



JAK KROK PO KROKU PRZYGOTOWAĆ SAMODZIELNIE GRĘ MIEJSKĄ

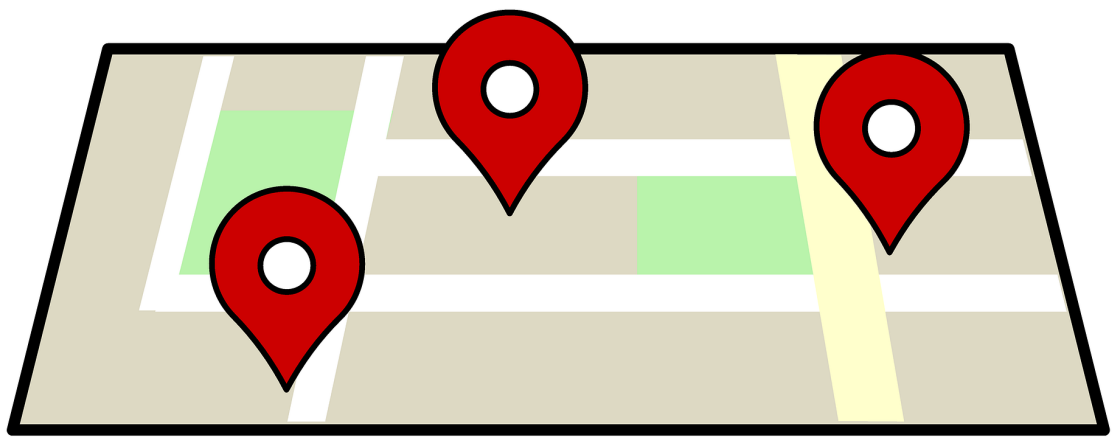
OPRACOWANIE:

Izabela Szymańska
Ewa Witkowska



PODLASKI
INSTYTUT
KULTURY

65
lat





SPIS TREŚCI

1. Słowo wstępu	4
2. Grywalizacja - co to takiego?	5
3. Gra miejska - wprowadzenie	7
4. Dziesięć kroków do gry miejskiej	8
5. Checklista	20
6. Przydatne linki	21



SŁOWO WSTĘPU

Poradnik *Jak krok po kroku przygotować samodzielnie grę miejską* powstał przy okazji projektu **PRZYSTAŃ lokalnie**, realizowanego przez Podlaski Instytut Kultury w Białymstoku dzięki dofinansowaniu otrzymanym z Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu **Kultura-Interwencje. Edycja 2022** oraz wsparciu przez Województwo Podlaskie.

Projekt zakładał działania kulturalne w nieoczywistych przestrzeniach ważnych dla lokalnej społeczności, opowiadających historię danego miejsca oraz żyjących w nich ludzi - zarówno dawniej, jak i dziś. Jego celem było przybliżenie dziejów danej miejscowości jej mieszkańcom, pokazanie, że budynki mijane codziennie mają swoją, nierzadko fascynującą, historię, a miejskie zakamarki skrywają w sobie niezwykle opowieści.

Wskazówki, które znajdziecie w niniejszym poradniku, zostały oparte na naszych doświadczeniach związanych z przygotowaniem i realizacją gier miejskich. Wierzymy, że pomogą Wam one zaplanować i przeprowadzić własne tego typu działania.





• - GRYWALIZACJA - CO TO TAKIEGO?

Grywalizacja to wykorzystanie mechanizmów znanych z gier (punkty, kolekcje, poziomy, wyzwania) do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach nie będących grami. Paweł Tkaczyk używa jeszcze innej definicji, w której *grywalizacja to wstrzykiwanie frajdy (bo frajda jest najważniejszym elementem gry) do rzeczy, które nam frajdy nie sprawiają.*

Technika grywalizacji bazuje na przyjemności, jaką otrzymujemy z pokonywania kolejnych wyzwań, z rywalizacji czy współpracy.

Fundamenty grywalizacji to zasada 3F:

1. **Fun, czyli frajda** - grywalizacja musi zawierać elementy przyjemności. Frajda jest tym, co przyciąga ludzi do gier.
2. **Friends, czyli znajomi, przyjaciele** - w grywalizacji wykorzystujemy nie tylko to, że lubimy robić fajne rzeczy z innymi, a także naszą naturalną skłonność do rywalizacji oraz współzawodnictwa z ludźmi.
3. **Feedback, czyli informacja zwrotna** - informacja zwrotna o postępach uczestników jest bardzo ważna w każdej grze. To ona stymuluje do odkrywania kolejnych etapów.

Skuteczne wykorzystanie technik grywalizacji zapewni osiągnięcie **stanu flow** („przyptyw”,



"uskrzydlenie"). Węgierski psycholog **Mihály Csíkszentmihályi** tak to tłumaczy: *Flow to stan, kiedy jesteśmy tak bardzo zaangażowani w dane działanie, że zapominamy o otaczającym świecie.*

Aby wprowadzić uczestnika w stan flow, należy odpowiednio przygotować zadania do wykonania. Powinny być one na tyle proste, by nie wywołały u graczy zniechęcenia i w efekcie nie doprowadziły do rezygnacji z udziału w grze, ale równocześnie na tyle trudne, by stanowiły dla nich pewne wyzwanie.

Potencjał grywalizacji odkryli i wykorzystują m.in. miłośnicy literatury i historii, władze miast, instytucje kultury, organizacje pozarządowe, szkoleniowcy oraz agencje marketingowe.



GRA MIEJSKA - WPROWADZENIE



Gra jest swoistym łącznikiem pomiędzy zabawą a nauką.

Gra miejska to rodzaj rozrywki, w której głównym elementem scalającym jest terytorium miasta. Należy uruchomić wyobraźnię i spojrzeć na nie trochę inaczej. Spróbujmy wyobrazić sobie przestrzeń, która nas otacza (budynki, ulice, ogrodzenia, przyroda), jako o wielką planszę do gry, na której będzie toczyć się rozgrywka.

Gra miejska pozwala:

- zgłębić przestrzeń miasta,
- odkryć nieznane dotąd szczegóły,
- wyzwolić ducha współzawodnictwa,
- poczuć motywację do współpracy,
- uruchomić kreatywność.

W grze miejskiej możemy wykorzystać elementy harcerskich gier terenowych (pochody), imprez na orientację, gier fabularnych, narracyjnych i teatralnych, flash mobów, happenin-gów ulicznych czy gier komputerowych. Duży potencjał edukacyjny tej metody jest obecnie coraz bardziej doceniany, a gry miejskie stanowią popularną formę działalności wielu instytucji.



DZIESIĘĆ KROKÓW DO GRY MIEJSKIEJ



Wskazówka 1

Pamiętajcie o zasadach grywalizacji:

- warunek wygranej (np. najszybsze przejście trasy, zdobycie największej ilości punktów),
- cel (jak najwyżej),
- akcja (fabuła gry, rozwiązywanie zagadek),
- przeszkody (zagadki, upływ czasu),
- reguły (regulamin).

Wskazówka 2

Zastosujcie mechanizmy gry:

- punkty, poziomy (trasa - punkty na mapie, poziomy),
- osiągnięcia (zadania, zagadki, wskazówki, itp.),
- konkurencja (czas, ilość punktów).



KROK 1

Określcie cel gry

Najważniejsze jest pytanie, po co robicie grę. Co chcecie osiągnąć?

Przykładowo:

- Czy chodzi o integrację uczestników?
- Czy dążycie do obudzenia ducha rywalizacji?
- Być może pragniecie, aby uczestnicy czegoś się nauczyli? Jeżeli tak, to czego?
- Czy ma to być przekazanie konkretnych informacji, czy też uświadomienie istnienia pewnych zjawisk?

Musicie sami wybrać, ale pamiętajcie, aby jasno sprecyzować cel. Ułatwi to wymyślenie fabuły gry.





KROK 2

Do kogo gra jest skierowana

Zastanówcie się, kim będą uczestnicy waszej gry:

- Czy będą to osoby, które znacie (np. uczniowie szkoły lub ludzie, z którymi współpracujecie)?
- Czy będzie to oferta otwarta dla wszystkich?
- W jakim wieku będą uczestnicy?
- Czy uczestnicy będą rówieśnikami, czy może z różnych grup wiekowych?
- Jak liczna będzie grupa?

W grach miejskich zazwyczaj udział biorą zespoły. Jednakże przygotowywane są również gry do samodzielnego przejścia. Musicie to określić na początku etapu przygotowania gry.

Dobre sprofilowanie odbiorców gry będzie pomocne w odpowiednim ułożeniu trasy, dobraniu zadań oraz w zrealizowaniu założonych celów. Warto pamiętać, że gry dla pojedynczych osób planuje się inaczej niż dla zespołów. Ważny jest także wiek graczy. Gra dla najmłodszych uczestników powinna obejmować niewielki teren, a zadania muszą być dostosowane do wieku i etapu rozwoju uczestników. Przy planowaniu gry dla grup dorosłych lub

mieszanych warto rozważyć opracowanie kilku różnych tras (dłuższe, krótsze, trudniejsze, łatwiejsze, rekreacyjne).

Profilując odbiorcę gry, weźcie pod uwagę:

- wiek,
- miejsce zamieszkania,
- znajomość tematu poruszanego podczas gry,
- posiadane lub wymagane umiejętności.



KROK 3

Przygotowanie gry

Skąd wziąć temat na grę miejską?

Spójrzcie na swoją miejscowość z różnych perspektyw. Dowiedźcie się, kto tutaj mieszkał, kto bywał, kto tworzył? Czy może istnieje powieść lub film, których akcja się w niej rozgrywa? Jakie interesujące obiekty znajdują się w okolicy (np. pałac, zabytkowy dworzec, murale, rzeźby, kościół)? Może istnieje jakaś legenda? Inspiracji do gier można szukać także w różnych źródłach historycznych - im bardziej gra będzie odwoływać się do prawdziwych wydarzeń, tym lepiej spełni funkcję edukacyjną. Uważnie przejrzyjcie dokumenty historyczne, fotografie, pamiętniki, wspomnienia, archiwalne czasopisma.

Wymyślcie fabułę gry.

Gdy już wiecie, co chcecie osiągnąć oraz do kogo skierowana zostanie gra, należy przystąpić do wymyślania fabuły. Gra miejska musi zawierać temat przewodni, który powinien być ciekawy i intrygujący, jak również pozwolić graczom zdobyć nową wiedzę. Może to być np. poszukiwanie skarbu, podróż, odkrywanie nieznanych przestrzeni, tajemnica, legenda, motyw filmowy, motyw literacki, znane postacie, losy

autentycznej postaci lub fikcyjnego bohatera, ważne wydarzenia historyczne, motyw detektywistyczny.

Fabuła jest elementem, który może zdecydować o sukcesie gry. Im bardziej będzie zagadkowa, ciekawsza czy intrygująca, tym większa szansa na uzyskanie zaangażowania uczestników. Dobrym pomysłem jest przygotowanie fabularnego wprowadzenia do tematu gry. To pomoże określić cel gry i rolę, w jaką gracz będzie musiał się wcielić. Pamiętajcie: fabuła musi być spójna na każdym etapie. Dlatego warto poszukać własnego, mało popularnego motywu, aby zaskoczyć uczestników już na samym początku.

Przygotujcie zadania.

Ważne, by zadania były ciekawe i różnorodne. Warto również zadbać o zróżnicowany poziom trudności. Pamiętajcie o zastosowaniu zagadek oraz elementów, które będą dla graczy zaskoczeniem. Nie zapomnijcie sprawdzić, czy wszystkie zadania są wykonalne, a polecenia sformułowane konkretnie i jasno.



Co można wykorzystać?

- odkrywanie detali architektonicznych, odszukanie informacji z tablic pamiątkowych, nazw ulic itp.,
- kody QR,
- odnalezienie obiektu na podstawie wspomnień lub fotografii (całej bądź fragmentu),
- wykorzystanie archiwalnej mapy (podniesie to poziom trudności gry, ale zarazem znaczenie ją uatrakcyjni),
- odszukanie ukrytego przedmiotu,
- wyszukanie informacji w Internecie,
- odnajdywanie miejsc pojawiających się np. w filmach lub w literaturze,
- zadania na spostrzegawczość (policzenie elementów, okien itp.),
- uzupełnienie tekstu informacjami zaczerpniętymi z tablic,
- nakręcenie krótkiego filmu telefonem komórkowym lub zrobienie selfie.

W grze mogą pojawić się agenci, którzy będą mieli dla uczestników dodatkowe zadania do wykonania lub osoby, które najpierw trzeba odnaleźć w tłumie, a potem przekazać im hasło. Można również wykorzystać elementy rekonstrukcji zdarzeń. Można przygotować quizy, układanki, zadania logiczne, zadania plastyczne (np. przygotowanie plakatu) oraz te wymagające wiedzy technologicznej (np. skanowanie kodu QR).

Punkty zadań nie powinny być za daleko od siebie. Warto również przetestować przed grą zadania - nawet na sobie.

Przygotujcie również scenariusz gry, który powinien zawierać następujące elementy:

- tytuł gry,
- określone cele i użytkowników,
- 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 (jeżeli takie zostaną zaplanowane w grze – element dodatkowy),
- opis postaci występujących w grze (jeżeli takie zostaną przewidziane w scenariuszu – element dodatkowy),
- informację, ile osób potrzeba do obsługi gry (zespół).

Opracujcie i przygotujcie kartę gry oraz materiały do gry.

Niezbędna w grze miejskiej jest karta gry, bo to właśnie na niej gracze notują rozwiązania. Najważniejszym jej elementem jest mapa. Nanieście na nią punkty wykonywania zadań oraz wszystkie istotne wskazówki dla graczy. Pamiętajcie, że mapa musi być czytelna. Nie może na niej zabraknąć punktu startowego i mety.

Teraz sprawdźcie czy potrzebujecie dodatkowych rekwizytów. Jeśli zadania wymagają materiałów pomocniczych, należy je przygotować wraz z kartą gry.



KROK 4

Określenie zasad gry

Należy konkretnie i jasno ustalić zasady, które będą obowiązywać w grze.

Przykładowo:

- Co należy zrobić aby zaliczyć grę?
- Czy do wygranej wystarczy wykonanie określonej liczby zadań, czy należy wykonać je wszystkie?
- Jaka jest minimalna i maksymalna liczebność drużyn?
- Czy wygrywa tylko jedna drużyna, czy też każda, która wykona poprawnie zadania?
- Czy liczy się czas?

Zasady muszą być jasno spisane i przedstawione uczestnikom na początku gry.





KROK 5

Podzielcie zadania w zespole

Przemyślcie następujące kwestie:

- Ile osób potrzebnych jest do obsługi gry?
- Jakie rekwizyty i materiały trzeba przygotować?
- Jakie przedmioty potrzebne będą do wykonania zadań?
- Co powinni otrzymać uczestnicy na początku gry?
- Co trzeba wcześniej wydrukować?
- Co będzie nagrodą w grze?

Podział zadań w zespole powinien zostać spisany i przekazany każdej osobie z zespołu organizacyjnego. Zwróćcie uwagę, czy role zostały podzielone sprawiedliwie. Najlepiej, żeby przydzielone zadania odpowiadały umiejętnościom członków zespołu. Najważniejsze jest określenie terminów wykonania poszczególnych zadań.





KROK 6

Formalności i budżet

Gra wymaga również załatwienia formalności - przygotowania regulaminu oraz informacji o odpowiedzialności prawnej, a także zaplanowania i pilnowania budżetu. Regulamin powinien określać nie tylko zasady rozgrywki, ale również zobowiązywać uczestników do przestrzegania przepisów oraz jasno określać, na kim spoczywa odpowiedzialność w razie wypadku (szczególnie w przypadku uczestników niepełnoletnich). Warto też uzyskać zgodę na wykorzystanie wizerunku graczy. Dzięki temu będzie możliwość zamieszczenia zdjęć wykonanych podczas gry miejskiej np. na swojej stronie internetowej czy Facebooku. Pamiętajcie również o przygotowaniu protokołów przekazania nagród oraz ewentualnych wzorów zgody rodziców na udział osób niepełnoletnich w grze.

Jeżeli na zaplanowanej trasie pojawią się jakieś miejsca, do których wykorzystania będziecie potrzebować zgody właściciela (np. do wejścia do obiektu), to zadbajcie o jej uzyskanie jeszcze przed podjęciem ostatecznej decyzji o przebiegu trasy oraz treści zadań do wykonania.

Grę miejską można przygotować bez posiadania funduszy (jeśli już macie niezbędny sprzęt oraz

zespół ludzi, którzy Wam pomogą). Jednak do zapewnienia materiałów dodatkowych czy wydruków - a przede wszystkim nagród - mogą być potrzebne środki finansowe. Warto o tym pamiętać oraz wcześniej poszukać sponsorów.



KROK 7

Przetestujcie samodzielnie trasę gry

Warto przejść się zaplanowaną trasą oraz sprawdzić osobiście, czy wszystkie wskazówki są odpowiednio i jasno sformułowane, a punkty na mapie odpowiadają lokalizacjom i zadaniom w terenie. Zawsze też można poprosić kogoś znajomego o przetestowanie przygotowanej gry.





KROK 8

Promocja i rekrutacja

Stwórzcie szczegółowy plan promocji gry. Przemyślcie, w jaki sposób chcecie poinformować potencjalnych uczestników o wydarzeniu. Odpowiedzcie sobie na pytania:

- W jaki sposób zachęcicie ich do udziału?
- W jaki sposób do nich dotrzecie?
- Jakie narzędzia można w tym celu wykorzystać?

Najczęściej używa się w tych celach mediów społecznościowych, ale można również posłużyć się tradycyjnymi narzędziami komunikacji i poinformować o planowanej grze listownie, telefonicznie lub za pomocą ulotek. Dobór odpowiedniej metody zależy od wybranej przez was grupy docelowej.





KROK 9

Przeprowadzenie gry

Przygotujcie odpowiednie miejsce, gdzie gracze będą mogli się zarejestrować. Jeśli potrzebne będą na uczestnictwo w grze zgody od rodziców oraz inne oświadczenia, to początek gry będzie najlepszym momentem, by je zebrać. Przed wyruszeniem uczestników w trasę rozdajcie im karty do gry oraz niezbędne do wykonania zadań materiały, a także przypomnijcie zasady oraz regulamin.

Uroczyste zakończenie gry będzie dobrym momentem na przedstawienie ewentualnych gości i prezentację wszystkich zaangażowanych w grę osób, instytucji czy sponsorów. Nie można również zapomnieć o tak ważnym punkcie, jakim jest ogłoszenie zwycięzców i rozdanie nagród. Możecie przygotować gotowe wzory dyplomów uczestnictwa oraz podziękowania dla wszystkich zaangażowanych osób.





KROK 10

Przygotujcie się na niespodzianki

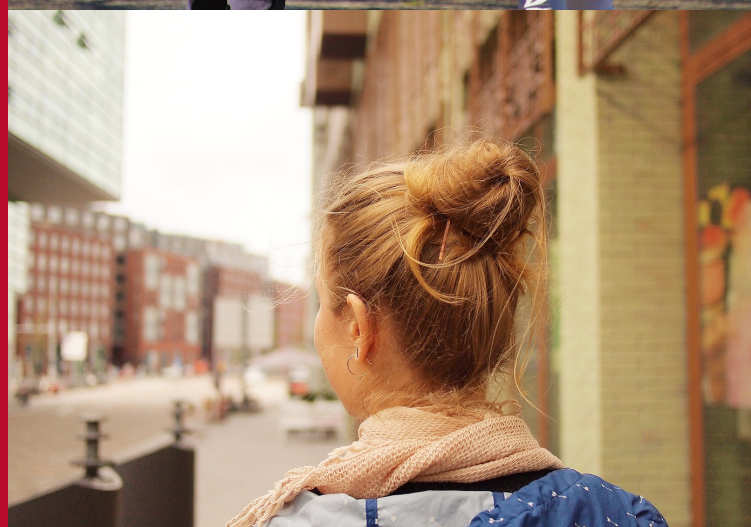
Nawet jeśli odpowiednio przemyślicie każdy etap tworzenia gry i przygotujecie niezbędne materiały, bądźcie gotowi na niespodzianki. Nie wszystkie zdarzenia da się przewidzieć, dlatego warto również pamiętać o opracowaniu planu awaryjnego.





CHECKLISTA

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
14. GRAMY





PRZYDATNE LINKI



Informacje o grywalizacji, mechanizmach gier, grach miejskich:

- <https://www.zycieszkoly.com.pl/artykul/grywalizacja-w-edukacji-czym-jest>
- <https://interviewme.pl/blog/grywalizacja>
- <https://www.superbelfrzy.edu.pl/projektomania/gra-miejska-jak-stworzyc/>

Przykłady gier miejskich i miejsca do inspiracji:

- <https://miastotoplansza.pl/miasta/bialystok/>
- <https://www.centrumzamenhofa.pl/art,858,wspominamy-10-lat-gier-miejskich>
- <https://www.bialystok.pttk.pl/owrp2021/owrp-2021-2/>

Bezpłatne programy graficzne:

- https://www.canva.com/pl_pl/

Bezpłatne materiały graficzne:

- <https://pixabay.com/>
- <https://www.pexels.com/pl-pl/>
- <https://www.freepik.com/popular-photos>
- <https://www.freeimages.com/>
- <https://unsplash.com/>
- <https://www.shutterstock.com/pl/photos>
- <https://stockphoto.com/>

Mapa na otwartej licencji:

- <https://www.openstreetmap.org/>



PODLASKI
INSTYTUT
KULTURY

65
lat



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: Kultura – Interwencje. Edycja 2022