



# **Bitwa o Puławy 2017**

**Poradnik dla nauczycieli i edukatorów**



Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika”

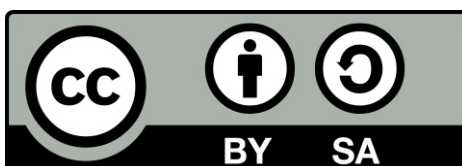
Tekst: Mariusz Karolak  
Redakcja: Joanna Krauze  
Projekt graficzny: Andrzej Łukasiewicz  
Zdjęcia: Ewa Borowska  
Grafika: GraphicMama / Pixabay  
Wydawca: Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika”  
ISBN: 978-83-946726-1-4  
Wydanie I  
Puławy 2017  
Licencja CC BY-SA 4.0 PL  
[www.domchemika.pl](http://www.domchemika.pl)



Niniejszy poradnik został oparty na materiałach przygotowanych na potrzeby Turnieju „Bitwa o Puławy”, który był realizowany w roku 2017 przez Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika” dzięki dofinansowaniu ze strony Muzeum Historii Polski w ramach programu „Patriotyzm Jutra”.

Scenariusz gry miejskiej „Spotkanie z duchami” został przygotowany przez Mariusza Karolaka.

Publikacja dostępna jest na stronie internetowej: [www.domchemika.pl/bitwa](http://www.domchemika.pl/bitwa)



## Wstęp

Jesienią 2017 już po raz trzeci POK „Dom Chemika” przygotował i przeprowadził Międzyszkolny Turniej Wiedzy Historycznej o Puławach „Bitwa o Puławy”, dzięki dofinansowaniu ze środków Muzeum Historii Polski w ramach programu „Patriotyzm Jutra”. Adresatem tego wydarzenia jest młodzież szkolna z Puław. Turniej składa się z dwóch etapów – pierwszym jest gra miejska, drugim konkurs wiedzy. Obydwa etapy są oczywiście związane z przeszłością Puław.



Niniejsza publikacja stanowi opis czynności, jakie można przeprowadzić chcąc zorganizować podobną grę miejską oraz konkurs wiedzy historycznej. Przedstawione są tu kolejne działania, wskazówki i inspiracje do realizacji, a także zagrożenia, które należy uwzględnić podczas procesu organizacyjnego. Publikacja stanowi więc swego rodzaju instruktaż i jest adresowana głównie do nauczycieli oraz edukatorów, jednakże może służyć również innym instytucjom i podmiotom indywidualnym pragnącym przygotować własną grę miejską czy konkurs wiedzy. I chociaż Turniej „Bitwa o Puławy” poświęcony jest historii tylko jednej miejscowości, to zasadniczo podobne przedsięwzięcia mogą być realizowane także na większą skalę i tematycznie nie muszą być związane wyłącznie z regionalną edukacją historyczną. Wszystko zależy od kreatywności twórców oraz potrzeb danego środowiska.

POK „Dom Chemika” w przeszłości był organizatorem różnych gier terenowych, questów i konkursów wiedzy. Pomysł na „Bitwę o Puławy” zrodził się w sierpniu 2015 r. i od trzech lat Turniej ten jest największym przedsięwzięciem tego typu organizowanym przez ośrodek. Jego elementem charakterystycznym jest wykorzystywanie nowoczesnych, mobilnych technologii. Z roku na rok Turniej ewoluuje, zachowując jednocześnie swoją pierwotną koncepcję.

**quest** - rodzaj gry terenowej, którą uczestnik pokonuje przechodząc nieoznakowanym szlakiem na podstawie informacji dostarczonych mu we wskazówkach odkrywając dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze miejsca

## Gra miejska

### 1. Charakterystyka ogólna

Gra miejska stanowi formę rozrywki, która łączy w sobie elementy gier komputerowych, gier fabularnych typu RPG (ang. role-playing game) oraz happeningów ulicznych. Przestrzeń publiczna jest tu swego rodzaju planszą do gry, zaś jej uczestnicy stanowią rodzaj pionków, które poruszając się po tej planszy wykonują określone zadania, zmierzając do mety. Początków gier miejskich można upatrywać w dziecięcych podchodach albo harcerskich grach terenowych.

**happening** - wydarzenie o charakterze artystycznym ograniczone czasowo oparte na bezpośrednich spontanicznych działaniach twórców

Zasadniczo w grze miejskiej może wziąć udział każdy, kto w sposób niekonwencjonalny pragnie zwiedzić miasto, lepiej zapoznać się z jego historią i w miły sposób aktywnie spędzić wolny czas na świeżym powietrzu. Tego typu gry cieszą się największym zainteresowaniem wśród ludzi młodych, a to z uwagi na elementy rywalizacji, ale i zabawy oraz integracji. Przeważnie gry miejskie są przeznaczone dla grup (zespołów, drużyn), rzadziej dla indywidualnych uczestników.

Gry miejskie pozwalają uczestnikom lepiej poznać topografię miasta. Ćwiczą różne umiejętności, jak chociażby: sprawne poruszanie się w terenie (orientacja przestrzenna), szybkie podejmowanie decyzji, odpowiedzialność zbiorowa, komunikacja z innymi ludźmi, współdziałanie w grupie, wyszukiwanie informacji, spostrzegawczość. Gry miejskie służą sprawdzeniu wiedzy, lecz równocześnie są źródłem nowych wiadomości. Dostarczają też emocji, dzięki czemu uczestnikom łatwiej później jest powiązać określone zdarzenie z własnego życia z wiedzą zdobytą podczas takiej gry.

Gry miejskie nawiązujące do historii – a takie właśnie są gry przeprowadzane w ramach Turnieju „Bitwa o Puławy” – mają również dodatkowy walor edukacyjny, ponieważ poszerzają wiedzę uczestników o historię regionalną. Stanowią uzupełnienie szkolnych lekcji historii, języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie, geografii itp.

Tego typu gry mają otwartą formułę, umożliwiają uczestnikom wcielenie się w pewne role, przenoszenie w czasie, przeżywanie angażujących emocjonalnie przygód. Wbrew nazwie gry miejskie nie muszą być organizowane w mieście – przestrzenią może być też wioska, osiedle, a nawet konkretny budynek (np. szkoła).

Dla organizatorów gier miejskich korzyścią jest promocja ich instytucji, organizacji czy inicjatyw, poprzez przygotowanie ciekawej formy spędzenia czasu, a także skupienie wokół nich pewnej grupy ludzi (uczestników, wolontariuszy), co z czasem może przekształcić się w wytworzenie społeczności.

## 2. Typologia

Miejskie gry można podzielić ze względu na kilka typów<sup>1</sup>, w zależności od tego, jakie zostają przyjęte zasady. Można wyróżnić m.in.:

### 1. Gra indywidualna i gra grupowa

W grze indywidualnej uczestnikami są pojedyncze osoby. Pokonują one ustaloną trasę samodzielnie i same rozwiązują przygotowane zadania. Gry grupowe to takie, w których podstawową jednostką są kilkuosobowe drużyny (zespoły, grupy).

### 2. Gra interakcyjna i gra samodzielna

W grze interakcyjnej ważne są relacje między poszczególnymi grupami. Wyróżnić można tu dwie formy: 1) współpracę – kiedy np. drużyny działają razem przy rozwiązywaniu jakiegoś zadania, 2) rywalizację – kiedy np. zadanie może wykonać tylko ograniczona liczba drużyn. W grze samodzielnej grupy lub uczestnicy rozwiązują zadania niezależnie od siebie.

### 3. Gra otwarta i gra zamknięta

Jest to rozróżnienie ze względu na uczestników gry. W grze otwartej mogą uczestniczyć wszyscy, w tym nieznanymi nam ludzie. W grze zamkniętej uczestnikami są członkowie pewnej społeczności (np. szkolnej).

### 4. Gra z opiekunem i gra bez opiekuna

Jeżeli uczestnikami gry są dzieci, wówczas warto do każdej z drużyn przydzielić dorosłego opiekuna. Gra bez opiekuna jest wtedy, gdy uczestnicy są osobami małoletnimi poruszającymi się po trasie gry bez osoby dorosłej lub są osobami pełnoletnimi.

### 5. Gra czasowa i gra mimikryczna

W odmianie czasowej (fizyczno-czasowej) najważniejszym kryterium jest jak najszybsze przebycie trasy. Uczestnicy wykonują zadania na czas i starają się być szybsi od konkurencyjnych drużyn. Ważna jest tu kondycja fizyczna oraz spryt. W typie mimikrycznym czas nie jest aż tak istotny, grę można pokonać spokojnym krokiem spacerowym, a najistotniejsze jest odpowiednie wczucie się w realia gry i zdobywanie punktów za poprawnie wykonane zadania. Mogą też występować typy mieszane obu tych rodzajów.

### 6. Gra niezależna i gra komercyjna

Gra niezależna to oddolna inicjatywa, zwykle o charakterze poznawczym lub edukacyjnym. Projekty komercyjne są realizowane na zlecenie przedsiębiorstw oraz instytucji, jako narzędzie tak zwanego team building, czyli formy integracji zespołu. Są coraz częściej stosowane przez duże korporacje oraz agencje HR.

### 7. Gra fabularna i gra afabularna

Gra fabularna jest mocno osadzona w jakiejś rzeczywistości, a uczestnicy wcielają się w określone postacie. Może być osadzona w realiach z przeszłości, może też mieć jakiś motyw przewodni. Fabuła pozwala przeżyć uczestnikowi pewną przygodę, co bardziej działa na emocje. Gra afabularna nie charakteryzuje się konkretną tematyką, nie stanowi żadnej spójnej narracji i tym samym nie wymaga od graczy odgrywania żadnej roli.

### 8. Gra prosta i gra rozbudowana

Prosta gra polega na tym, że uczestnicy pokonują ściśle określoną trasę od punktu do punktu wykonując poszczególne zadania. Gra rozbudowana charakteryzuje się tym, iż na pewnych etapach jest element losowości, tzn. uczestnicy mają możliwość podjęcia dodatkowych zadań, mogą ulec pokusie zdobycia dodatkowych punktów działając pod presją czasu i mając jednocześnie świadomość, że ciągle rywalizują z innymi zespołami.

### 9. Gra linearna i gra losowa

Gra linearna rozgrywa się po z góry zaplanowanej trasie, podczas której uczestnik musi odwiedzić kolejno każdy z punktów kontrolnych. Gra losowa polega na tym, że uczestnicy odwiedzają wyznaczone punkty kontrolne w kolejności losowej, uzależnionej od ich decyzji na poprzednich punktach.

Według powyższej typologii trzecia edycja gry przeprowadzonej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę” była: grupowa, samodzielna, zamknięta, bez opiekuna, mieszana (czasowa i mimikryczna), niezależna, fabularna, rozbudowana, linearna.



Zadania, z którymi uczestnicy gry miejskiej muszą się zmierzyć, można podzielić na przykład na następujące kategorie<sup>2</sup>:

- fizyczne – ważne jest szybkie przemieszczanie się, wykazanie siłą lub zręcznością,
- sprawnościowe – należy wykazać się konkretną umiejętnością (np. posługiwaniem mapą w terenie),
- kreatywne – wymagają użycia wyobraźni, myślenia poza wyznaczonymi schematami,
- wiedzowe – sprawdzające lub utrwalające wiedzę z wybranego tematu,
- artystyczne – zmuszające do użycia własnych zdolności artystycznych (np. recytacja fragmentu wiersza, zaśpiewanie piosenki, wykonanie rysunku),
- intelektualne – wymagające użycia inteligencji, choć niekoniecznie są powiązane z zadaniami wiedzowymi.

Zadania powinny być przygotowane z myślą o wieku, wiedzy i umiejętnościach uczestników gry. Można wpisać je w fabułę oraz ubarwić wątkami humorystycznymi.

### 3. Mechanika

W każdej grze miejskiej miasto stanowi wielką planszę, na której wyznaczana jest trasa przemarszu. Głównym zadaniem uczestników gry jest przeważnie przejście takiej trasy.

Podczas prac przygotowawczych nad grą miejską należy zastanowić się nad następującymi zagadnieniami:

- Czy gra ma pełnić funkcje tylko rozrywkowe, czy dodatkowo też edukacyjne?
- Na jakiej przestrzeni będzie odbywała się gra?
- Do kogo jest adresowana gra?
- Jaki zasób wiedzy posiadają potencjalni uczestnicy gry?
- Wiedzę na jaki temat chcemy przekazać uczestnikom gry?
- Jakie umiejętności chcemy wzmocnić wśród uczestników gry?
- Jaki cel główny chcemy osiągnąć?
- Jakimi zasobami ludzkimi dysponujemy do przeprowadzenia gry i jakim zapleczem technicznym?
- Kiedy chcemy przeprowadzić grę miejską?
- W jaki sposób przeprowadzona zostanie rekrutacja uczestników?

Organizując grę miejską po raz pierwszy, kiedy dysponujemy niewielkim doświadczeniem w tej tematyce, dobrze jest skupić się na jednym, głównym celu, który chcemy zrealizować. W ten sposób zabezpieczamy się przed mogącymi wystąpić różnymi sytuacjami kryzysowymi, których podczas fazy projektowania gry możemy być nieświadomi. W przypadku pierwszej gry miejskiej organizowanej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławy” celem takim było przybliżenie uczestnikom dziejów 1 Legionu Polskiego (Legionu Puławskiego) walczącego przy armii carskiej w czasie I wojny światowej.

Rekrutacja uczestników do Turnieju „Bitwa o Puławy” przebiega na kilku poziomach. Na około miesiąc przed zaplanowaną grą miejską uruchamiany jest internetowy formularz zgłoszeniowy. Informacja o Turnieju jest przekazywana drogą mailową do miejscowych szkół i do lokalnych redakcji. Publikowana jest też informacja na stronie POK „Dom Chemika”, na terenie miasta i w szkołach pojawiają się plakaty. Jednakże taka forma działań informacyjno-promocyjnych nie zawsze jest skuteczna. Wiadomym jest, że osoby zainteresowane wydarzeniem i tak zawsze znajdują informację w ten czy inny sposób. Jednakże organizatorowi powinno zależeć na maksymalizacji ilości uczestników. Najskuteczniejsze do tego są bezpośrednio rozmowy z nauczycielami i dyrektorami w szkołach, a także z uczniami – uczestnikami poprzednich edycji, którzy mogą pełnić wówczas funkcję swego rodzaju ambasadorów wydarzenia. Podczas rekrutacji do „Bitwy o Puławy” nauczyciele historii otrzymują każdorazowo pakiet informacyjny, na który składa się nie tylko plakat do wydarcia, ale także specjalnie przygotowana karta mobilizacyjna o humorystycznym zabarwieniu.

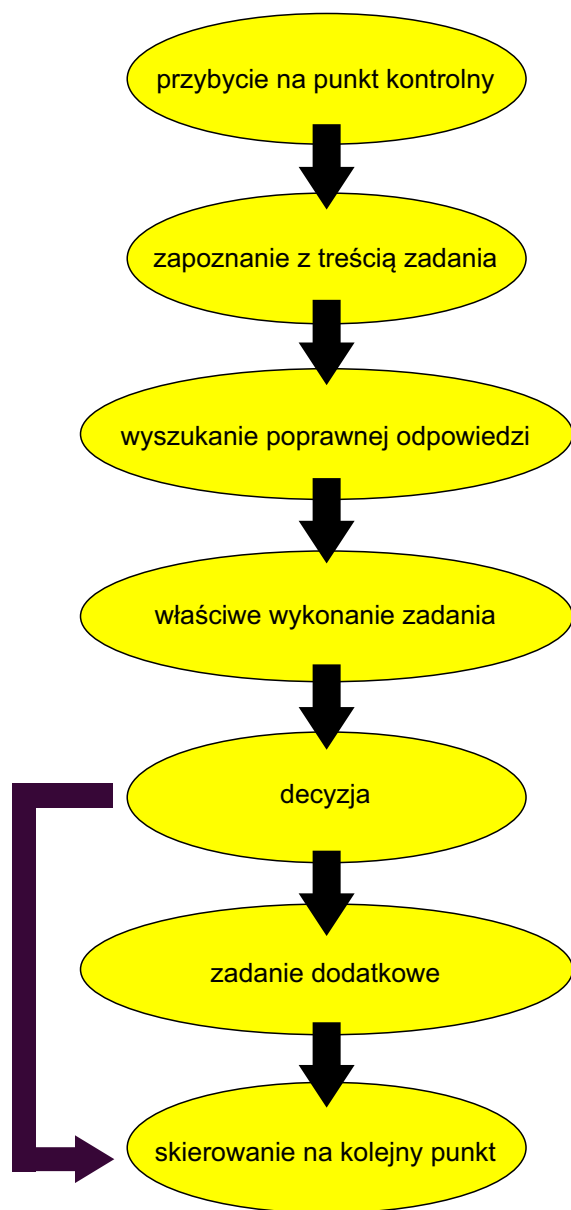
Każda gra miejska musi mieć określone zasady, jasne i zrozumiałe dla jej uczestników. Należy wyznaczyć też ilość punktów oraz ich rozlokowanie w przestrzeni miejskiej. Do tych punktów będą musieli następnie dotrzeć uczestnicy gry. Tam będą na nich czekały już odpowiednie zadania. Zadania te mogą być umieszczone np. pod postacią zawieszanej w takim punkcie kartki z tekstem zawierającym treść zadania dla uczestników. Znacznie lepszym sposobem jest jednak wyznaczenie konkretnej osoby lub osób na taki punkt. Dzięki takiemu „punktowemu” mamy większą pewność, że na zaplanowany punkt gry dotrą wszyscy uczestnicy, a kartka z zadaniem nie zostanie zniszczona przez opady deszczu, zabrudzona przez wandalów albo zwyczajnie zerwana przez silniejszy wiatr. Rozstawienie osoby na dany punkt kontrolny daje też gwarancję, że – jeśli tylko mamy kontakt telefoniczny z takim „punktowym” – możemy na bieżąco śledzić, na jakim etapie są



**lokacja** - miejsce w przestrzeni miejskiej, do którego muszą dotrzeć uczestnicy gry



poszczególni uczestnicy, gdzie już dotarli, które punkty gry mają już za sobą. Zaletą umieszczenia człowieka na punkcie kontrolnym jest też to, że mamy większe możliwości do wymyślania bardziej skomplikowanych zadań, a nawet kreowania dodatkowych zadań dla chętnych uczestników. Występuje bowiem wtedy sytuacja, gdzie jest akcja i reakcja, a mianowicie:



Dodatkowe zadania mają sens tylko przy organizacji gry miejskiej, podczas której uczestnicy zdobywają punkty. W sytuacji, kiedy najważniejszym czynnikiem jest czas pokonania trasy, zastosowanie tego typu zadań dodatkowych jest nielogiczne.

Przy organizacji gry miejskiej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławy” na punktach kontrolnych rozmieszczeni są „punktowi”. Są to w większości wolontariusze, rzadziej pracownicy POK „Dom Chemika”. Wolontariuszami są osoby w różnym wieku: uczniowie gimnazjum, studenci, osoby dorosłe, seniorzy z Puławskiego Uniwersytetu Trzeciego Wieku, harcerze. Wolontariusze rekrutowani są spośród organizacji współpracujących z POK „Dom Chemika”, jednakże przeprowadzana jest też rekrutacja otwarta, dzięki czemu w zasadzie każdy może się zgłosić. Od wolontariuszy nie są wymagane żadne specjalne umiejętności, ani wiedza (tym bardziej wiedza historyczna). Wystarczy tylko dyspozycyjność i dobre chęci.

Przy projektowaniu gry miejskiej do „Bitwy o Puławę” przeważnie wybierane są po dwie osoby na jeden punkt kontrolny. Zmniejsza to ryzyko wystąpienia sytuacji losowej, kiedy np. w dniu przeprowadzania gry miejskiej ktoś zachoruje i nie będzie mógł się stawić w wyznaczonym miejscu. Z dorosłymi wolontariuszami podpisywane są odpowiednie umowy. Osoby niepełnoletnie są natomiast proszone o wypełnienie odpowiednich zgód od rodziców bądź opiekunów prawnych.



Dysponując znaczną ilością wolontariuszy można pozwolić sobie na jeszcze większe rozbudowanie gry miejskiej, niekoniecznie wydłużając samą trasę przemarszu o dodawanie kolejnych punktów kontrolnych. Podczas trzeciej edycji gry w ramach „Bitwy o Puławę” część wolontariuszy wcieliła się w postacie, które nie były przyporządkowane do konkretnego miejsca. Ta grupa wolontariuszy miała wyznaczoną przestrzeń, po której się poruszała i stanowiła pewnego rodzaju bonus dla uczestników gry. Na starcie drużyny zostały poinformowane, iż takie osoby również będą brały udział w grze. Kiedy na trasie przemarszu drużyna trafiła na takich „mobilnych punktowych”, wówczas miała szansę na zdobycie dodatkowych punktów (w postaci wirtualnych pieniędzy) za poprawnie wykonane zadanie. Taka forma uatrakcyjnienia gry miejskiej jest też plusem w sytuacji, kiedy organizatorzy mają więcej chętnych osób do pomocy przy wydarzeniu, niż sobie to pierwotnie zaplanowali. Można w ten sposób przydzielić nowe zadania tym wolontariuszom już bez większych ingerencji w ustalony wcześniej przebieg trasy gry. Dla samych uczestników jest to też dodatkowa atrakcja i utrudnienie, ponieważ muszą być bardziej czujni i spostrzegawczy przechodząc z jednego miejsca w drugie.

Ilość punktów w przestrzeni miejskiej zależy w dużej mierze od tego, jakimi dysponujemy zasobami ludzkimi, tzn. ilu wolontariuszy mamy do dyspozycji. Na uczestników gry miejskiej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę” za pierwszym razem czekało 8 punktów, a od kolejnych edycji już powyżej 14. Zadania zawsze są ukryte pod postacią kodów QR. Uczestnicy muszą mieć zatem ze sobą smartfon lub tablet z połączeniem do internetu oraz zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR. Zadania są różne, przeważnie są to pytania tematyczne o historię Puław, ale zdarzają się też zadania sprawnościowe lub działania z mapą, czy np. ułożenie puzzli. Wolontariusze są przeszkoleni do poprawnego wykonania czynności w zależności od tego, jak zareagują uczestnicy. W sytuacjach kryzysowych proszeni są o bezpośredni kontakt telefoniczny z koordynatorem całego projektu. Ich rola ogranicza się jedynie do swego rodzaju obsługi uczestników gry wyłącznie na wyznaczonym im punkcie kontrolnym. Zwykle nawet nie znają miejsca, skąd przychodzi dana drużyna i dokąd później ma się udać po prawidłowym wykonaniu zadania. Ta informacja ukryta jest pod postacią kodu QR, który otrzymują uczestnicy. Przeważnie też wolontariusze na punktach kontrolnych nie znają treści pytań, jakie otrzymują uczestnicy. Są informowani jedynie o prawidłowych odpowiedziach, jakie powinni otrzymać od poszczególnych drużyn.

Jeżeli gra ma postać fabularną wówczas kolorytu dodaje odpowiednia charakterystyka „punktowych” (stroje, makijaż), tak by bardziej się wyróżniali i jednocześnie stali się elementem fabuły gry. Należy wtedy pamiętać, by już na etapie rekrutacji wolontariuszy odpowiednio ich dobrać tak, by nie tylko mieli chęć poddania się odpowiedniej charakterystyce, ale też wykazali minimalne umiejętności aktorskie. Możemy zatem np. zaprosić do współpracy młodzież z lokalnego koła teatralnego.

Uczestnicy gry miejskiej otrzymują na starcie pakiet, z którym pokonują kolejne punkty kontrolne. Taki pakiet może obejmować np. długopis, kartę drużyny, butelkę wody mineralnej, notes. Wolontariusze posiadają również przygotowaną wcześniej kartę, na której odnotowują czas przyścia drużyny, ilość osób i przyznane punkty za wykonane zadania. Ponadto wolontariusze są wyposażeni w instrukcję postępowania, w której powinien być także zanotowany numer telefonu kontaktowego do organizatora. Mają też oczywiście karty zadań z kodami QR.

Karty zadań w grach miejskich odbywających się w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę” są przygotowywane odpowiednio wcześniej i sprawdzane kilkakrotnie po wydrukowaniu. Każda karta posiada unikalny numer, dzięki czemu łatwiej jest je uporządkować podczas prac przygotowawczych. Centralnym punktem takiej karty jest oczywiście dużych rozmiarów kod QR, pod którym zakodowana jest treść zadania dla uczestników gry. Przeważnie jest to przekaz wyrazowy, jednakże niekiedy jest to ikonografia lub adres do strony internetowej, na której jest zamieszczone zadanie. W tym roku dodatkowo karty zadań zostały oznaczone kolorami. Po przyściszeniu na dany punkt wolontariusze wręczali drużynie kartę z niebieskim paskiem, na której było ukryte zadanie. Kiedy drużyna poprawnie wykonała zadanie wówczas otrzymywała kartkę z paskiem w kolorze czerwonym, która była zadaniem dodatkowym lub odsyłała do kolejnego punktu. Takie rozwiązanie przyspieszyło obsługę poszczególnych drużyn, a wolontariuszom ułatwiło wydawanie odpowiednich kart we właściwej kolejności, zmniejszając ryzyko popełnienia błędów.



Na lokalizację punktów kontrolnych należy wybierać ogólnodostępne miejsca w przestrzeni miejskiej, zwracając przy tym uwagę, aby przebieg samej gry nie zakłócał codziennego życia w danym miejscu. Przy organizacji gry warto rozważyć opcję dobierania takich lokalizacji, gdzie wolontariusze mają możliwość schronienia się przy niesprzyjającej pogodzie, np. w czasie opadów deszczu. Trzeba pamiętać, że „punktowi” mogą przebywać na danym punkcie kontrolnym nawet 3-4 godziny. Podczas organizacji gry w ramach „Bitwy o Puławę”, która realizowana jest w październiku, zwykle dobierane są zadaszony miejsca.

Czas jest istotnym elementem podczas gry miejskiej. Powinien on być ściśle ograniczony, najlepiej jeśli nie przekracza 4 godzin. Zależy to oczywiście od kilku czynników, jak chociażby ilość punktów na trasie, odległość jaką należy pokonać, wiek uczestników czy warunki atmosferyczne, w których toczy się gra. Średni czas przejścia jednego zespołu w grze miejskiej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę” jest szacowany na około 2 godziny.

Istotny jest też sam moment startu. Wiedząc, ilu uczestników zgłosiło się do gry miejskiej, ile jest zespołów, można tak zaplanować czas startu, aby kolejne grupy rozpoczęły wędrówkę w określonych, -kilku lub kilkunastominutowych odstępach czasowych, by nie nachodziły później jedna na drugą na kolejnych punktach kontrolnych, powodując zator. Jest to szczególnie ważne przy grach, podczas których liczy się przede wszystkim czas pokonania całej trasy. Trzeba liczyć się jednakże z faktem, że będą pewne przetasowania na trasie, niektóre zespoły będą poruszały się wolniej, inne szybciej. Należy jednak dążyć do tego, aby w dalszej części trasy uczestnicy nie czekali w długich kolejkach do poszczególnych punktów.

Rozwiązaniem powyższego problemu, szczególnie przy większej ilości uczestników, może być zaplanowanie kilku alternatywnych tras przemarszu. Uczestnicy na starcie dokonują losowania i na tej podstawie są kierowani do określonego punktu. Tak było podczas tegorocznej edycji gry odbywającej się w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę”: część drużyn wylosowała jako pierwszy punkt Dom Gotycki, część Świątynię Sybilli – obydwie obiekty zlokalizowane stosunkowo blisko siebie w puławskim Parku Czartoryskich. Można także zdecydować się na jeszcze większe skomplikowanie gry i wysyłanie każdej drużyny do zupełnie innego punktu.

Warto, aby gra miejska miała pewną rozbudowaną fabułę. Nie jest to element konieczny, aczkolwiek zwiększa to zaangażowanie uczestników w jej przebieg. Sama gra, jako wydarzenie, staje się wówczas ciekawsza. Ponadto zastosowanie wirtualnej waluty, czy innego rodzaju zdobywanych „kosztowności” bądź artefaktów sprawia, że uczestnicy bardziej angażują się w wykonywanie zadań i skłonni są podejmować większe ryzyko decydując się na trudniejsze zadania dodatkowe.

Ilość osób w drużynie powinna być ściśle określona. Optymalnie zespół powinien liczyć 3-4 osoby. Taka liczba umożliwia większe zaangażowanie się każdego z członków drużyny i sprawia, że potencjalnie każdy w takiej grupie otrzyma szansę, by na którymś etapie trasy wykazać się swoją wiedzą czy umiejętnościami.

Najważniejsze zasady postępowania powinny być zawarte w regulaminie. Taki regulamin powinien zawierać informację o organizatorze oraz o tym, co wolno, a co jest zabronione uczestnikom gry. Musi też zawierać warunki zwycięstwa. Na starcie należy też przypomnieć uczestnikom, iż podczas gry trzeba przestrzegać zasad ruchu drogowego.

#### 4. Projektowanie fabuły

Gra miejska powinna mieć temat przewodni, wokół którego osnuta będzie fabuła. Temat może być związany z aspektami historycznymi, kulturowymi, przyrodniczymi, geograficznymi lub związany z jakąś postacią bądź wydarzeniem z przeszłości.

W 2015 r. tematem gry miejskiej w ramach „Bitwy o Puławę” były dzieje Legionu Puławskiego – uczestnicy wcieliłi się w postaci studentów, którzy muszą z pomocą ochotników z Legionu Puławskiego ocalić znajdujące się w Pałacu Czartoryskim zabytki sztuki przed zbliżającym się frontem i nacierającymi z nad Wisły wojskami państw centralnych.

Podczas drugiej edycji „Bitwy o Puławę” w 2016 r. uczestnicy gry miejskiej wcieliłi się w postaci skautów, zaś fabuła koncentrowała się wokół następujących wątków historycznych:

- działania wojenne w Puławach i okolicy w czasie I wojny światowej,
- wielokulturowość w Puławach,
- 110. rocznica nadania Puławom praw miejskich,
- 100. rocznica otwarcia mostu na Wiśle w Puławach,
- 100. rocznica powstania Okręgu Puławskiego Polskiej Organizacji Skautowej i 71. rocznica założenia Hufca Puławy przy ZHP.





Tegoroczna fabuła gry miejskiej realizowanej w ramach „Bitwy o Puławę” oparta była również w dużej mierze na wątkach rocznicowych:

- św. Brat Albert Chmielowski – patron roku 2017,
- Józef Piłsudski – patron roku 2017,
- Tadeusz Kościuszko – patron roku 2017,
- rzeka Wisła – 2017 Rokiem Rzeki Wisły,
- 140. rocznica uruchomienia Drogi Żelaznej Nadwiślańskiej,
- Marian Bernaciak ps. „Orlik” – uczeń I LO w Puławach,
- wielokulturowość w Puławach.

Scenariusz trzeciej gry miejskiej w ramach Turnieju „Bitwa o Puławę” zakładał, że narratorem była postać Brata Alberta. To on towarzyszył uczestnikom gry miejskiej przez cały czas, instruował i wskazywał, co zrobić, gdzie się udać, na co zwrócić uwagę.



Jak widać na powyższych przykładach inspiracją do stworzenia fabuły historycznej gry miejskiej mogą być wydarzenia rocznicowe oraz postacie związane z daną miejscowością. Mogą to być także mało znane wydarzenia z przeszłości danej lokalnej społeczności. Wszystko w zasadzie zależy od inwencji twórców gry oraz posiadanej przez nich wiedzy.

W przypadku gier miejskich historycznych, zwłaszcza tych adresowanych do młodzieży szkolnej, uczestnicy powinni odpowiednio przygotować się do zadań i nabyć pewien zasób wiedzy. Należy zatem przygotować im odpowiednio wcześniej materiały, z których będą mogli korzystać. By ułatwić im dostęp do wiedzy i nie zmuszać do sięgania po typowo akademickie publikacje można posłużyć się materiałami dostępnymi w internecie. Obecnie w sieci znajduje się mnóstwo wartościowych stron, w tym m.in. biblioteki cyfrowe i archiwa, do których możemy odesłać uczestników, by tam uzupełnili swoją wiedzę. Należy pamiętać, że taka gra terenowa powinna uczyć, ale poprzez zabawę, nie należy więc przesadzać z zasobem proponowanych źródeł i pożądaną wiedzą. W trakcie gry uczestnicy poza wiedzą będą przecież musieli wykazać się jeszcze pewnymi umiejętnościami, np. komunikacyjnymi.

Uczestnicy zdobywają nowe informacje nie tylko poprzez słuchanie, pisanie, oglądanie, lecz także przez działanie i przeżywanie. Podczas pracy zespołowej gracze ćwiczą umiejętności komunikacyjne i sposoby prezentacji własnych osiągnięć.

W grze miejskiej wiedza może być przekazywana poprzez zadania oraz poprzez materiały wręczane uczestnikom w jej trakcie lub po ich zrealizowaniu. W przypadku gier historycznych warto zadbać o to, by poza dobrą zabawą uczestnicy gry mieli okazję poszerzyć swoje wiadomości z zakresu historii swojej miejscowości, lecz aby nie był to bardzo przytłaczający zasób wiedzy.

Mając już wybrane pewne zagadnienia, postacie, wydarzenia i znając temat przewodni, można przystąpić do przygotowania fabuły historycznej gry miejskiej. Nie powinna być ona zbyt rozbudowana, aby nie wzbudzić wśród uczestników wrażenia wielowątkowości. Wymyślanie zadań wbrew pozorom nie jest trudne i może dostarczyć organizatorom sporej frajdy. Trzeba tylko przeanalizować, czy dysponujemy odpowiednimi zasobami oraz czy uczestnicy zrozumieją nasz przekaz. Podczas „Bitwy o Puławę” zadania są ukryte pod postacią kodów QR, a zatem należy zadbać o kilkukrotne sprawdzenie wydruków z kodami. Jeżeli po zeskanowaniu kodu QR za pomocą odpowiedniej aplikacji na urządzeniu mobilnym nie ma żadnej reakcji oznacza to, że należy sprawdzić samo urządzenie i wydrukowany kod. Być może będzie wymagał poprawy. Lepiej, by uczestnicy nie natknęli się taki problem na trasie.

Zadania mogą przyjmować różną postać. Mogą to być typowe zagadki, rebusy, krzyżówki, mapy, zdjęcia, obrazy, puzzle itp. Wszystko to zależy tylko od inwencji twórczej organizatorów oraz od możliwości zastosowania wymyślonych zadań w praktyce. Im bardziej zróżnicowane są zadania, tym gra jest ciekawsza i bardziej atrakcyjna dla jej uczestników.

## 5. Czynności koordynatora

Dobrze jest, kiedy grę miejską przygotowuje zespół ludzi, np. uczniowie pod opieką nauczyciela. Nie zawsze jest to jednak możliwe. W przypadku gier odbywających się w ramach „Bitwy o Puławę” za projekt scenariusza, kreowanie zadań oraz szereg innych czynności (promocja w szkołach, rekrutacja wolontariuszy i uczestników, przygotowanie pism i umów, działania promocyjne w lokalnych mediach) odpowiada zasadniczo jedna osoba.

W zależności od posiadanych środków finansowych można zatrudnić wizażystkę, wynająć odpowiednie stroje, przygotować rekwizyty, zatrudnić grafika. Istotne jest, aby udokumentować odpowiednio przebieg gry, np. poprzez zdjęcia, prezentację, krótką relację w prasie czy film nakręcony nawet telefonem komórkowym. Będzie to stanowiło świetny materiał promujący kolejne edycje projektu, a także będzie wspierało nasze aplikacje o dodatkowe środki finansowe.

Koordinator powinien zaplanować też sposób komunikacji z uczestnikami, przeszkolić wolontariuszy, zadbać o przygotowanie odpowiedniego sprzętu technicznego oraz kart gry dla uczestników i kart dla wolontariuszy na poszczególne punkty.

## Konkurs wiedzy

Przygotowanie konkursu wiedzy jest zadaniem łatwiejszym niż projektowanie gry miejskiej. Jeżeli uczestnikom zlecamy opanowanie jakiegoś zakresu wiedzy, to według tych treści należy następnie układać pytania. Pytania mogą mieć oczywiście różną formę.

Sam konkurs również może przybrać różne postacie. W przypadku pierwszej edycji „Bitwy o Puławy” był to test wiedzy – każda z drużyn otrzymała ten sam zestaw pytań i w określonym czasie należało go wypełnić. Test liczył 30 pytań, do każdego były 4 odpowiedzi, ale tylko jedna była poprawna.

Dwie kolejne edycje „Bitwy o Puławy” miały formę teleturniejowego konkursu wiedzy. Nie było pisemnego testu, a uczestnicy odpowiadali ustnie w kilku turach, pracując cały czas drużynowo. Liczył się zarówno refleks przy zgłaszaniu, jak i posiadana wiedza historyczna. Taka forma na pewno dostarcza większych emocji niż typowy pisemny test wiedzy.

To, na jaką formę konkursu wiedzy zdecydują się organizatorzy zależy od posiadanych zasobów ludzkich, zaplecza technicznego oraz możliwości przestrzennych. Bez względu na preferowaną postać konkursu trzeba mieć na uwadze, że nie powinien on trwać dłużej niż 1 godzina, gdyż po tym czasie następuje zmęczenie i zmęczenie uczestników.

Każdą pozytywną aktywność warto nagradzać. Dlatego też wszyscy uczestnicy gry miejskiej i/lub konkursu wiedzy powinni otrzymać co najmniej pamiątkowe dyplomy. Jeżeli organizator dysponuje środkami finansowymi, to dobrze byłoby też zadbać o jakieś nagrody rzeczowe dla laureatów.

## Podsumowanie

Po przeprowadzeniu gry miejskiej czy konkursu wiedzy należy dokonać ewaluacji projektu – porozmawiać z uczestnikami, z wolontariuszami, a także odbyć spotkanie w gronie organizatorów. Zebrane opinie należy przeanalizować i uwzględnić przy podobnych tego typu inicjatywach w przyszłości. Analiza może być dokonana poprzez różne formy, zależy to wyłącznie od woli samych organizatorów. Przy pracy zespołowej istotnym czynnikiem jest też motywacja, zarówno całego zespołu, jak i jego poszczególnych członków.

Trzeba też pamiętać o podziękowaniach. Nie tylko dla wolontariuszy, ale dla wszystkich osób zaangażowanych w proces przygotowania i realizacji gry miejskiej lub konkursu wiedzy, np. dziennikarzom relacjonującym nasze wydarzenie czy nauczycielom ze szkół. Ma to dużą rolę w budowaniu relacji, co może zaowocować w przyszłości przy kolejnych projektach.

Ważne jest też sporządzenie dokumentacji (tekstowej oraz wizualnej lub audiowizualnej). Trzeba również pamiętać o przygotowaniu relacji podsumowującej całe wydarzenie. Powinna ukazać się w miarę jak najszybciej na stronie internetowej organizatora i zawierać całościowe wyniki końcowe z przebiegu rywalizacji oraz informacje o laureatach.

Gry miejskie stają się coraz bardziej popularne na świecie. Ich przygotowanie jest czasochłonne, jednakże może dostarczyć sporo frajdy organizatorom i przyczynić się do nawiązania bliższych relacji między członkami zespołu projektowego. Trendem wzrastającym są rozrywkowe gry miejskie wspierane przez nowoczesną technologię i urządzenia mobilne, które są rozgrywane na dużych obszarach, wręcz globalnie. Przykładem takich gier są chociażby Ingress (wydana w grudniu 2013 r.) czy Pokémon Go (wydana w lipcu 2016 roku).

### Przypisy:

- 1) Poniższa typologia stanowi rozwinięcie i usystematyzowanie informacji, jakie zostały podane w trzech materiałach źródłowych przytoczonych na końcu tej publikacji.
- 2) Typologia sporządzona na podstawie informacji z broszury: *Gra miejska „Odkryj polsko-żydowską historię” Poradnik dla uczniów i nauczycieli*, wyd. Muzeum Historii Żydów Polskich, Warszawa 2015.

**karta gry** - karta, którą otrzymują na starcie uczestnicy gry, na której znajdują się informacje o członkach drużyny oraz jest przestrzeń na zapisywanie punktów









## Źródła:

1. Gra miejska „Odkryj polsko-żydowską historię” Poradnik dla uczniów i nauczycieli, Czapka Monika, Krawczyk Elżbieta, wyd. Muzeum Historii Żydów Polskich, Warszawa 2015.
2. Rozegraj okolicę! Materiał uzupełniający do broszury „Zmiennicy”, wyd. Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015.
3. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_miejska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_miejska) [dostęp: 30 listopada 2017 r.]

Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika”  
ul. Wojska Polskiego 4  
24-100 Puławy  
[www.domchemika.pl](http://www.domchemika.pl)  
e-mail: [domchemika@domchemika.pl](mailto:domchemika@domchemika.pl)  
tel.: +48 (81) 887 96 01  
NIP: 716-000-50-33  
REGON: 001099153



Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.



[www.domchemika.pl](http://www.domchemika.pl)



Partnerzy:



Patroni medialni:

