szarego papieru odrysujcie swoje dłonie, tak aby utworzyły napis Afryka. Następnie wewnątrz każdej dłoni wpiszcie po jednej rzeczy, która łączy Was i Waszych rówieśników i rówieśniczki w Afryce. Powodzenia!



Poniżej znajduje się lista odpowiedzi do poszczególnych zadań gry. Są one tylko do Twojej wiadomości. Nie możesz ich zdradzić do momentu, gdy drużyna znajdzie i wykona zadanie. Pamiętaj, by czuwać nad zasadami fair play.

1) Afryka pełna państw

Zwróć uwagę, czy litery zostały użyte odpowiednią ilość razy (np. jeżeli mamy tylko jedną literę R, to możemy jej użyć jeden raz).

Zaliczone mogą być tylko te państwa, które istnieją. W przypadku Republiki Południowej Afryki dopuszczalny jest skrót RPA. W razie wątpliwości, spójrz na załączoną mapę.

2) Zagadkowa Afryka

Rozwiązania zagadek (wystarczy odgadnięcie dwóch):

→ Zagadka ludu Bayaka z Demokratycznej Republiki Konga: „Co możemy usłyszeć na własne uszy, ale czego nigdy nie zobaczymy na własne oczy?” – Wiatr.

→ Zagadka ludu Oromo z Etiopii: „Gdziekolwiek pójdzie, zwycięża. Ale ulegnie wodzie” – Ogień.

→ Zagadka ludu Baule z Wybrzeża Kości Słoniowej: „Czy pada, czy nie, nosi w sobie wodę” – Kokos.

3) Afryka pełna telefonów

Odpowiedź: 854 250 000 telefonów.

10) Nobliści i Noblistki z państw afrykańskich

Odpowiedzi:

Ellen Johnson Sirleaf	Liberia
Wangari Maathai	Kenia
Kofi Annan	Ghana
Nelson Mandela	Republika Południowej Afryki

4) Afrykańskie slumsy

Głównym kryterium jest utrzymanie się konstrukcji przez co najmniej 30 sekund.

5) Szkoła po kenijsku

Lista wyzwań stojących przed kenijską szkołą (oczywiście można dodać własne propozycje, o ile znajdują potwierdzenie w tekście):

- niskie zarobki nauczycieli i nauczycielek,
- brak pieniędzy na rozwój szkoły,
- reglamentacja wody,
- migracje uczniów i uczennic,
- migracje nauczycieli i nauczycielek.

6) Lasy równikowe

Należy zwrócić uwagę, aby gracze nie wydawali dźwięków i nic nie mówili. Jeżeli złamią tę zasadę, muszą znaleźć kolejną osobę i zacząć od początku.

Hasło brzmi: „lasy równikowe” i w takiej formie powinno zostać podane.

7) Kenijskie matatu

Matatu narysowane przez zespół powinno przypominać to ze zdjęcia. Należy zwrócić uwagę, by nikt z drużyny nie przekraczał narysowanych linii. Uczestnicy i uczestniczki muszą utrzymać swoją pozycję przez co najmniej 30 sekund.

8) Połączenie z Afryką

ZAŁĄCZNIK NR 6 – AFRYKAŃSCY NOBLIŚCI I NOBLISTKI – PASKI DO WYCIECIA

Ellen Johnson Sirleaf	Liberia
Wangari Maathai	Kenia
Kofi Annan	Ghana
Nelson Mandela	Republika Południowej Afryki



Peter Wakhisi jest bardzo zajęтым człowiekiem. Zanim zdąży zadać pierwsze pytanie, jego telefon dzwoni dwa razy. Peter uśmiecha się, odbiera, szybko ustala coś w suahili i odkłada telefon. Ukończył wydział nauk ścisłych na Uniwersytecie Nairobi i od ponad 10 lat jest nauczycielem. Na szczęście w Kenii nie trzeba kończyć obowiązkowych kursów dla pedagogów. Pytam: dlaczego na szczęście? Peter, śmiejąc się, tłumaczy: „Bo wtedy w ogóle nie mielibyśmy już nauczycieli. Taki kurs trwa dwa lata i kosztuje 150.000 szylingów (równowartość 5.000 PLN). Przeciętny nauczyciel zarabia miesięcznie 10.000 szylingów (około 300 PLN). Nikogo na coś takiego po prostu nie stać”.

Od kilku lat Peter pełni funkcję dyrektora prywatnej szkoły znajdującej się w Kawangware, jednej ze slumsowych dzielnic Nairobi, stolicy Kenii. Jej nazwa – Rise & Shine Academy – trafnie oddaje znaczenie tej placówki dla całej okolicy. Na tle domów z blachy falistej i błakających się po ubitych drogach kóz i owiec jest miejscem schludnym i nowoczesnym, zupełnie innym od wszystkiego wokół. W szkole, dzięki wsparciu Fundacji Polska – Afryka Wschodnia, otwarto właśnie nową pracownię chemiczną. „Ale taka pomoc ze strony organizacji z Zachodu to miecz obosieczny – tłumaczy Peter – nazywamy to tutaj efektem *Mzungu*¹. Z jednej strony umożliwia ona lepsze standardy nauki, ale z drugiej rodzice przestają płacić czesne (miesięczna opłata to równowartość około 35 PLN), bo wydaje im się, że skoro szkoła ma nową pracownię czy podręczniki, to jest wystarczająco bogata i nie potrzebuje dodatkowych pieniędzy. A gdy rodzice nie płacą, dzieci przestają przychodzić do szkoły”. Pieniądzy zdecydowanie brakuje, jak w każdej takiej placówce.

Znów dzwoni telefon, ale tym razem Peter nie odbiera. „Największym wyzwaniem – Peter, który od lat współpracuje z zachodnimi organizacjami, wie doskonale, że nie ma żadnych „problemów”, są tylko „wyzwania” – jest ustalenie budżetu na pensje nauczycieli i wodę”.

Dla 230 uczniów, którzy uczęszczają do Rise & Shine Academy, miesięcznie potrzeba około 24 ton wody, co oznacza wydatek rządu 6.000 szylingów (250 PLN). Kenijczycy rzadko kiedy są punktualni, a ich życie wydaje się funkcjonować na wariackich papierach; gdy jednak przychodzi do rozmów o kosztach utrzymania, okazują się oni niezwykle precyzyjni. Peter wszystkie liczby wymienia z pamięci. Nic

dziwnego – te 24 tony wody są bardzo dokładnie wyliczone. „W szkole jest nakaz szanowania wody – tłumaczy Peter – po posiłku każde dziecko może wypić kubek wody, toalety są sputkiwane dwa razy dziennie, zaś pracownia chemiczna ma dwa baniaki, które są przeznaczone wyłącznie dla niej”. Pytam, z jakimi jeszcze problemami – oprócz finansowych – boryka się dyrektor szkoły.

Peter nie zastanawia się długo: „Przeprowadzki. W slumsach, mimo tego, że są to najbiedniejsze dzielnice, trzeba płacić czynsz. Ludzie nie mają pieniędzy albo nie chcą ich wydawać na opłaty, dlatego przeprowadzają się co kilka miesięcy do innej części miasta, wystarczająco daleko, by właściciele poprzednich domów nie mogli znaleźć dłużników. Ich dzieci nie mogą już chodzić do tej samej szkoły. Muszą uczęszczać do nowej. Uczniowie pojawiają się zatem i znikają, i nic nie można z tym zrobić”. Podobny problem – tyle tylko, że spowodowany niskimi pensjami, a nie przeprowadzkami – dotyczy nauczycieli. Zdarza się, że w ciągu roku szkolnego jednego przedmiotu uczy trzech różnych pedagogów. Zmieniają się co trymestr. W Kenii rok szkolny dzieli się na trzy okresy przerywane miesięcznymi wakacjami w grudniu, kwietniu i sierpniu. Nie ma jednak czego zazdrościć. Jedyny wolny dzień to niedziela, a lekcje trwają przeciętnie od 7:30 do 17. Natomiast jeśli jesteś uczniem dwóch ostatnich klas szkoły podstawowej, która w Kenii trwa 8 lat, uczysz się również w wakacje. W niektórych szkołach dla uczniów 7 i 8 klasy zarezerwowane są internaty, bo mimo tego, że mieszkasz w tym samym mieście co twoi rodzice, nie masz szansy ich widywać.

Pytam, czy Peter zamierza otworzyć taki internat. „Nie. Na razie mamy podstawówkę i liceum, ale moim marzeniem jest założenie uniwersytetu, którego dyplom umożliwiłaby im zdobycie dobrej pracy”. „Takiej jak twoja?” – dopytuję Petera i natychmiast orientuję się, że mógł to pytanie wziąć za ironiczną uwagę. Peter jednak wybucha śmiechem: „Nie, nie, moja praca nie jest dobra; gdyby moja żona nie pracowała, nasza rodzina nie miałaby z czego żyć”. „Więc dlaczego tu jesteś?”. Peter, wciąż roześmiany, odpowiada: „Bo kocham uczyć, to po prostu jest we mnie”. Znów dzwoni telefon, ale tym razem Peter odbiera, po czym uśmiecha się przepraszająco – musi wracać do pracy.

Autorka: Kinga Krzemińska. Tekst pochodzi z pisma „Pomagamy”



1. Mzungu w języku suahili oznacza osobę o innym niż czarny kolorze skóry.



WŁĄCZ SIĘ I DZIAŁAJ!



48

Jak zorganizować grę miejską?

„Włącz się do gry! Jak zorganizować grę miejską”

© Polska Akcja Humanitarna 2011

ISBN: 978-83-63069-19-3

Autor: Łukasz Bartosik

Współpraca: Magdalena Jakubowska

Korekta i redakcja: Dawid Dziwosz

Projekt graficzny serii i skład:  RZECZYOBRAZKOWE.PL

Logotyp *Szkoła Globalna*
działa lokalnie!

global
action schools
2 communities

Międzynarodowy program „Szkoła Globalna działa lokalnie” koordynuje w Polsce:

Polska Akcja Humanitarna

Ul. Szpitalna 5/3, 00-031 Warszawa

Tel. 22 828 88 82

www.pah.org.pl

KRS 0000136833



Publikacja ta powstała przy finansowym wsparciu Unii Europejskiej. Poglądy i opinie w niej wyrażone są wyłącznie poglądami Polskiej Akcji Humanitarnej i w żadnym wypadku nie odzwierciedlają oficjalnego stanowiska Unii Europejskiej.

Kopiowanie i wykorzystanie fragmentów tej publikacji nie wymaga odrębnej zgody wydawcy, pod warunkiem, że odbywa się to w ramach działalności edukacyjnej nie nastawionej na zysk, a materiały nie będą sprzedawane ani wykorzystane w innych publikacjach.



MINISTER
EDUKACJI
NARODOWEJ

Logotyp *Szkoła z Pasją*

Projekt jest finansowany z grantu Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Publikacja została sfinansowana ze środków Ministerstwa Edukacji

Narodowej w ramach projektu Szkoła z Pasją.



SZKOŁA Z PASJĄ

