

Instrukcja dla organizatorów gier

Tutaj znajdziecie krok po kroku podpowiedzi, jak zorganizować grę w waszej miejscowości – jak dostosować pytania i zadania do waszych warunków oraz co musicie przygotować.

I. Dostosujcie do waszych warunków wprowadzenie do gry. Jeśli w waszej miejscowości nie ma szkoły (która znajduje się we wprowadzeniu) – podmieńcie ją na inną instytucję, najlepiej tę, w której odbywają się dyżury radnych.

II. Dostosujcie poszczególne pytania:

1) W pobliżu wejścia do szkoły/instytucji, na którą podmieniliście szkołę, ukryjcie czarny, męski but. Możecie np. powiesić go na płocie, tak, żeby zespołom nie przychodziło do głowy zabrać go ze sobą, ale by można było zobaczyć podeszwę.

2) W tym miejscu gracze mogą zdobyć dwie informacje:

a) i b) Mają pójść do Urzędu i sprawdzić godziny otwarcia oraz odpowiedzieć na pytanie zawarte w podpunkcie c). Dostają punkty za wpisanie poprawnych godzin.

c) Jeśli wykonają działanie z instrukcji, zdobędą część numeru telefonu radnego.

TELEFON. Jedną z informacji, którą zdobyć mają uczestnicy gry, jest numer telefonu radnego. Zespoły graczy zdobywają go w trzech częściach – w pytaniach 2c, 3 i od Zorientowanego 1 (Pani Marzena). Podany numer ma łączyć ze skrzynką głosową z nagraniem „Przepraszam państwa, byłem przemęczony i udałem się na wypoczynek na łonie natury. Po sygnale proszę opowiedzieć, o czym chcieliby Państwo porozmawiać z radnym”. Możecie użyć albo któregoś z waszych telefonów, jeśli może być wyłączony przez kilka godzin, albo pożyczyć nieużywany aparat i kupić do niego najtańszą kartę. Uwaga! Działanie dostosowujecie do numeru, jaki posiadacie – np. jeśli dysponujecie numerem 609 356 142, a urząd czynny jest w godzinach 10:00-18:00, to w Instrukcji Poszukiwań zamiast 301 podstawcie 346. Wtedy całe działanie wyglądać będzie następująco: $(1+0+0+0+1+8+0+0) + 346 = 10+346=356$.

3) Tutaj również gracze zyskują zarówno punkty, jak informację – podpowiedź do znalezienia radnego. Przy podpowiedzi do znalezienia radnego postępujecie podobnie, jak w pytaniu poprzednim- wybierzcie dowolne słowo, podajcie jego umiejscowienie na tablicy, i podajcie liczbę do dodania, której brakuje do trzeciej części waszego numeru. Np. jeśli słowo ma 5 liter, to gracze będą musieli dodać do tego 137, by w sumie uzyskać 142.

4) Postarajcie się wymyślić takie pytania dotyczące kościoła, których nie da się znaleźć w internecie – np. liczbę okien albo kolumn.

5) Możecie wskazać konkretny sklep lub kilka konkretnych sklepów i uzgodnić wcześniej ze sprzedawcami odpowiedzi i ceny, albo zdać się na żywioł i nie uzgadniać nic wcześniej ze sprzedawcami.

6) Jeśli w waszej miejscowości nie ma muzeum, galerii, izby ludowej czy skansenu możecie zapytać, czy gracze wiedzą jakie zabytki lub jakie muzea znajdują się w okolicznych miejscowościach.

7) Żeby utrudnić zadanie i sprawdzić czy gracze nie sprawdzają odpowiedzi w internecie, powieście na drzwiach własną rozpiskę zajęć. Jeżeli w domu kultury ktoś będzie tego dnia pracował, możecie uprzedzić tę osobę, że będą przychodzić zespoły i wypytywać o zajęcia taneczne. //Wariant: jeśli w waszej miejscowości nie ma domu kultury, wydrukujcie plakat z rozpiską zajęć i powieście go na tablicy informacyjnej, na przystanku, w sklepie itp.

8) Wybierzcie ulicę, na której rzeczywiście istnieje problem z wygodnym przejściem z wózkiem. Zwróćcie też uwagę że pytanie jest podchwytliwe – zgodnie z prawem samochód zawsze powinien zostawić minimum 1,5m chodnika.

9) Wybierzcie miejsce, gdzie koszy rzeczywiście brakuje.

10) Wybierzcie 3 lokalizacje. Przygotujcie 3 opisy wyobrażonych projektów i powieście je, np. w formie plakatów, w najbliższej okolicy wybranych punktów.

III. Przygotujcie Zorientowanych:

Namówcie 4 osoby, aby wcieliły się w role Zorientowanych.

Z1. Pani Marzena.

Potrzebne: rekwizyt - teczka. Karteczki z pierwszą częścią numeru telefonu radnego. Część wniosku o grant z opisem dowolnego projektu i rubryką : potencjalni partnerzy (tyle kopii, ile przewidywanych zespołów).

Instrukcja dla osoby, która wcieli się w panią Marzenę:

// W czasie gry przebywaj w wyznaczonym miejscu. Czekaj, aż zespół podejdzie do ciebie i przywita się hasłem „Wespół w zespół by żądz moc móc wzmóc”, chyba że zobaczysz, że zespół nie potrafi cię rozpoznać, wtedy możesz jakoś przyciągnąć ich uwagę. Zespołowi mówisz, że nie pamiętasz co prawda całego numeru telefonu do radnego, ale możesz im podać jego pierwsze cyfry, jeśli pomogą ci wypełnić wniosek o grant. Dajesz im kartkę z wniosku z opisem dowolnego projektu i rubryką: potencjalni partnerzy. Mają wskazać organizacje pozarządowe i instytucje, które mogą pomóc stowarzyszeniu w realizacji projektu. Dostają 1 punkt za każdą wskazaną instytucję. Punkty wstawiasz im do ich Instrukcji Poszukiwań, wraz z podpisem. Niezależnie od liczby podanych partnerów dajesz im też karteczkę z numerem telefonu.//

Z2. Pan Jacek

Potrzebne: Lemoniada. Plastikowe butelki. Piłka. Wyznaczona na ziemi lub kredą na chodniku linia, w której zawodnicy toczą piłkę.

Instrukcja dla osoby, która wcieli się w pana Jacka:

// W czasie gry przebywaj w wyznaczonym miejscu. Czekaj, aż zespół podejdzie do ciebie i przywita się hasłem „A rybki biorą czy nie biorą?”, chyba że zobaczysz, że zespół nie potrafi cię rozpoznać, wtedy możesz jakoś przyciągnąć ich uwagę. Zespołowi mówisz, żeby zagraли z tobą w kręgle. Mają zbić piłką 6 ustawionych w trójkąt (jak kręgle) plastikowych butelek. Dostają tyle punktów, ile butelek uda im się zbić, punkty wpisujesz im do ich Instrukcji Poszukiwań. Niezależnie od wyniku na koniec mówisz im też, że widziałeś dziś radnego i że miał na sobie białą koszulę, granatowe spodnie i kapelusz.//

Z3. Marta studentka socjologii

Potrzebne: arkusze papieru, flamastry

Instrukcja dla osoby, która wcieli się w Martę:

// W czasie gry przebywaj w wyznaczonym miejscu. Czekaj, aż zespół podejdzie do ciebie i przywita się hasłem „Czy jesteśmy na granicy błędu statystycznego?”, chyba że zobaczysz, że zespół nie potrafi cię rozpoznać, wtedy możesz jakoś przyciągnąć ich uwagę. Zespół prosi o narysowanie subiektywnej mapy okolicy: mają narysować mapę okolicy tak, jak ją widzą, nie przejmując się skalą ani odwzorowaniem wszystkich miejsc czy obiektów. Mają zaznaczyć te miejsca, które są dla nich ważne. Zależnie od zaangażowania w rysowanie i atmosfery w drużynie przyznajesz im punkty, które wpisujesz im w ich Instrukcję Poszukiwań. Niezależnie od wyniku na koniec mówisz im też, że według mieszkańców najprzyjemniejsze miejsca na wypoczynek to galeria handlowa, galeria sztuki i brzeg rzeki i że pewnie w któreś z tych miejsc poszedł radny. //

4. Bogdan lokalny fotograf

Potrzebne: aparat fotograficzny

Instrukcja dla osoby, która wcieli się w Bogdana:

//W czasie gry przebywaj w wyznaczonym miejscu. Czekaj, aż zespół podejdzie do ciebie i przywita się hasłem „Paparazzi szukają sensacji”, chyba że zobaczysz, że zespół nie potrafi cię rozpoznać, wtedy możesz jakoś przyciągnąć ich uwagę. Zespół prosi o przyprowadzenie jak największej liczby ludzi, którzy zgodzą się na zbiorowy portret mieszkańców. Przyznajesz im 2 punkty za każdą przyprowadzoną osobę. Nie mogą przyprowadzać innych graczy. Punkty wpisujesz w ich Instrukcję Poszukiwań. Niezależnie od wyniku na koniec mówisz im też, że jeśli radny poszedł do galerii handlowej, to pewnie kupuje nowe długopisy, jeśli poszedł do galerii sztuki, to pewnie ogląda pejzaże, ale jeśli poszedł nad rzekę, to pewnie siedzi koło miejskiej plaży.

IV. Przygotujcie radnego

Namówcie radną/radnego na współpracę przy grze. Jej/jego współpraca będzie polegała na pojawieniu się w określonym miejscu, gdzie, zostanie odnaleziona/y przez graczy. Radny/a ma tam czekać w jednym bucie i w opisanym ubiorze (w naszym przykładzie: w białej koszuli, granatowych spodniach i kapeluszu).

Instrukcja dla radnego:

// Czekaj w wyznaczonym miejscu w czasie gry, w ubraniu odpowiadającym opisowi z gry oraz w jednym czarnym bucie. Gdy przyjdzie do Ciebie jakiś zespół, powiedz, że zaufasz im i pójdiesz z nimi tylko jeśli pokażą ci, że wiedzą jaki jest odcisk podeszwy twojego buta. Gdy pokażą, daj się zaprowadzić na metę (możesz oczywiście założyć drugą parę butów).//

V. Przygotujcie mapę.

Najpierw oznaczcie na niej te miejsca, których nie da się podmienić na inne – np. Urząd Gminy, Dom Kultury, Kościół. Inne punkty, takie jak sklep spożywczy/warzywniak, pomnik itp., dobierzcie według umiejscowienia – niech nie będą za daleko ani za blisko od siebie, niech będą rozproszone, by zespoły nie obrały tej samej trasy.

Miejsce startu i mety wyznaczcie w miarę w środku obszaru gry, tak, żeby zespoły od razu rozproszyły się po obszarze gry, by nie deptały sobie po piętach. Na start dobrze nadaje się jakiś plac. Metę dobrze wyznaczyć w miejscu, gdzie jest przyjemnie usiąść, odpocząć, napić się czegoś czekając na rozstrzygnięcie gry.

VI. Wypromujcie grę i przygotujcie materiały. Możecie po prostu podać godzinę i miejsce startu albo poprosić o wcześniejsze zapisanie się mailem. Zaproście media. Wydrukujcie tyle dostosowanych do waszych warunków Instrukcji Poszukiwań wraz z mapami, ilu zespołów się spodziewacie.

VII. Przebieg gry:

Na miejscu startu ogłoście, że zaraz rozdacie zespołom Instrukcje Poszukiwań i że od tego momentu startuje gra, ale lepiej, żeby zostali jeszcze chwilę i wysłuchali dokładniejszych instrukcji. Podkreście, że nie muszą podążać trasą zgodnie z numerami pytań (niech ułożą własną trasę) i że muszą wrócić na metę do wyznaczonej godziny, ale mogą też oddać wypełnioną Instrukcję wcześniej.

Jedna osoba spośród organizatorów powinna od razu iść na metę. Druga powinna być na tyle mobilna, by móc reagować na telefony od graczy i od Zorientowanych (np. dowieźć Zorientowanym flamastry), przyda się także fotograf/fotografka, poruszająca się po trasie gry – obu tym osobom przydadzą się rowery.

Kiedy na metę dotrze zespół wraz z radnym, pogratulujcie im odnalezienia radnego i poproście, żeby zaczekali na kolejne zespoły. Możecie już sprawdzić ich Instrukcję Poszukiwań i podliczyć punkty.

Kiedy zbierzecie Instrukcje od kolejnych docierających na metę zespołów i podliczycie punkty, a czas gry minie, ogłoście zwycięzców i przyznajcie im nagrody. Zaprezentujcie też odnalezionego radnego – może na koniec zapewnić graczy, że w rzeczywistości nie opuszcza dyżurów i rozdać im zaproszenia na swoje dyżury i wizytówki z numerem telefonu i adresem email.