**Gra miejska – 10 kroków do dobrej zabawy**

Gra miejska jest coraz popularniejszą i atrakcyjną metodą edukacji poprzez zabawę. Zarówno edukacji formalnej jak i nieformalnej. Gra posiada swój scenariusz i zasady. Polega na tym, że uczestnicy poruszają się z mapką po swojej miejscowości jak po planszy i w różnych miejscach, czyli np. w budynkach, na ulicach, placach, w parkach czy wielu innych miejscach wykonują zadania, które na nich tam czekają. Dzięki temu poznają lepiej swoje miasto/wieś, ciekawe historie i, czasem ukryte, miejsca. Gra integruje uczestników oraz daje możliwośc połączenia różnych aktywności : sprawnościowych, artystycznych czy multimedialnych. Im większa jest różnorodnośc zadań oraz tych aktywności tym gra jest lepsza i ciekawsza. Gra miejska wyzwala kreatywnośc, większą otwrtośc i uważnośc na otoczenie, uczy też współpracy i poprawia komunikację interpersonalną.

Stworzenie dobrej gry miejskiej nie tylko zależy od celu, który nam przyświeca ale także od dobrego przygotowania i ciekawego scenariusza.

10 zasad dobrej gry miejskiej:

1. Scenariusz gry musi by jasny, precyzyjny, spójny, zrozumiały i wykonalny dla wszystkich uczestników zarówno w sferze merytorycznej jak i zadanych poleceń. Należy pamiętać, że szczególnie cenne są scenariusze które wymagają interakcji i kontaktów z innymi, nawet obcymi ludźmi (mogą być ona zaaranżowane i spontaniczne)
2. Wprowadzenie zbyt wielu wątków utrudnia realizację gry tak na poziomie percepcji jak i jej organizacji i realizacji. Poziom powinien być dostosowany do wieku i percepcji uczestników.
3. Realizacja gry wymaga dużego wysiłku dlatego bezpiecznie jest powołać zespół fajnych i kreatywnych osób, które wraz z nami stworzą scenariusz, wyznaczą zasady gry, ustalą trasę (logiczną i czytelną dla graczy) a następnie pomogą przeprowadzić całe przedsięwzięcie.
4. Zespół powinien działac razem zarówno na etapie tworzenia gry, planowania wszystkich zadań oraz trasy jak również realizacji przedsięwzięcia.
5. Ważną postacią dla ogarnięcia całości jest koordynator gry. Można też pomyśleć o tzw. „agentach” rozmieszczonych w miejscach wykonywania poszczególnych zadań. To nie musi być osoba związana z organizatorem ale np. sprzedawca czy właściciel sklepu czy kiosku.
6. Czas gry musi być przemyślany dlatego warto z zespołem przeprowadzić symulację. Optymalny czas dla uczniów to ok. 1,5 - godzinne przedsięwzięcie.
7. Jeśli w grze weźmie udział kilka zespołów to należy pomyśleć o takim doborze tras by zespoły nie wchodziły sobie w drogę. Czasem gracze mogą się spotkać by wykonać wspólnie zadanie. Wszystko zależy od autorów gry. Zespoły graczy nie mogą by zbyt duże (optimum: 3-5 osób)
8. Materiały pomocne w realizacji to mapka trasy z zaznaczonymi wskazówkami tzw. „martwymi punktami” (miejsca gdzie gracze uzyskują dalsze informacje), fotografie (np. fragment) wybranych miejsc i karty gry, które gracze muszą sukcesywnie zapełniać .
9. Warto stworzyć zasady gry obowiązujące graczy i zapoznać z nimi uczestników przed rozpoczęciem zabawy.
10. Dobra gra nie ma zwycięzców i przegranych – współpraca jest lepsza niż rywalizacja choć można przygotować drobne upominki/dyplomy, owoce, gadżety itp. dla uczestników. .

Inspiracje:

Ponieważ celem gry miejskiej jest kształtowanie mądrej miłości do małej ojczyzny oraz poczucia identyfikacji ze swoim miastem ważne jest odkrywanie jego historii i znajomości własnego dziedzictwa kulturowego, popularyzacja miejsc, osób.

Inspiracją do realizacji gry może by wszystko: ciekawe wydarzenie z teraz lub przeszłości, legendy lub opowieści związane z naszą miejscowością jak również ciekawe postaci: artyści, naukowcy, literaci, bohaterowie historyczni czy miejsca, itp.

Jeśli znamy opowiadania czy filmy o naszej miejscowości to możemy je odtworzyć w naszej grze.

Znakomitym punktem wyjścia może stać się architektura lokalna: styl, historia miejsca, twórca itp.

Konkrety na cztery poziomy edukacyjne (propozycje):

I) klasy I-III – “Moja ulica – znam i lubię”: historia, patron, mieszkańcy, domy, nazewnictwo, itp. – (pomocne będą ilustracje, fotografie, opisy) lub też “Puk, puk czyli kto tu mieszkał?” czyli w moim domu, przy mojej ulicy, w mojej dzielnicy. Możemy uwzględnić zarówno osoby, rodu jak i historię określonego budynku, ulicy, nazewnictwa, itp.

II ) klasy IV-VI – “Ważny dzień/wydarzenie mojej miejscowości” ( wspomnienia, pamiętniki z różnych epok, uwzględnienie różnych narodowości, kultury, wyznania). “Dzień gdańskiego ucznia”: na podstawie historycznych wspomnień, opowieści, pamiętników tych najstarszych ale także bardziej współczesnych. Drugi temat może być wykorzystany także na III i IV poziomie nauczania.

III) gimnazjum i szkoły ponadgimnazjalne – „Bohaterowie których nie ma na kartach wielkiej historii ale należy o nich pamiętać” lub “Moje miasto – tajemnice do odkrycia” (projekt gry uwzględniającej pracę ze źródłami)

Kilka linków do realizowanych gier miejskich:

Śladami Pana Mosze, czyli dzieciaki z ul. Brzeskiej w Warszawy poznają wielokulturową historię swojej okolicy: http://mierzwysoko.org.pl/static\_html/scu\_meet18.html

Historia może być wyjątkowo wciągająca – propozycje Muzeum Powstania Warszawskiego

http://www.1944.pl/index.php?a=site\_text&id=2014&se\_id=12998

http://www.1944.pl/index.php?a=site\_text&id=2014&se\_id=12926

http://www.warszawa44.pl/index.htm

Japiszon czyli pomysł na Wisłę

http://wiadomosci.ngo.pl/wiadomosci/472252.html

http://www.mmwarszawa.pl/5367/2009/8/14/wisla-na-linii-czyli-wirtualna-gra-w-warszawie

Poszukiwacze przygód w Poznaniu http://gramiejska.pl/