

Instrukcja do gry „Globalni Reporterzy. Dokument z Afryki Wschodniej!”

Cele edukacyjne gry:

- zdobycie wiedzy o rzeczywistości życia w Ugandzie, Tanzanii, Etiopii,
- poznanie powiązań pomiędzy mieszkańcami Polski a mieszkańcami Afryki Wschodniej,
- pokazanie przykładów aktywności obywatelskiej i społecznej mieszkańców Afryki Wschodniej oraz wolontariuszy z krajów globalnej Północy,
- zdobycie wiedzy na temat zjawisk o globalnym zasięgu (w szczególności: handlu, ekologii oraz turystyki).

Fabula gry:

Gracze wcielają się w rolę Zespołów Reporterskich, których zadaniem jest zrealizowanie wspólnie „filmu dokumentalnego” przedstawiającego rzeczywistość 4 krajów Afryki Wschodniej. W tym celu gracze zostają podzieleni na 3 drużyny, z których każda zostaje wysłana do innego kraju: Ugandy (stolica Kampala), Tanzanii (stolica Dodoma) oraz Etiopii (stolica Addis Abeba). Podróż powinna zakończyć się wspólnym spotkaniem drużyn w Kenii (Nairobi). Celem Zespołów jest poznanie lokalnych zwyczajów, warunków życia oraz działalności społecznej różnych organizacji pozarządowych (NGO - non governmental organisation) odwiedzanych krajów – pozwoli to Reporterom na „nakręcenie filmu” przedstawiającego specyfikę każdego z krajów.

Celem Zespołów jest wspólna realizacja filmu dokumentalnego, czyli zdobycie przez wszystkie drużyny razem sześciu elementów - sześciu Kadrów Filmu - oraz wspólne spotkanie wszystkich drużyn w Nairobi i rozwikłanie zagadki pewnego projektu.

Aby zdobyć 1 Kadr Filmu, należy zaliczyć 1 Pole Projektu (zdobyć 1 Punkt projektu).

Aby zdobyć 1 Punkt Projektu, trzeba najpierw zdobyć 2 Żetony Wiedzy.

Żetony Wiedzy i Punkty Projektu zdobywane są w trakcie rozgrywki, poprzez odwiedzanie odpowiednich Pól Wiedzy i Pól Projektów.

ZASADY GRY

Gracze oraz potrzebna przestrzeń:

Maksymalna i minimalna liczba graczy: 3-15 osób (gracze zawsze podzieleni zostają na 3 zespoły)

Minimalny wiek graczy: 13 lat.

Przebieg potrzebny do rozgrywki: 4x5 metrów (plansza ma wymiary 2,5x3,5m - uczestnicy w trakcie rozgrywki stoją lub siedzą wokół planszy).

Zawartość zestawu:

- Wielkoformatowa plansza o wymiarach 2,5x3,5 m, na której zaznaczone są: Pola Projektu (białe gwiazdki), Pola Wiedzy (czarne gwiazdki), Pola Postoju (czarne kropki), drogi (tylko po nich można się poruszać), punkty Dodoma, Kampala, Addis Abeba (punkty startowe drużyn) oraz Nairobi (punkt końcowy).
- 3 pionki Zespołów Reporterskich (w trzech różnych kolorach) - po jednym dla każdej drużyny

- 33 Karty Wiedzy (po 11 w każdym kraju), 12 Kart Projektu (po 4 w każdym kraju), 1 karta finałowa (Nairobi) oraz podstawki (wszystkie wykorzystywane w grze karty stoją na podstawkach). Karty przypisane są do konkretnych pól na planszy.
- 6 fragmentów Filmu Dokumentalnego (Kadry Filmu) – do wyboru Kadry Panoramy Nairobi lub Kadry z Projektu w Nairobi
- 3 zestawy figurek środków transportu: autobus, samochód, awionetka.
- 3 zestawy figurek noclegów: domek, lokalny hotelik, apartamentowiec.
- Tuba Zanieczyszczeń, brązowe kulki symbolizujące zanieczyszczenie oraz miarka.
- Znaczniki Katastrofy Ekologicznej, służące do zaznaczania zniszczonych podczas gry Pól Projektu i zamkniętych dróg.
- Aureole Lokalnego Wsparcia (ALW) nakładane na piony Zespołu Reporterskiego.
- 3 Karty Państwa zawierające podstawowe informacje o danym kraju.
- 3 obrazkowe instrukcje gry.
- Monety o nominatach 10 (150 sztuk).
- 15 Żetonów Wiedzy.

Przygotowanie rozgrywki:

1. Rozłóż planszę i w miejscu Pól Wiedzy i Pól Projektów umieść Karty Wiedzy oraz Projektów (na podstawkach).
2. Rozstaw Tubę Zanieczyszczeń i przygotuj brązowe kulki w pojemnikach o takiej samej pojemności.
3. Przy Ugandzie, Etiopii i Tanzanii postaw komplety figur transportu i noclegów – po jednym symbolu każdego z rodzajów transportu i noclegu, Karty Państwa oraz monety (35 dla drużyny).
4. Resztę elementów zostaw w miejscu łatwo dostępnym dla prowadzącego – będą potrzebne w trakcie rozgrywki.
5. Podziel uczestników na 3 drużyny (najprościej możesz to zrobić, prosząc ich, aby odliczyli do trzech i utworzyli drużyny według numerów 1,2,3).
6. Zdecyduj, kto rozpocznie rozgrywkę – możesz np. poprosić każdą z drużyn o rzucenie kostką – zacznie ta drużyna, która wyrzuci najmniejszą liczbę oczek – następnie, drużyny będą wykonywać ruchy zgodnie ze wskazówkami zegara, a zadawać pytania w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
7. Daj każdej z drużyn kartę z obrazkową instrukcją i przedstaw instrukcję gry.
8. Wykonaj symboliczny lot do stolic.
9. Poproś członków drużyn o zapoznanie się z Kartą Państwa, do którego się udają.
10. Rozpocznij rozgrywkę.

Przebieg rozgrywki:

Rozgrywka składa się z maksymalnie 10 rund i powinna trwać maksymalnie 90 minut.

Rozgrywka może skończyć się wcześniej, jeśli:

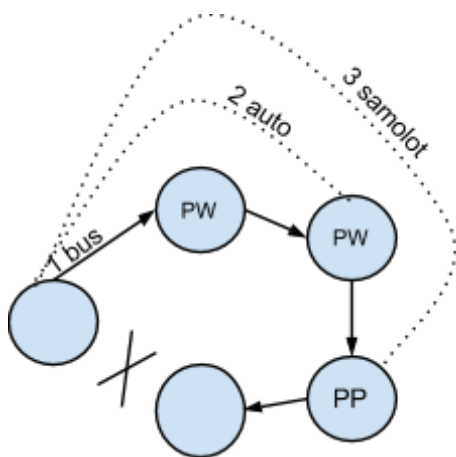
- zostanie wykonane zadanie w Nairobi,
- gdy przekroczony zostanie trzeci poziom zanieczyszczenia,
- gdy wszystkim drużynom skończą się pieniądze.

Każda runda składa się z następujących czynności:

1. Decyzja drużyny o kierunku i zasięgu ruchu (liczbie przemieszczanych pól).
2. Decyzja drużyny o rodzaju noclegu.
3. Zmierzenie przez osobę prowadzącą poziomu zanieczyszczeń wyemitowanego przez drużynę, zdobytego lokalnego wsparcia oraz poniesionych wydatków.
4. Odkrycie Karty Wiedzy lub Karty Projektu.
5. Zadanie pytania lub przedstawienie Projektu.
6. Zdobywanie Żetonu Wiedzy przez drużynę oraz, w przypadku poprawnej odpowiedzi, przez drużynę po prawej stronie lub zdobycie Punktu Projektu (jednego z 6 Kadrów Filmu).
7. Omówienie odpowiedzi przez osobę prowadzącą.

Decyzja o kierunku i zasięgu ruchu.

Drużyny poruszają się po planszy pionami, po liniach symbolizujących drogę, od jednego punktu do drugiego. Drużyny mogą się zatrzymać na Polu Wiedzy, Polu Projektu lub Polu Postoju. Dystans pomiędzy jednym polem, a drugim to jeden ruch. Pomiędzy polami można się poruszać jedynie, jeśli na planszy istnieje pomiędzy nimi droga.



W każdej turze można przemieszczać się o jeden, dwa lub trzy pola. Liczba ruchów zależy od środka transportu wybranego przez drużynę:

- autobus - 1 ruch
- samochód - 2 ruchy
- awionetka - 3 ruchy

Wybór środka transportu generuje koszty z nim związane oraz wiąże się z emisją zanieczyszczeń do atmosfery przez każde z nich:

- autobus: koszt - 10, emisja - 1
- samochód: koszt - 30, emisja - 3
- awionetka: koszt - 80, emisja - 8

Grę rozpoczynacie od stolic swoich państw. Ruch rozpoczynacie od decyzji, do jakiego pola się udajecie oraz jaki środek transportu wybieracie. Następnie kładziecie pionek w wybranym polu, a figurę

wybranego środka transportu na planszy, płacie osobie prowadzącej, która dodaje również wyemitowane przez Was zanieczyszczenie do Tuby.

Pole Wiedzy: Gdy drużyna stanie na tym polu, jej zadaniem jest wyciągnięcie karty leżącej w tym miejscu i przeczytanie po cichu zawartej na niej informacji. Za wizytę w Polu Wiedzy Twoja drużyna zdobywa +1 Żeton Wiedzy, a opisane na Karcie pytanie zadajecie drużynie po Waszej prawej stronie. Po udzieleniu przez drużynę odpowiedzi, zaprezentujcie informację z Karty na głos. Jeżeli drużyna odpowiedziała poprawnie na zadane pytanie, również otrzymuje +1 Żeton Wiedzy. Osoba prowadząca rozdaje każdej drużynie żetony oznaczające zdobycie Żetonów Wiedzy.

Pole Projektu: Gdy drużyna ustanie na tym polu, jej zadaniem jest wyciągnięcie karty leżącej w tym miejscu i przeczytanie po cichu zawartej na niej informacji. Aby zdobyć Punkt Projektu, musicie zaprezentować pozostałym drużynom opisany na Karcie projekt. Waszym zadaniem jest zadanie grupom pytania spisanego na Karcie nie używając zawartych w polu "Zakazane Słowa" zwrotów. Osoba z Waszej grupy przedstawia projekt pozostałym graczom, zaczynając od słów zawartych w instrukcji.

Aby drużyna mogła udać się do Pola Projektu i odkryć Kartę Projektu, musi posiadać co najmniej 2 Żetony Wiedzy, które oddawane są prowadzącemu w chwili odkrycia Karty Projektu i zdobycia Punktu Projektu.

Decyzja o noclegu.

Po każdej podróży musicie zdecydować się na nocleg. Wybór noclegu generuje następujące koszty:

- domek: koszt -10,
- lokalny hotelik: koszt - 30,
- apartamentowiec: koszt - 80.

Za domek płacie mieszkańcom danego miasta lub wioski, wspierając tym samym ich lokalny rozwój, w związku z czym otrzymujecie Aureolę Lokalnego Wsparcia. Jednak w związku z niskim standardem noclegu nie wysypiecie się i w kolejnej turze odejmujecie 1 od punktów ruchu (np. tylko w kolejnej turze samolot pozwoli na ruch o 2 pola a samochód o 1, nie możecie przemieszczać się autobusem).

Lokalny hotelik - brak dodatkowych skutków.

Apartamentowiec - w kolejnej turze możesz dodać 2 do punktów ruchu: wypalicie się i mieliście dostęp do Internetu. Jednak w związku z ogromnym zapotrzebowaniem na energię (klimatyzacja, Internet, ciepła woda) wzrasta zanieczyszczenie w Tubie o +3.

	Transport			Nocleg		
	Autobus	Samochód	Awionetka	Domek	Lokalny hotelik	Apartamentowiec
Ruch	1	2	3	- 1		

Koszt	10	30	80	10	30	80
Zanieczyszczenie	1	3	8			3
Bonusy				1 Aureola Lokalnego Wsparcia		+2 transport

Premie i zagrożenia!

Każde 3 Aureole Lokalnego Wsparcia umożliwiają Wam jednorazowo darmowy transport do dowolnego miejsca w obrębie kraju, w którym się znajdujcie.

Osiągnięcie pierwszego z trzech poziomów zanieczyszczeń skutkuje zniszczeniem 3 projektów (po jednym w każdym państwie) znajdujących się najbliżej pionów graczy. Żeton Katastrofy ekologicznej zakrywa pole projektu, a karta zostaje usunięta z planszy.

Osiągnięcie drugiego z trzech poziomów zanieczyszczeń skutkuje zniszczeniem 3 dróg wskazanych przez prowadzącego/prowadzącą (po jednej w każdym państwie).

Osiągnięcie trzeciego z trzech poziomów zanieczyszczeń skutkuje zakończeniem gry.

Na zakończenie gry wszystkie drużyny powinny spotkać się w Nairobi (Kenia) i rozwiązać zagadkę związaną z pewnym szczególnym projektem. Aby móc przemieścić się do Kenii i rozwiązać finałowe zadanie musicie zebrać jako grupa (wszystkie drużyny razem) 6 Punktów Projektu (6 Kadrów Filmu).

Odpowiedź na pytanie finałowe: puszka coli.

Możliwe warianty:

-Pożyczanie pieniędzy - w przypadku gdy jednemu zespołowi zabraknie monet, możliwe jest pożyczanie pieniędzy od innych zespołów. Ponieważ są to „transfery międzynarodowe”, przy każdej takiej pożyczce zespół musi zapłacić prowadzącemu prowizję o wartości 20.

-Podróż do Nairobi - w przypadku, gdy drużyna podróżuje do Nairobi i zatrzymuje się na polu postoju, można uatrakcyjnić grę, zadając pytania, które nie zostały dotychczas wykorzystane przez graczy - wtedy prowadzący dokonuje wyboru i prosi o odpowiedź zespół, który stoi na polu postoju.

Omówienie gry:

Gra „Globalni Reporterzy” jest przede wszystkim grą edukacyjną, której celem jest zwiększenie wiedzy uczestników i uczestniczek na temat globalnych zależności, oddziaływanie na ich postawy oraz ukazanie mechanizmów współczesnego świata w symboliczny sposób. Aby cel edukacyjny gry został osiągnięty, po rozgrywce niezbędne jest omówienie z graczami ich doświadczenia wyniesionego z gry i odniesienie go do rzeczywistych sytuacji i współzależności globalnych. Zagadnienia globalne pojawiające się na poziomie ogólnym w grze, a wynikające ze sposobu konstrukcji mechanizmu gry to: współzależności globalne, wpływ jednostki na globalny świat oraz wpływ globalnego świata na jednostkę, odpowiedzialna turystyka, globalne zmiany klimatu.

Szczegółowe zagadnienia globalne poruszane są w poszczególnych pytaniach Pól Wiedzy. Możemy w nich spotkać zarówno zależności ekonomiczne (cła, ceny żywności, zależności handlowe, globalne korporacje), jak i kulturowe (muzyka, różnice międzykulturowe) czy też ekologiczne (klimat oraz wpływ człowieka na środowisko). Zależnie od tego, które aspekty osoba prowadząca uzna za najważniejsze w danej grupie, może prowadzić omówienie w wybranym kierunku.

Ogólny schemat omówienia powinien opierać się na cyklu Kolba gdzie przeprowadzenie gry jest doświadczeniem a później następuje omówienie (albo odsłuchanie wrażeń), analiza wybranych pojęć i aspektów oraz uogólnienie wiedzy na codzienne życie.

W omówieniu możemy zadać następujące pytania:

- Jak Wam się grało?
- Jak Wam się podobała rozgrywka?
- Co myślicie o rezultacie gry?

W analizie wybieramy te pojęcia, które w danej grupie uznajemy za najważniejsze np.:

- W grze zobaczyliście w jaki sposób powiązane są różne aspekty świata, takie powiązania nazywamy współzależnościami globalnymi, jak byście je zdefiniowali?
- Mogliście też zaobserwować, że sposób w jaki podróżujecie ma wpływ na rzeczywistość krajów, które odwiedzacie. Takie zagadnienie nazywamy odpowiedzialną turystyką, po tym doświadczeniu powiedzcie co to znaczy podróżować odpowiedzialnie?
- Na podstawie gry i Waszych doświadczeń powiedzcie, w jaki sposób jednostka może oddziaływać na świat?
- W jaki sposób zglobalizowany świat oddziałuje na jednostkę?

W uogólnieniu odnosimy wiedzę wyniesioną z analizy do codziennych doświadczeń i pytamy o możliwość działania w przyszłości:

Ogólnie:

- W jaki sposób Wy możecie wpływać na globalne współzależności tak, aby świat był bardziej sprawiedliwy?

Szczegółowo:

- W jaki sposób możecie zmienić swoje zachowania aby powstrzymać zmiany klimatu?
- W jaki sposób zmienić relacje handlowe pomiędzy globalną Północą a globalnym Południem na bardziej równe?

Powyższy schemat to jedynie propozycja, którą można modyfikować. Ponieważ gra porusza wiele zagadnień globalnych, jest dobrym punktem wyjścia do poruszania różnorodnych doświadczeń, oczywiście z zachowaniem cyklu uczenia się przez doświadczenie

Udanej rozgrywki!

—

Autorzy gry: Krzysztof Wiatr, Piotr Szmyt, Katarzyna Woźniakowska, Łukasz Bartosik.

Konsultacje merytoryczne: Dominika Rypa.

Opracowanie graficzne: Jakub Kopczyński.



polska pomoc

Projekt „Edukacja globalna w wielkim formacie” jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r. www.polskapomoc.gov.pl

Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

Gra „Globalni Reporterzy. Dokument z Afryki Wschodniej” jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Polskiej Akcji Humanitarnej. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2013. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej.