



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

1



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

2



OŻYWIAMY, ORGANIZUJEMY

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 1 ZE STOSU KART MISJI

Ocaleliście z katastrofy. Ufff...

Bunja jest przeciekawa. Sporo rzeczy może się tutaj podobać fanom imprez plenerowych. Bez wątpienia czegoś Wam też tutaj brakuje.

Wypiszcie więc jak najwięcej pomysłów na wydarzenia, które pozwolą jej mieszkańcom spędzić miło czas na świeżym powietrzu. Na pewno już teraz wiecie, co trzeba zrobić, żeby ożywić Bunję!

Burzę mózgów czas zacząć!



TYLKO JEDNO WYDARZENIE

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 2 ZE STOSU KART MISJI

Bunja to kraina nieograniczonych możliwości. Ale nie da się zorganizować wszystkiego naraz. Musicie dokonać wyboru.

1. Przepiszcie do okręgu tylko te wydarzenia z Waszej listy, które są jednocześnie TANIE, PROSTE, SZYBKIE i WYJĄTKOWE. Jeśli coś wymaga dużo pracy lub pieniędzy, odpuście,
2. Zagłosujcie na jedno z nich – na to, które najbardziej polubiliście. Przepiszcie je w polu "Nasze wydarzenie" i wymyślcie dla niego chwytliwą nazwę.

To nad tym wydarzeniem będziecie teraz pracować!



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

3



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

4



SCENARIUSZ WYDARZENIA

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 3 ZE STOSU KART MISJI

Zaplanujcie bardzo dokładnie, jak będzie przebiegało Wasze wydarzenie.

Od czego zaczniecie? Co się będzie po kolei działo? Jaki będzie najważniejszy moment wydarzenia? Jaki będzie finał Waszej pracy? Czy planujecie na zakończenie posprzątać Wasze stanowiska?



ATLAS RZECZY POTRZEBNYCH

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 4 ZE STOSU KART MISJI

Żeby zrealizować Wasz projekt, z pewnością przydadzą Wam się różne rzeczy – narzędzia, materiały, produkty, umiłowienie czasu.

1. Zaznaczcie te, których będziecie potrzebować,
2. Dorysujcie rzeczy, których zabrakło, a które Wam się przydadzą.



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

5



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

6



NASZE ZASOBY

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 5 ZE STOSU KART MISJI

Wasze wydarzenie powinno być jak najtańsze. Najlepiej byłoby, gdybyście nie wydali ani grosza! Zastanówcie się więc, jakie zasoby (rzeczy, materiały, narzędzia itd.) już macie:

1. Wypiszcie wszystkie zasoby, które uda Wam się przynieść z domu,
2. Wymieńcie też zasoby, które możecie przynieść z miejsca, gdzie odbywacie właśnie rozgrywkę (może jest to Wasza szkoła, pobliska biblioteka albo świetlica środowiskowa?).



ROLA ŻYCIA

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 6 ZE STOSU KART MISJI

Podczas wydarzenia na pewno będzie się dużo działo. Żeby nad wszystkim zapanować, podzielcie się obowiązkami (pomyślcie na przykład, kto z Was będzie zajmował się muzyką, a kto gramami).

1. Na górze okręgów zapiszcie Wasze plemienne imiona,
2. W dolnej części wpiszcie rolę, jaką obejmiecie podczas wydarzenia.

Nie ma dobrej imprezy bez dobrego jedzenia! Byłoby fantastycznie, gdybyście przyrządzili coś samodzielnie.

Macie już pomysł, co zrobicie? I kto z Was to zrobi?



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

7



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

8



KSIĘGA DOROSŁYCH TWARZY

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 7 ZE STOSU KART MISJI

Bunję zamieszkują bardzo dziwne stworzenia – Dorośli. Może warto poprosić ich o drobną przysługę?

1. Zastanówcie się, kto z nich i w jaki sposób może Wam pomóc,
2. Czy potrzebujecie pozwolenia któregoś z Dorosłych?



BRZEMIĘ ODPOWIEDZIALNOŚCI

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 8 ZE STOSU KART MISJI

Samo się nie robi! Wydarzenie trzeba wcześniej przygotować (coś przynieść, coś kupić, kogoś o coś poprosić).

1. W kółkach wpiszcie Wasze plemienne imiona,
2. Obok napiszcie, czym konkretnie zajmie się każde z Was (tak na serio, na serio),
3. Wytnijcie listy swoich obowiązków i weźcie je ze sobą do domu, żeby nie zapomnieć o czymś ważnym. Pokażcie je rodzicom, może Wam trochę pomogą.

Nie możecie się teraz wymiksować. Całe plemię na Was liczy!



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

9



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

10



FESTIWAL PLEMION

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 9 ZE STOSU KART MISJI

Plemię Ognistych Bumerangów, zmierzamy do końca! Pora podzielić się z innymi plemionami Waszą pracą.

1. Opiszcie krótko Wasze wydarzenie,
2. Opowiedzcie pozostałym, dlaczego zdecydowaliście się akurat na taki pomysł,
3. Zastanówcie się, co może być dla Was największym wyzwaniem podczas realizacji (problemem do rozwiązania),
4. Pomyślcie, jak sobie poradzicie z tym wyzwaniem.



PRÓBA OGNI

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 10 ZE STOSU KART MISJI

Mieliście sporo do zrobienia. Kto z Was wywiązał się ze swoich zadań i przejdzie pomyślnie próbę ognia? Przekonajmy się.

1. Dajcie sobie czas na spokojną rozmowę o minionych dniach. Opowiedzcie sobie nawzajem o tym, co udało Wam się zrobić,
2. W okrągłych polach wpiszcie imiona plemienne tych z Was, którzy wykonali wszystkie swoje zadania. Gratulacje!



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

11



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

12



RAŻEM DAMY RADĘ!

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 11 ZE STOSU KART MISJI

Każdy problem da się jakoś rozwiązać! Szczególnie, kiedy pracuje się w grupie.

1. Wypiszcie wszystkie zadania, których nie udało Wam się wykonać,
2. Pomyślcie, co możecie zrobić wspólnie, żeby zażegnać problem.



MAGIA POTENCJAŁÓW

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 12 ZE STOSU KART MISJI

Bunja na pewno już teraz pełna jest ciekawych obiektów, rzeczy, miejsc. Rozejrzyjcie się. Być może znajdziecie w niej coś, co przyda Wam się w Waszym projekcie (np. ławki, śmietniki, drzewa, pagórki, które wykorzystacie jako siedziska, stoły, parkiet albo nawet boisko do gry w badmintona).

To właśnie są potencjały Bunji. Czyli rzeczy i miejsca, które pomogą Wam zrealizować Wasze wydarzenie.

Wypiszcie jak najwięcej takich potencjałów.



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

13



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

14



MAPA ZMIAN

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 13 ZE STOSU KART MISJI

Czas zastanowić się, gdzie dokładnie zrealizujecie Wasz projekt.

1. Narysujcie prostą mapę Bunji,
2. Zaznaczcie na niej wszystkie potencjały, które wypisaliście,
3. Zaznaczcie miejsca, w których zrealizujecie Wasze wydarzenie,
4. Stwórzcie prostą legendę.

Na koniec dnia znów będziecie prezentować Waszą pracę pozostałym plemionom. Pokażcie im wtedy swoją mapę i sprawdźcie, czy nie planujecie działań w tych samych miejscach.



ZAPROSZENIE

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 14 ZE STOSU KART MISJI

Nie ma imprezy bez gości!

1. Napiszcie krótkie zaproszenie na swoje wydarzenie
(co to za impreza, kiedy się odbędzie, gdzie dokładnie, jak się przygotować, czy coś trzeba ze sobą przynieść),
2. Zastanówcie się, kogo zaprosicie,
3. Pomyślcie też, w jaki sposób zaprosicie gości. Czy wydrukujecie i rozdacie zaproszenia? A może powiesicie plakat? Czy zaproszenie pojawi się w Internecie?



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

15



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

16



TO JESZCZE NIE KONIEC...

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 15 ZE STOSU KART MISJI

...To dopiero początek! Nie możecie poprzestać tylko na jednym wydarzeniu. Żeby ożywić Bunję, potrzebny będzie cały cykl imprez.

1. Wymyślcie 3 kolejne wydarzenia, które zrealizujecie w przyszłości,
2. Zastanówcie się, jak często dacie radę je organizować,
3. Napiszcie, kogo z dorosłych poprosicie o bycie opiekunem Waszej serii wydarzeń,
4. Wybierzcie też jedną osobę z plemienia, która będzie odpowiedzialna za motywowanie Was do działania oraz organizowanie przyszłych aktywności,
1. Kiedy się spotkacie, żeby ustalić szczegóły Waszej serii wydarzeń?



ZŁOTO DLA WYBRANYCH

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 16 ZE STOSU KART MISJI

Na ten moment czekaliśmy wszyscy!

Wykonaliście kawał dobrej roboty. Należy Wam się nagroda. Niech każde z Was pomyśli, jak chce się dzisiaj nagrodzić.

Podpowiedź: Lody? A może gra w piłkę 15 minut dłużej niż zwykle?
Porozmawiajcie z rodzicami.



PLEMIĘ
OGNISTYCH BUMERANGÓW
KARTY BABUSHEK

17



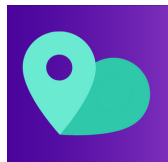
ZDERZENIE ŚWIATÓW

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 17 ZE STOSU KART MISJI

Jesteście świetną drużyną. Stwórzcie krótką prezentację i opowiedzcie innym o Waszych działaniach.

1. Co się zmieniło w Waszym projekcie od ostatniego spotkania?
2. Jaki był Wasz największy sukces do tej pory jako drużyny?
3. Czy potrzebujecie jakiejś pomocy ze strony członków pozostałych plemion?

Pamiętajcie, żeby na koniec prezentacji pokazać innym Waszą mapę.



**ADAM
CHYLIŃSKI
THE PLACEMAKER**

AUTOR INNOWACJI

Adam Chyliński
theplacemaker.pl@gmail.com



INKUBATOR

WłaczNIK Innowacji Społecznych



**Regionalny Ośrodek
Polityki Społecznej**
w Poznaniu

LIDER PROJEKTU

Regionalny Ośrodek Polityki
Społecznej w Poznaniu



WIELKOPOLSKA



JEDNOSTKA ORGANIZACYJNA
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO

Województwo Wielkopolskie



**Pomorze
Zachodnie**

PARTNERZY PROJEKTU

Województwo
Zachodniopomorskie



Stowarzyszenie na Rzecz
Spółdzielni Socjalnych

Instrukcja oraz karty do gry powstały jako efekt testowania innowacji społecznej "Bunya – Kraina Możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży" w ramach inkubatora "WłaczNIK Innowacji Społecznych" realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER).

Oś priorytetowa: IV. Innowacja społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1. Innowacje Społeczne.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

