

Instrukcja dla organizatorów gry „Gdzie jest radny?”

Żeby zorganizować grę „Gdzie jest radny?” w Waszej miejscowości musicie:

- przystosować Kartę Zadań, którą dacie graczom, do Waszych warunków;
- przygotować teren pod grę;
- zaangażować i przygotować ludzi, którzy pomogą Wam w trakcie gry;
- wypromować grę.

Tutaj znajdziecie krok po kroku podpowiedzi, jak to zrobić i czego będziecie potrzebować.

I Dostosowanie Karty Zadań.

- Dostosowanie miejsc - zamiast tych miejsc (budyneków, placów, ulic), które opisano w przykładowej Karcie Zadań, wpiszcie miejsca z waszej miejscowości.
- Dostosowanie poszczególnych pytań:

pyt. 2) W tym miejscu gracze mają zdobyć dwie informacje: godziny otwarcia instytucji oraz fragment telefonu radnego. Jak przygotować telefon radnego opisujemy poniżej w punkcie III „Przygotowanie materiałów”. Do posiadanego numeru telefonu dostosowujecie równanie z pytania 2b. Np. jeśli dysponujecie numerem 609 356 142, a urząd czynny jest w godzinach 10:00-18:00, to w Karcie Zadań zamiast przykładowego 301 podstawcie 346 (bo $1+0+0+0+1+8+0+0 + 346 = 10+346=356$)

pyt. 3) Tutaj gracze zyskują kolejny fragment telefonu radnego. Wybierzcie dowolne słowo z tablicy pod pomnikiem, podajcie jego umiejscowienie (wers i kolejność) i podajcie liczbę, która stanowi różnicę między liczbą liter w tym słowie, a liczbą będącą trzecią częścią numeru radnego. Np. jeśli posiadany przez Was numer telefonu to 609 356 142, a słowo na tablicy ma 5 liter, to gracze będą musieli dodać do liczby liter 137, by w sumie uzyskać 142.

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

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

pyt. 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.

pyt. 7) Jeśli w Waszej miejscowości nie ma domu kultury, zapytajcie o zajęcia w domu kultury w okolicznej miejscowości, a rozpiszę powieście np. na przystanku itp.

pyt. 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.

pyt. 9) Wybierzcie miejsce, gdzie koszy rzeczywiście brakuje.

pyt. 10) Wybierzcie 3 lokalizacje.

II Przygotowanie Mapy

- 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 się rozproszyły. Na start dobrze nadaje się jakiś plac. Metę dobrze wyznaczyć w miejscu, gdzie można usiąść, napić się czegoś, czekając na rozstrzygnięcie gry.

III Przygotowanie materiałów

- Zorganizujcie telefon. Jedną z informacji, którą w trakcie gry zdobyć mają gracze, jest numer telefonu radnego. Zespoły zdobywają go w trzech częściach – w pytaniach 2b, 3 i od osoby z punktu A (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.
- Wydrukujcie tyle Kart Zadań i tyle Map, ilu zespołów się spodziewacie.

IV Promocja gry

- Zaproście mieszkańców i mieszkanki na grę poprzez media, plakaty, ulotki, lokalne portale. Podajcie godzinę i miejsce startu. Możecie też poprosić o wcześniejsze zapisanie się mailem. Zaproście media do udziału.

V Przygotowanie osób, które pomogą wam w trakcie gry

• Radny

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).

• Osoby A-D , u których gracze wykonywać będą zadania:

A. 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 móg wzmóg”, 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 w ich Kartę Zadań, wraz z podpisem. Niezależnie od liczby podanych partnerów, dajesz im też karteczkę z numerem telefonu.

B. Pan Jacek

Potrzebne: Lemoniada, 6 plastikowych butelek 1.5 litra wypełnionych do połowy wodą, piłka. Wyznaczona na ziemi linia, z 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 zagrali 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 w ich Kartę Zadań. Niezależnie od wyniku, na koniec mówisz im też, że widziałeś dziś radnego i że miał na sobie białą koszulę, granatowe spodnie i kapelusz.

C. 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 prosisz o narysowanie subiektywnej mapy okolicy: mają narysować mapę okolicy tak, jak ją pamiętają, 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 w ich Kartę Zadań. 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.

D. 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 przyrowadzenie jak największej liczby ludzi, którzy zgodzą się na zbiorowy portret mieszkańców. Przyznajesz im 2 punkty za każdą przyrowadzoną osobę. Nie mogą przyrowadzać innych graczy. Punkty wpisujesz w ich Kartę Zadań. 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.

VI Przygotowanie terenu

Pyt. 1) W pobliżu wejścia do szkoły (lub tej instytucji, która u was zastępuje 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.

Pyt. 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.

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

VII. Przebieg gry:

- Na miejscu startu ogłoście, że zaraz rozdacie zespołom Karty Zadań i że od tego momentu startuje gra, ale lepiej, żeby zostali jeszcze chwilę i wysłuchali dokładniejszych instrukcji. Podkreślcie, 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 Kartę wcześniej.
- Jedna osoba spośród organizatorów powinna po starcie iść na metę. Drugi organizator powinien być na tyle mobilny, by móc reagować na telefony od graczy i od osób pomagających przy grze (np. by dowieźć rekwizyty), warto poprosić też kogoś o fotografowanie gry – obu tym osobom przydadzą się rowery.

- Kiedy na metę dotrze zespół wraz z radnym, pogratulujcie im odnalezienia radnego i poproście, żeby poczekał na kolejne zespoły. Możecie już sprawdzić ich Kartę Zadań i podliczyć punkty.
- Kiedy zbierzecie Karty Zadań od kolejnych docierających na metę zespołów i podliczycie punkty, a czas gry minie, ogłoszcie 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.