

Gra Miejska

krok po kroku





Uczestniczki gry miejskiej „Odkryć Wilgę” realizowanego w ramach projektu „Moje Miasto. Moja Historia”. Karta gracza wystylizowana na materiał historyczny oraz mapa dla gry „Czas decyzji” w ramach projektu „Moje Miasto. Moja Historia”

Spis treści

Wstęp	4
Gra miejska – definicja i wprowadzenie	7
Gra miejska – jak ją stworzyć?	9
Formalności, budżet, promocja	16
Jak grać?	20
Proces realizacji gry miejskiej	22
Jak przeprowadzić ewaluację?	22
Powodzenia!	25
Checklista	26



Pomysł stworzenia przewodnika „Gra miejska. Krok po kroku” narodził się w Instytucie Pileckiego przy okazji realizacji I edycji projektu „Moje Miasto. Moja Historia”. Jego celem jest przybliżenie mieszkańcom miejscowości – tych mniejszych i tych większych – lokalnych historii związanych z okresem II wojny światowej. Pokazaliśmy, że każda ulica i każdy budynek, mijane codziennie w drodze do szkoły czy pracy, mają swoją historię, a z pozoru zwykłe miejsca kryją w sobie niezwykle opowieści. Zamierzeniem naszego projektu – dzięki szkoleniom dla młodzieży dotyczącym tworzenia gier miejskich – było sprawienie, by uczestnicy stali się nie tyle jego odbiorcami, ile (współ)twórcami, oraz potrafili zaplanować i zorganizować tego typu wydarzenie.

W przedsięwzięciu wzięła udział młodzież z Grodziska Mazowieckiego, Iłży, Miętne, Mirowa Starego, Orońska, Ostrowi Mazowieckiej, Pionek, Pruszkowa oraz Wilgi. Uczniowie wraz z nauczycielami przygotowali niezwykle interesujące gry, które przybliżyły ludziom historię ich miejscowości z lat 1939–1945.

Projekt „Moje Miasto. Moja Historia” utwierdził nas w przekonaniu, że naznaczona piętnem dwóch totalitaryzmów historia Polski XX wieku może być przestrzenią dla nowoczesnych form edukacji, a gra miejska stanowi twórcze uzupełnienie tradycyjnych metod nauczania. Dzięki temu, że rozgrywa się ona na terenie danego miasta, jest doskonałym narzędziem, by przypominać o lokalnym wymiarze II wojny światowej. Ze względu na swoją otwartą formułę może być skierowana zarówno do młodszego, jak i starszego odbiorcy i przybliżać tak trudne tematy w atrakcyjnej formie. Tworzenie gry pozwala uczniom nie tylko poznać historię i zaangażować się w nią, ale również daje młodzieży szansę nabycia umiejętności i zdobycia wiedzy związanej z przygotowaniem projektu, współpracą z innymi

czy działaniami promocyjnymi. Podczas pracy z młodzieżą biorącą udział w naszym przedsięwzięciu okazało się, że brakuje podręcznego kompendium zawierającego wszystkie niezbędne informacje o tego typu projektach. — „Gra miejska. Krok po kroku” to przewodnik napisany przez Gabriellą Sierocińską-Dec, która od wielu lat zajmuje się tematyką gier miejskich, oraz Michała Gawriłowa, pomysłodawcę projektu „Moje Miasto. Moja Historia”. Wskazówki zawarte w informatorze są oparte na bogatym doświadczeniu autorów w realizacji gier miejskich.

Wierzymy, że nasza publikacja pomoże Wam zaplanować i zorganizować grę miejską. Znajdziecie w niej zarówno wyjaśnienie, czym jest gra miejska, jak i sugestie dotyczące np. pisania scenariusza, konstruowania zadań, a także przeprowadzania wizji lokalnej czy ewaluacji. Dzięki definicjom i dodatkowym informacjom uporządkujecie swoją wiedzę na temat procesu tworzenia gier miejskich, a znajdująca się na końcu checklista pozwoli w łatwy sposób sprawdzić, czy nie pominęliście niczego podczas prac nad swoją własną historyczną grą miejską. Uzupełnieniem przewodnika będą dodatkowe materiały dostępne na stronie instytutpileckiego.pl – możecie stamtąd pobrać np. wzory regulaminów i pism. — Nasze opracowanie jest skierowane w pierwszej kolejności do uczestników projektu „Moje Miasto. Moja Historia”, ale do korzystania z przewodnika zachęcamy również szkoły, drużyny harcerskie, domy kultury, fundacje, stowarzyszenia i wszystkich zainteresowanych. Mamy nadzieję, że nasz przewodnik pomoże Wam rozpocząć przygodę z grą miejską i historią waszych miejscowości.

dr Wojciech Kozłowski

Dyrektor Instytutu Solidarności i Męstwa im. Witolda Pileckiego



Gra miejska – definicja i wprowadzenie

Gra miejska to rodzaj rozgrywki, której integralnym elementem jest przestrzeń miejska. Może być ona miejscem gry – lub też teren miasta może stać się planszą do gry. ——— W grze miejskiej wykorzystuje się elementy harcerskich gier terenowych, imprez na orientację, gier fabularnych: narracyjnych (RPG, ang. *role-playing game*) i teatralnych (LARP, ang. *live action role-playing*), flash

mobów, happeningów ulicznych czy gier komputerowych. Innymi słowy uczestnicy bardzo często wcielają się w jakieś postacie i muszą wykonywać kolejne zadania. ——— Skąd się wzięły gry miejskie? Ich historia sięga prawdopodobnie okresu dwudziestolecia międzywojennego i czasów Wielkiego Kryzysu, kiedy na nowojorskich ulicach grano w *Ringolevio* – odmianę zabawy w chowanego. ——— W Polsce korzeni gier miejskich możemy doszukiwać się w ruchu harcerskim, który za jedną z najważniejszych form pracy uznawał grę terenową, rozwijającą umiejętność orientacji w terenie. ——— W latach 90. XX wieku nastąpił wielki wzrost zainteresowania taką formą spędzania wolnego czasu. Wraz z „Inwazją Mocy” radia RMF FM – grą polegającą na szukaniu ukrytych skarbów – a następnie legendarnym cyklem „Urban Playground” gry

miejskie wkroczyły do naszej codzienności. Ogromny potencjał edukacyjny tej metody jest obecnie coraz bardziej doceniany. Nic więc dziwnego, że gry miejskie są popularną formą działalności wielu instytucji. Dzieje się tak z kilku powodów: po pierwsze gra jest ciekawym sposobem na przekazanie uczestnikom dużej dawki wiedzy; po drugie łączy w sobie różne rodzaje aktywności, a element rywalizacji sprawia, że towarzyszy jej sporo emocji; po trzecie pozwala na lepsze poznanie otaczającej przestrzeni, zwłaszcza mało znanych miejsc czy lokalnych ciekawostek. Dla wielu osób może stać się interesującą formą wspólnego spędzenia wolnego czasu i doskonałą okazją do integracji lokalnej społeczności.

BEZ PRZESTRZENI MIEJSKIEJ NIE MA GRY. PRZYKŁADEM WYKORZYSTANIA OBSZARU MIASTA JEST ROZMIESZCZENIE PUNKTÓW KONTROLNYCH (PUNKTÓW GRY) W MIEJSCACH HISTORYCZNIE ZWIĄZANYCH Z FABUŁĄ GRY. NIEKIEDY PRZESTRZEŃ MIEJSKĄ TRAKTUJE SIĘ JAK PLANSZĘ DO GRY, TAK JAK W ZORGANIZOWANEJ PRZEZ MUZEUM HISTORII POLSKI GRZE MIEJSKIEJ PALUCHEM PO MAPIE, W KTÓRĘ WARSZAWA ZOSTAŁA NA CHWILĘ ZAMIENIONA W II RZECZPOSPOLITĄ – NA MAPĘ STOLICY NAŁOŻONO MAPĘ POLSKI MIĘDZYWOJENNEJ I W PUNKTACH ODPOWIADAJĄCYCH POSZCZEGÓLNYM MIASTOM STWORZONO ICH NAMIASTKĘ Z TAMTYCH CZASÓW. GRACZE PODRÓŻOWALI ŚLADAMI KAZIMIERZA PALUCHA, KTÓRY PIESZO PRZEMIERZYŁ POLSKĘ WZDŁUŻ GRANIC, ABY UCZCIĆ DZIESIĄTĄ ROCZNICĘ ODZYSKANIA NIEPODLEGŁOŚCI.

Gry miejskie są też atrakcyjną propozycją dla turystów poszukujących niekonwencjonalnych sposobów na odkrywanie nowych miejsc. ——— Coraz częściej gry stanowią element team buildingu. Wykorzystuje się je także do promocji marki i reklamy konkretnego produktu. ——— Obecnie najczęściej spotykane są dwa rodzaje gier miejskich:

- gra obsługowa — wymagająca czynnego udziału organizatorów, odbywająca się w określonym czasie; może mieć formę zarówno otwartą, jak i zamkniętą;
- gra bezobsługowa — samodzielna i indywidualna; może być rozegrana w dowolnym momencie po pobraniu materiałów, np. ze strony internetowej organizatora.. ——— Bez względu na to, kto i gdzie organizuje gry, mają one pewne cechy wspólne, a mianowicie:
 - w grze biorą udział osoby lub zespoły, które rywalizują ze sobą,
 - poruszają się w przestrzeni miejskiej, używając specjalnej mapy, i rozwiązują kolejne zadania
 - poszczególne zadania mogą być niezależne od siebie lub połączone fabułą.



Gra miejska – jak ją stworzyć?

Wydaje się, że nie ma nic prostszego niż przygotowanie gry miejskiej. Tymczasem proces tworzenia dobrej gry wymaga stawiania sobie wielu pytań i szukania odpowiedzi. Aby pomóc wam w realizacji pierwszej gry miejskiej, stworzyliśmy listę pytań, która uporządkuje pracę nad projektem i przyda się przy opracowywaniu kolejnych gier.

Skąd wziąć temat na grę miejską?

Zorganizowanie gry miejskiej zaczynacie od znalezienia pomysłu na jej temat. Powinien być ciekawy i intrygujący, ważne też, by pozwolił graczom zdobyć nową wiedzę. Gdzie zatem szukać tematu? Popatrzcie na swoją miejscowość z różnych perspektyw

— zastanówcie się, kto w niej mieszkał, kto był, kto tworzył. Czy istnieje powieść lub film, których akcja się w niej rozgrywa? Czy w okolicy znajdują się interesujące obiekty, np. zabytkowy dworzec, kościół lub pałac? Zapytajcie mieszkańców — może istnieje jakaś miejska legenda? ——— Inspiracji do gier szukajcie także w różnych źródłach historycznych — pamiętajcie, że im bardziej gra odwołuje się do prawdziwych wydarzeń, tym lepiej spełni funkcję edukacyjną. Dlatego przejrzyjcie dokumenty, spisane wspomnienia, pamiętniki, fotografie i archiwalne numery czasopism.

W POSZUKIWANIU TEMATÓW ROZEJRZYJCIE SIĘ DOKOŁA, ODWIEDŹCIE LOKALNE ARCHIWUM, KANCELARIĘ PARAFIALNĄ, ZOBACZCIE, KTO JEST POCHOWANY NA MIEJSCOWYM CMENTARZU. PRZYJRZYJCIE SIĘ UWAŻNIE TABLICOM PAMIĄTKOWYM I POMNIKOM. POROZMAWIAJCIE Z NAJSTARSZYMI MIESZKAŃCAMI – MOŻE ZNAJĄ JAKIEŚ CIEKAWY HISTORIE Z DAWNYCH LAT?

ZAJRZYJCIE DO BIBLIOTEK CYFROWYCH, POSZUKAJCIE REGIONALNYCH GAZET – ZAWARTE W NICH INFORMACJE MOGĄ PRZYŃIEŚĆ WIELE POMYSŁÓW NA TEMAT GRY.



Z kim realizujecie grę?

Zanim podejmiecie kolejne kroki w tworzeniu gry, zastanówcie się, w jakim zespole będziecie pracować. Inaczej działa się w duecie, a inaczej w kilkunastoosobowym zespole. To ważne, by już na początku dobrze podzielić zadania i wyznaczyć osobę, która będzie koordynowała najpierw proces twórczy, a potem realizację gry. Powinna to być osoba, która będzie mogła podejmować decyzje — czasem w toku prac trzeba to robić szybko, bez możliwości dodatkowych konsultacji.

Jakie są cele gry?

To jedna z podstawowych kwestii w procesie tworzenia gry. Od początku prac nad projektem musicie sobie stawiać następujące pytania: dlaczego chcecie przeprowadzić taką grę? Co chcecie przekazać? Jakie informacje są kluczowe, a jakie mogą być tłem? Jaką funkcję ma spełniać gra? Co dzięki niej chcecie osiągnąć? Dobrze określenie celów jest sprawą kluczową — fabuła i zadania gry mają służyć ich realizacji.

Kto jest odbiorcą gry?

To kolejne z listy pytań podstawowych. Dobrze sprofilowanie odbiorcy pozwoli wam na odpowiednie ułożenie trasy, zadań, a co za tym idzie — realizację założonych celów. Pamiętajcie, że gry dla pojedynczych osób planuje się inaczej niż dla zespołów. Ważny jest także wiek graczy — jeżeli decydujecie się na grę dla najmłodszych, to trasa powinna obejmować niewielki teren, a zadania muszą być przygotowane w odpowiedni sposób. Jeżeli organizujecie grę dla grup mieszanych lub dorosłych, to warto rozważyć opracowanie różnych tras: innej dla zaawansowanych graczy i innej dla osób, które traktują tę formę aktywności bardziej rekreacyjnie. Profilując odbiorcę gry, spróbujcie określić jego następujące parametry: wiek, miejsce zamieszkania, znajomość tematu poruszanego podczas gry, posiadane lub wymagane umiejętności ———— Dodatkowo zastanówcie się, jaką formułę będzie miała wasza gra — otwartą (skierowaną do

wszystkich chętnych) czy zamkniętą (przeznaczoną dla określonej społeczności, np. dla uczniów danej szkoły).

MIEJCIE NA UWADZE, ŻE ODBIORCAMI WASZEJ GRY MOGĄ BYĆ OSOBY Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ RUCHOWĄ — ZAPLANUJCIE TRASĘ TAK, BY WSZYSTKIE MIEJSCA BYŁY DLA NICH DOSTĘPNE. ZASTANÓWCIE SIĘ, CZY WŚRÓD ODBIORCÓW ZNAJDĄ SIĘ OSOBY Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ SŁUCHU LUB WZROKU. JEŻELI TAK, PRZYGOTUJCIE ODPOWIEDNIO TRASĘ I ZADANIA.

SZUKAJĄC POMYSŁU NA FABUŁĘ DO HISTORYCZNEJ GRY MIEJSKIEJ, WARTO SPRAWDZIĆ, CZY W OKOLICY NIE ROZEGRAŁO SIĘ JAKIEŚ CIEKAWE WYDARZENIE. DOBRYM TROPEM MOGĄ BYĆ PAMIĘTNIKI LUB DZIENNIKI DAWNYCH MIESZKAŃCÓW. JESZCZE INNYM DOBRYM ŹRÓDŁEM MOŻE OKAZAĆ SIĘ KRONIKA SZKOLNA.



Jak zainteresować gracza, czyli pomysł na fabułę

Fabuła jest jednym z tych elementów, które decydują o sukcesie gry. Im jest ciekawsza, bardziej intrygująca i zagadkowa, tym większa szansa, że gracz zaangażuje się w grę i stanie się ona dla niego dobrym doświadczeniem. Aby zainteresować uczestnika tematem, przygotujcie wprowadzenie fabularne, w którym określicie cel gry i rolę, w jaką gracz ma się wcielić. Pamiętajcie, by fabuła była spójna na każdym etapie gry. Przygotowane przez was zadania powinny być logicznie powiązane zarówno z nią, jak i ze sobą, tak by ostatecznie doprowadzić gracza do celu fabularnego gry. Możecie sięgać po sprawdzone pomysły na fabułę, ale warto poszukać własnego, mniej popularnego motywu, aby zaskoczyć gracza już na samym początku.



Jak grać – parę słów o mechanice gry

Gdy udzieliliście sobie odpowiedzi na pytania podstawowe, przyszedł czas na kwestie bardziej przyjemne, ale równie ważne. Od nich zależy dobra organizacja gry i zadowolenie uczestników. Ponieważ każda gra musi mieć jasno określone zasady, warto pochylić się nad następującymi sprawami:

– Czy uczestnicy grają indywidualnie czy zespołowo?

Jaka jest minimalna i maksymalna liczba osób w drużynie?

– W jakiej kolejności uczestnicy mogą rozwiązywać kolejne zadania? Możecie rozważyć następujące sposoby:

– zadania rozwiązywane są według wskazanej przez was kolejności

– gracze sami decydują, w jakiej kolejności będą rozwiązywać zadania

– gracze startują z różnych miejsc i każda drużyna ma inny punkt początkowy gry.

(To tylko przykładowe warianty – możecie opracować własny. Istotne jednak, by umożliwił on każdemu zespołowi dotarcie do wszystkich punktów kontrolnych w zamierzonym czasie).

– Ile czasu będzie trwała gra? Ważne, by nie była za długa – powinna trwać od półtorej godziny do dwóch godzin.

BARDZO CZĘSTO W GRACH MIEJSKICH WYKORZYSTUJE SIĘ WĄTKI KRYMINALNE CZY DETEKTYWISTYCZNE – ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK, TROPIENIE ŚLADÓW I ODKRYWANIE TAJEMNIC ZAZWYCZAJ BARDZO ANGAŻUJĄ GRACZY. AKCJA MOŻE ZASADZAĆ SIĘ NA POSZUKIWANIU SKARBÓW. NAJCZĘŚCIEJ WYKORZYSTYWANYM MOTYWEM FABULARNYM JEST PODRÓŻ W CZASIE.

PAMIĘTAJCIE ŻE W „ZASADACH GRY” TRZEBA OKREŚLIĆ, GDZIE JEST START I META, ILE CZASU TRWA ROZGRYWKA, ILE OSÓB MOŻE BYĆ W JEDNYM ZESPOLE, JAKA JEST PUNKTACJA, KTO PRZYZNAJE PUNKTY I CO MA WPŁYW NA WYGRANĄ. ZASADY POWINNY BYĆ SFORMUŁOWANE W SPOSÓB JASNY I JEDNOZNACZNY.

TRASA GRY HISTORYCZNEJ POWINNA PROWADZIĆ PRZEZ PUNKTY ZWIĄZANE Z FABUŁĄ GRY. IDEALNIE BYŁOBY WYZNACZYĆ JE W AUTENTYCZNYCH MIEJSCACH. NIESTETY NIE ZAWSZE SIĘ TO UDAJE. WÓWCZAS – JEŻELI TO MOŻLIWE – WYKORZYSTAJCIE MIEJSCA, KTÓRE W JAKIŚ SPOSÓB SĄ ZWIĄZANE Z OKRESEM, KTÓREGO DOTYCZY GRA.

To odpowiedni czas, żeby nie znużyć uczestników, ale wystarczający do zapewnienia im satysfakcji z udziału w rozgrywce.

- Gdzie znajdują się start i meta?
- O której godzinie gra ma się rozpocząć? Do której godziny należy zjawić się na mecie? Pamiętajcie, by nie wypuszczać zespołów na trasę zbyt późno. Ostatni uczestnicy powinni mieć wystarczająco dużo czasu na rozwiązanie wszystkich zadań i dotarcie do mety przed końcem gry.
- W jaki sposób gra będzie oceniana? Jeżeli decydujecie się na system punktowy, musicie jasno określić zasady przyznawania punktów.
- Co trzeba zrobić, żeby ukończyć grę?
- Kto sprawdza poprawność wykonania zadań?

– Co decyduje o wygranej?

– Czy czas wykonania poszczególnych zadań i dotarcia do kolejnych punktów kontrolnych mają znaczenie?

– Czy w grze są nagrody? Jeżeli tak, to ile i jakie? Odpowiedzi na te i podobne pytania powinien zawierać dokument o nazwie „Zasady gry”.

Regulamin należy sformułować w sposób jasny i jednoznaczny, spisać i udostępnić każdemu graczowi.

Jaką trasę będzie miała gra?

Opracowanie trasy wymaga szczególnej uwagi. Przede wszystkim trzeba określić, na jakim obszarze będzie prowadzona gra. Po ustaleniu punktów kontrolnych przejdźcie wyznaczoną trasę i sprawdźcie, ile czasu wam to zajęło. Dodajcie do tego czas na wykonanie zadań i zdecydujcie o ostatecznym wyborze punktów. Dopilnujcie, by nie były od siebie za bardzo oddalone oraz by nie utrudniały życia innym użytkownikom przestrzeni miejskiej. Trasę należy przetestować co najmniej dwukrotnie.

Jakie zadania gracze mają rozwiązać?

Przystępujecie do najbardziej twórczej części przygotowania gry – wymyślenia zadań. Na pewno macie w głowach mnóstwo pomysłów. Ważne, by zadania były różnorodne, ciekawe, a przede wszystkim związane z fabułą gry. ———— Warto zadbać o zróżnicowany poziom trudności zadań. Pamiętajcie o zagadkach i elementach, które będą dla graczy zaskoczeniem – nie ma nic nudniejszego niż przewidywalne rozwiązania. Nie zapomnijcie sprawdzić, czy wszystkie zadania są wykonalne. Formułujcie polecenia jasno i konkretnie. ———— Z jakimi zadaniami mogą zmierzyć się uczestnicy gier miejskich? Mogą to być np.:

- odnalezienie obiektu na podstawie wspomnień lub fotografii (całej bądź fragmentu),
- odszyfrowanie wiadomości z tablic pamiątkowych, nazw ulic itp.,
- wykorzystanie mapy (aktualnej lub z okresu, którego dotyczy gra; użycie archiwalnych map podnosi poziom trudności gry, ale znacznie ją uatrakcyjnia),
- odkrywanie detali architektonicznych,
- odszukanie ukrytego przedmiotu,
- napisanie rymowanki, krótkiej piosenki lub innego tekstu,
- minizadania z terenoznawstwa,
- odnajdywanie miejsc pojawiających się np. w filmach,
- interakcja z przypadkowymi przechodniami,
- odegranie scenek,
- zadania typu *adventure*, czyli szybkie dotarcie w określone miejsce,
- rozmowa telefoniczna w celu uzyskania dodatkowych instrukcji,
- wysłanie MMS-a/SMS-a,
- nakręcenie krótkiego filmu telefonem komórkowym.

Nie bójcie się wprowadzać do gry osób zwanych łącznikami, czyli „punktowych” o szczególnej roli. Może to być np. ktoś, kogo trzeba

W PRZYPADKU GIER HISTORYCZNYCH NIE ZAPOMNIJCIE O WYKORZYSTANIU ŹRÓDEŁ HISTORYCZNYCH. W ZADANIACH MOŻECIE SIĘ ODWOŁAĆ DO ANALIZY TEKSTÓW LUB FOTOGRAFII CZY PORÓWNA-NIA MAP. INSPIRACJA MOŻE SIĘ TEŻ KRYĆ W LISTACH Z CZASÓW, KTÓRYCH DOTYCZY GRA.

CZASEM LEPIEJ PORZUCIĆ GENIALNY POMYSŁ NA ZADANIE, GDY WIDZICIE, ŻE OPRÓCZ ATRAKCYJNEJ FORMY NIE WNIESIE ONO ZBYT WIELE DO REALIZACJI CELÓW GRY.

A MOŻE W WASZEJ OKOLICY DZIAŁAJĄ HISTORYCZNE GRUPY REKONSTRUKCYJNE? ICH CZŁONKOWIE ZAZWYCZAJ POSIADAJĄ ODPOWIEDNIE STROJE I REKWIZYTY I BYĆ MOŻE BĘDĄ MIELI OCHOTĘ ZAANGAŻOWAĆ SIĘ W ZABAWĘ. PAMIĘTAJCIE JEDNAK, BY ZACHOWAĆ KONSEKWENCJĘ – DO GRY, KTÓREJ FABUŁA ODWOŁUJE SIĘ DO CZASÓW II WOJNY ŚWIATOWEJ, ZNAJDŹCIE GRUPY REKONSTRUKCYJNE ZAJMUJĄCE SIĘ TYM OKRESEM HISTORYCZNYM.

znaleźć w tłumie i przekazać mu hasło. Pojawienie się w warstwie fabularnej takich postaci jak łącznicy, obserwatorzy czy agenci zwiększa dynamikę gry i jeszcze bardziej angażuje w nią uczestników. Możecie też włączyć elementy przedstawienia teatralnego lub rekonstrukcji zdarzeń – takie rozwiązania podnoszą dramaturgię rozgrywki i pozwalają graczom bardziej wczuć się w sytuację.

Czy to na pewno wszystko?

Aby odpowiedzieć na to pytanie, należy opracować szczegółowy scenariusz gry, który będzie zawierał:

- tytuł gry,
 - określone cele,
 - streszczenie fabuły,
 - opis trasy,
 - wykaz wszystkich zadań oraz przyporządkowanie ich do miejsc na trasie,
 - wykaz i opis poszczególnych punktów kontrolnych wraz z listą materiałów potrzebnych na danym stanowisku,
 - opis postaci występujących w grze,
 - informację, ile osób potrzeba do obsługi gry.
- Po opracowaniu scenariusza staniecie przed kolejnym pytaniem:

Jakie materiały należy przygotować?

Niezbędna w grze miejskiej jest karta gry. To na niej gracze notują rozwiązania, czasem uzupełniają hasło. Ważnym jej elementem jest mapa, bez której nie ma gry. Naniesiecie na nią punkty kontrolne i wszystkie istotne wskazówki dla gracza. Mapa powinna być czytelna i opatrzona zrozumiałą legendą. Nie może na niej zabraknąć punktu startowego i mety. ———— Analizując scenariusz i listę zadań, zwracajcie szczególną uwagę na to, czy potrzebujecie dodatkowych rekwizytów, strojów lub innych elementów scenograficznych. ———— Pamiętajcie, że niektóre zadania wymagają dodatkowych druków, a inne np. materiałów plastycznych.



Formalności, budżet, promocja

Organizacja gry miejskiej to nie tylko kreatywne myślenie, ciekawe pomysły czy odkrywanie fascynujących historii. Wymaga ona również załatwienia formalności, przygotowania (i pilnowania!) budżetu, a także zaplanowania odpowiednich działań promocyjnych. — Planując grę miejską, dopilnujcie związanych z nią formalności:

Regulaminy i odpowiedzialność prawna

Każda gra miejska powinna mieć swój regulamin, który określa nie tylko zasady samej rozgrywki, lecz także zobowiązuje uczestników do przestrzegania przepisów (np. ruchu drogowego) oraz jasno określa, kto ponosi odpowiedzialność w razie wypadku – warto podkreślić, że musi to być dorosły opiekun grupy. — Pamiętajcie, by uczestnicy gry podpisali regulamin przed jej rozpoczęciem. W przypadku osób niepełnoletnich najlepiej, by zrobił to opiekun grupy.

Zgoda na wykorzystanie wizerunku

Warto uzyskać zgodę na wykorzystanie wizerunku uczestników. Dzięki temu będziecie mogli zamieścić zdjęcia wykonane podczas gry miejskiej np. na swojej stronie internetowej czy Facebooku.



Poinformowanie służb i osób zainteresowanych

Dobrym pomysłem jest poinformowanie o przygotowywanym przez was wydarzeniu policji i straży miejskiej. Przemierzająca się po miejscowości grupa rekonstruktorów, np. w niemieckich mundurach, może wzbudzić zainteresowanie i pytania. — Wystarczy skierować do policji i straży miejskiej pismo, w którym krótko opiszecie, czego dotyczy gra, gdzie i w jakich godzinach się odbędzie oraz ilu będzie uczestników. — Jeżeli któryś z wyznaczonych przez was punktów kontrolnych znajduje się przed prywatnym domem, kościołem, urzędem itd., poinformujcie osoby zainteresowane, co będzie działo się na stanowisku, zwłaszcza jeśli chcecie np. rozwiesić na ścianach plakaty czy obwieszczenia okupacyjne, które będą wam służyły podczas gry. — Na stronie instytutpileckiego.pl w zakładce „Gra miejska. Krok po kroku” umieściliśmy dodatkowe materiały, przydatne do realizacji gier miejskich, m.in.:

- przykładowy regulamin,
- wzór zgody na udział w grze,
- wzór zgody na wykorzystanie wizerunku.

Budżet i sprawy finansowe

Zastanówcie się, które z działań dotyczących organizacji gry miejskiej wiążą się z większymi kosztami, a które możecie zrealizować we własnym zakresie. Niektóre szkoły czy inne instytucje przyznają środki na takie cele – wtedy należy się zastanowić, jak najlepiej wykorzystać otrzymane pieniądze. Może się także zdarzyć, że staniecie przed zadaniem samodzielnego zdobycia funduszy na wasze przedsięwzięcie. ———— Jeśli planujecie udział grup rekonstrukcyjnych czy wynajęcie profesjonalnego fotografa, to będzie to wymagało odpowiednich nakładów finansowych, podpisania umowy (oraz rozliczenia rachunku) lub umówienia się na wystawienie faktury. Należy się upewnić, że osoba, z którą współpracujecie, ma możliwość wystawienia faktury, albo podpisać z nią osobną umowę. ———— Formalnościami i rozliczeniem umów i faktur powinna zajmować się osoba pełnoletnia. W przypadku projektu „Moje Miasto. Moja Historia” jest to koordynator. ———— Zawsze możecie zwrócić się do jakiejś instytucji czy osoby o wsparcie finansowe lub rzeczowe waszej gry, co pozwoli wam zaoszczędzić część środków. Na pewno znajdziecie w swojej miejscowości ludzi dobrej woli, którzy nieodpłatnie wesprą wasze działania, udostępnią pomieszczenie, wypożyczą rekwizyty czy będą dyżurować w punkcie kontrolnym. ———— I jeszcze ważna uwaga: to, że gra się już odbyła, nie oznacza końca związanych z nią prac. Należy jeszcze rozliczyć cały projekt i upewnić się, że wszystkie umowy i faktury zostały opłacone.

UCZESTNICZY PROJEKTU „MOJE MIASTO. MOJA HISTORIA” OTRZYMUJĄ OD INSTYTUTU PILECKIEGO ŚRODKI NA REALIZACJĘ SWOJEJ GRY.

KWOTA NETTO I BRUTTO. PRZY PLANOWANIU BUDŻETU WARTO PAMIĘTAĆ O RÓŻNICY MIĘDZY KWOTĄ NETTO, KTÓRĄ OTRZYMUJE WYKONUJĄCY DANĄ PRACĘ, A KWOTĄ BRUTTO, KTÓRA ZAWIERA PODATEK (I JEST CAŁOŚCIOWYM KOSZTEM JAKIM PONIESIECIE). PRZYKŁADOWO W PRZYPADKU PODATKU VAT W WYSOKOŚCI 23% JEŻELI UMÓWICIE SIĘ Z REKONSTRUKTORAMI NA KWOTĘ 1000 ZŁ NETTO, TO KWOTA BRUTTO DO ZAPŁACENIA NA FAKTURZE WYNIESIE 1230 ZŁ.

WSZYSTKIE KOSZTY W RAMACH PROJEKTU „MOJE MIASTO. MOJA HISTORIA” MUSZĄ BYĆ PONOSZONE NA PODSTAWIE UMÓW I FAKTUR. W RAZIE WĄTPLIWOŚCI ZWIĄZANYCH Z WYDATKAMI SKONTAKTUJCIE SIĘ Z PRACOWNIKAMI INSTYTUTU PILECKIEGO.

ZAŁÓŻCIE W SWOIM BUDŻECIE JAKĄŚ KWOTĘ NA NIESPODZIEWANE WYDATKI, KTÓRYCH NIE MOGLIŚCIE PRZEWIDZIEĆ NA POCZĄTKU PRACY.

Promocja gry

Częstym błędem popełnianym przy tworzeniu gier miejskich jest skupienie się na wymyślaniu i przygotowaniu fabuły oraz zadań i pominięcie kwestii promocji. A to dzięki niej inni dowiedzą się o waszym wydarzeniu i będą mogli wziąć w nim udział. ————

Kluczowa w działaniach promocyjnych jest odpowiedź na pytanie, kto jest waszą grupą docelową. Do kogo chcecie dotrzeć z informacją o grze miejskiej? Kto ma wziąć w niej udział? Kiedy już to ustalicie, łatwiej wam będzie przygotować odpowiednią strategię. Grę można promować, wykorzystując najróżniejsze sposoby, np.:

- Internet – świetne pole do darmowych działań promocyjnych na portalach społecznościowych.
- Plakaty – pozwalają dotrzeć do potencjalnych uczestników wydarzenia, którzy niezbyt często korzystają z mediów społecznościowych. Jeżeli organizujecie grę miejską np. dla osób starszych czy rodzin z dziećmi, to warto pomyśleć o plakatach.
- Patronaty medialne i kontakt z mediami – dobrze, żeby informacja o waszej grze znalazła się w wydaniu lokalnej gazety albo na jej stronie internetowej. Warto skontaktować się z lokalnymi dziennikarzami (zarówno mailowo, jak i telefonicznie) – być może napiszą lub nagrają relację z waszego wydarzenia.
- Promocja bezpośrednia – jedna z najbardziej skutecznych (i najtańszych!), a jednocześnie niedocenianych metod promocyjnych. Poinformujcie o swojej grze znajomych harcerzy, nauczycieli czy dyrektorów szkół. Jeżeli waszymi odbiorcami są uczniowie, rozmowa z dyrektorem może zapewnić udział całej klasy lub nawet szkoły w waszej grze.
- Jeżeli prowadzicie zapisy na swoją grę, to na materiałach promocyjnych i w rozsyłanych informacjach koniecznie umieśćcie link, adres lub telefon kontaktowy oraz datę zakończenia przyjmowania zgłoszeń.

PODCZAS PIERWSZEJ EDYCJI PROJEKTU „MOJE MIASTO. MOJA HISTORIA” UCZNIOWIE ZE SZKOŁY W OROŃSKU PRZYGOTOWALI PREZENTACJE O SWOJEJ GRZE, KTÓRE PRZEDSTAWILI W CZTERECH OKOLICZNYCH SZKOŁACH. DWIE Z NICH WZIĘŁY UDZIAŁ W ICH GRZE MIEJSKIEJ, W KTÓRĄ ZAANGAŻOWAŁO SIĘ ŁĄCZNIE PRAWIE 200 OSÓB!

Jak grać?

Nadszedł ten oczekiwany dzień – realizujecie swoją grę. Aby wszystko przebiegło zgodnie z planem, pamiętajcie o następujących kwestiach:

——— Ustalcie „przepustowość gry”, czyli określcie, ile osób jednocześnie może być na trasie. Jeśli punkty kontrolne mogą przyjąć ograniczoną liczbę graczy, warto rozważyć wprowadzenie zapisów na udział w grze. Zainteresowani mogą zgłaszać się mailowo lub rejestrować się za pośrednictwem specjalnego formularza. —— Stwórzcie listę zakupów i rzeczy potrzebnych do realizacji gry. —— Po opracowaniu karty gry warto poprosić osoby, które nie przygotowywały scenariusza, o przejście trasy i rozwiązanie zadań. To najlepszy test. Polecamy również sprawdzenie trasy tuż przed rozgrywką, ponieważ niektóre elementy przestrzeni miejskiej, np. tablica, z której trzeba odczytać jakieś słowo, mogą stać się czasowo niedostępne. —— Przed rozpoczęciem gry zorganizujcie spotkanie całej obsługi, przedstawcie każdemu jego zadania. Dobrze mieć tzw. lotną osobę, która w nagłym wypadku może zastąpić każdego członka zespołu. —— Pogoda bywa największym przeciwnikiem gier miejskich, dlatego spróbujcie przygotować plan B – może niektóre punkty kontrolne da się przenieść do pomieszczeń? Może są miejsca, w których można rozstawić namioty? Zastanówcie się też nad wariantem przełożenia gry na inny termin. —— Pamiętajcie, by w gorące dni zapewnić uczestnikom dostęp do wody, w chłodniejsze miłą niespodzianką na mecie będzie kubek ciepłej herbaty.

**WAŻNE! KOORDYNATOREM
PROJEKTU MUSI BYĆ JEDNA OSOBA
– TO ONA ROZWIĄZUJE PROBLEMY
I PODEJMUJE DECYZJE. WSZYSCY
MAJĄ JEJ NUMER TELEFONU
I INFORMUJĄ JĄ O WSZELKICH
TRUDNOŚCIACH W CZASIE REALI-
ZACJI GRY.**



Podjmując się organizacji gry, musicie mieć świadomość plusów i minusów takiej decyzji. Do tych pierwszych niewątpliwie należą: pobudzenie kreatywności odbiorców, ciekawy sposób spędzania wolnego czasu i wreszcie dobry sposób na przekazanie określonej wiedzy. —— Miejcie jednak na uwadze, że możecie zetknąć się m.in. z niechęcią ludzi do aktywnych form wypoczynku lub z niezrozumieniem zasad gry. Zdarza się, że rywalizacja bierze górę nad edukacyjnymi celami rozgrywki i uczestnicy skupiają się bardziej na szybkim wykonaniu zadań niż na ich aspektach merytorycznych. Warto także pamiętać, że nie każdy temat czy wydarzenie może być przedmiotem gry. —— Świadomość zagrożeń nie powinna was jednak niechęcać, a wręcz przeciwnie – mamy nadzieję, że pomoże wam zmierzyć się z tym wyzwaniem i stworzyć waszą pierwszą grę miejską.

Proces realizacji gry miejskiej



Jak przeprowadzić ewaluację?

Ewaluacja gry miejskiej, czyli sprawdzenie i spisanie, co się udało, a co warto w przyszłości poprawić, jest elementem często pomijanym w działaniach projektowych. Zazwyczaj radość i zmęczenie po zrealizowaniu rozgrywki są tak duże, że nikt nie ma siły na ewaluację. Zachęcamy was jednak bardzo do jej przeprowadzenia. —————

Dzięki ewaluacji nie tylko podsumujecie przedsięwzięcie, lecz także zbierzecie uwagi – co było dobrym pomysłem, a co się nie sprawdziło. Podczas organizowania następnej gry miejskiej czy innego wydarzenia będziecie mogli odwołać się do wcześniejszych doświadczeń. Po kilku miesiącach mało się pamięta z pracy nad projektem, dlatego tak ważne jest zebranie od razu wszystkich komentarzy w jednym dokumencie.

...wśród uczestników

Są trzy główne sposoby przeprowadzenia ewaluacji wśród uczestników gry miejskiej. Pogrupowaliśmy je od najmniej skutecznego (ale najłatwiejszego) do, naszym zdaniem, najskuteczniejszego (ale wymagającego najwięcej wysiłku):



- Ewaluacja podczas gry (bez ankiet) – podczas jednej z gier, które odbywały się w ramach pierwszej edycji projektu „Moje Miasto. Moja Historia”, harcerze z Ostrowi Mazowieckiej wpadli na pomysł, by na mecie wywiesić arkusz brystolu. Uczestnicy od razu na nim wypisywali, co im się w rozgrywce podobało, a co nie. Zaletą takiego rozwiązania jest natychmiastowa ocena wydarzenia, natomiast wadą – jej skrótność.
- Ankiety ewaluacyjne – można je przygotować zarówno w formie papierowej, jak i elektronicznej (np. w formularzu Google). Jeżeli zdecydujecie się na ankietę z pytaniami, np. „Co najbardziej/najmniej podobało ci się w grze?”, „Czego się nauczyłeś?”, „Skąd dowiedziałeś się o grze?”, to w przypadku ankiet papierowych wyznaczcie konkretny czas na ich wypełnienie (np. przed wręczeniem nagród). Wydrukujcie je odpowiednio wcześniej, zadbajcie również o długopisy dla uczestników i miejsce do spokojnego wypełnienia ankiet.
- W przypadku ankiet elektronicznych warto zobowiązać opiekuna grupy, by dopilnował, aby uzupełnione formularze spłynęły w określonym terminie.

- Spotkanie ewaluacyjne po grze – jeżeli macie taką możliwość, to warto zorganizować spotkanie z uczestnikami gry. Można wtedy zapytać każdego z nich o wrażenia i spisywać je na bieżąco przy użyciu np. flipchartu. Rozwiązanie to sprawdza się przy niewielkiej liczbie graczy, przy większej niestety często trudno je przeprowadzić.

Podsumowując:

- Przeprowadźcie ewaluację jak najszybciej – najlepiej w pierwszym tygodniu po realizacji gry. Dzięki temu wasza ewaluacja będzie bardziej szczegółowa i przydatna.
- Spiszcie swoje uwagi z ewaluacji do wykorzystania w przyszłości. Warto wyznaczyć jedną osobę, która zajmie się zebraniem wszystkich spostrzeżeń i sugestii.
- Spotkanie ewaluacyjne wśród twórców gry zorganizujcie po przeprowadzeniu ewaluacji wśród jej uczestników. Dzięki temu będziecie mogli wykorzystać na nim wrażenia i wskazówki graczy.

...wśród zespołu

Spotkanie ewaluacyjne zespołu jest zwieńczeniem projektu. To czas na przedyskutowanie i spisanie uwag – zarówno na temat przygotowań, jak i samej realizacji gry. Jak wspominaliśmy, pozwolił wam to uporządkować myśli i przygotować się do kolejnych przedsięwzięć... ——— Jak sprawnie przeprowadzić takie spotkanie? Przede wszystkim pilnujcie, by nie było za długie. Zaplanujcie jego przebieg, przygotujcie materiały pomocnicze: flipchart, markery, karteczki samoprzylepne (uczestnicy spotkania mogą na nich pisać odpowiedzi na pytania, które stawiacie w ramach ewaluacji) itd. Podczas spotkania ewaluacyjnego z zespołem warto odpowiedzieć sobie na kilka pytań:

- Co wyszło w waszej grze / co było fajne?
- Co w grze nie wyszło / co było dla was najtrudniejsze i dlaczego?
- Co was zaskoczyło?

4. Czego się nauczyliście podczas organizacji gry?

Oczywiście możecie wymyślić własne pytania i samodzielnie

ustalić przebieg spotkania. ——— I najważniejsze! Spotkanie ewaluacyjne jest doskonałą okazją, by podziękować wszystkim osobom zaangażowanym w projekt!

Powodzenia!

Gratulacje! Dotarliście do końca naszego przewodnika i jesteście gotowi, by rozpocząć fascynującą przygodę z tworzeniem gier miejskich i odkrywaniem historii. Nasze opracowanie możecie czytać jako całość lub na wrywki – kiedy chcecie przypomnieć sobie jakiś element potrzebny do pracy przy waszym projekcie (np. budżet, promocja). Wracajcie do przewodnika, gdy tylko odczujecie taką potrzebę. A nam nie pozostaje już nic innego, jak życzyć wam... ——— ...powodzenia!

Autorzy

PS. Na końcu informatora znajdziecie checklistę, dzięki której łatwo i szybko sprawdzicie, czy nie pominęliście niczego podczas tworzenia swojej gry.



Checklista

Przygotowaliśmy dla was checklistę, która – mamy nadzieję – pomoże wam podczas planowania i przygotowań do gry miejskiej:

- 1. Zespół
- 2. Cele gry
- 3. Pomysł i fabuła
- 4. Podział zadań
- 5. Trasa
- 6. Zadania
- 7. Scenariusz
- 8. Pozwolenia
- 9. Materiały
- 10. Druki
- 11. Promocja
- 12. Odprawa
- 13. Sprawdzenie trasy



Zdjęcia na okładce i tylnej stronie okładki: Zdjęcia z gier miejskich „Cena Oporu” i „Czas decyzji” organizowanych przez Instytut Pileckiego.

Tekst przewodnika **Michał Gawriłow, Gabriela Sierocińska-Dec**
Projekt graficzny **Antonina Benedek**
Zdjęcia **Paulina Czarnecka, Luca Łukasik, Patrycja Mic**



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Wydawca

Instytut Pileckiego
ul. Foksal 17
00-372 Warszawa
instytutpileckiego.pl

O Instytucie

Instytut Pileckiego służy upamiętnianiu, dokumentowaniu i badaniu historii XX wieku, ze szczególnym uwzględnieniem polskiego doświadczenia i losów obywateli polskich. ——— To miejsce stworzone na potrzeby interdyscyplinarnej i międzynarodowej refleksji nad kluczowymi zagadnieniami tego okresu: dwoma totalitaryzmami – niemieckim i sowieckim – a także konsekwencjami ich działań.

