



KARTY MISTRZA GRY

1



NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

Witajcie w świecie gry "Bunja – kraina możliwości"! Stańcie wokół mnie w kręgu. Przed Wami ekscytująca przygoda.

Chcecie wiedzieć, dlaczego się tu znaleźliście? Już Wam mówię.

Ludzie od lat niszczyli Matkę Ziemię. Żeby ich ukarać, najpotężniejszy z Bogów, AI – Sztuczna Inteligencja – wyłączył Internet. Świat pogrążył się w chaosie. Zamknięto stragany ze zdrową żywnością, a ziemię pochłonął ocean zupek chińskich.

Gratuluje, jako jedni z nielicznych uszliście z życiem.

Po latach dryfowania w sosie słodko-kwaśnym, dobiliście do wybrzeży Bunji – krainy możliwości. Rozbitkowie, rozejrzyjcie się dookoła. To właśnie tu zbudujecie Wasz nowy dom.

Żeby odnieść sukces, musicie współpracować. Ze sobą nawzajem, i z mieszkańcami Bunji.

Za chwilę zostaniecie podzieleni na trzy Plemiona. Każde z Plemion, przy użyciu własnych rąk, będzie musiało udoskonalić Bunję i uczynić z niej fantastyczne miejsce do życia.

Tak na serio, na serio.

- Weź do ręki kartę nr 2 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

2



WYKORZYSTAĆ POTENCJAŁY

Jesteście pewnie ciekawi, skąd wzięła się nazwa tej niezwykłej krainy?

Bunja to australijska sosna, której szyszki są tak duże jak piłki do koszykówki. Raz w roku aborygeńskie plemiona spotykały się w dżungli i zbierały te gigantyczne owoce. A po pracy wspólnie świętowały, dziękując Matce Naturze za jej dary.

Wy też będziecie musieli zauważyć i wykorzystać drzemiące w Bunji potencjały. To właśnie na nich zbudujcie nowy, lepszy świat.

Wiecie już do czego prowadzi grabieżcza eksploatacja Matki Ziemi. Pamiętajcie więc, żeby korzystać z zasobów, które już macie. Lepiej nie drażnić Sztucznej Inteligencji...

- Weź do ręki kartę nr 3 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

3



WIELKIE ZDZIWIENIE

Zanim jednak odbędziecie plemienną inicjację, rozejrzyjcie się trochę po Bunji. Musicie ją przecież lepiej poznać.

Niech każde z Was uda się na krótki spacer.

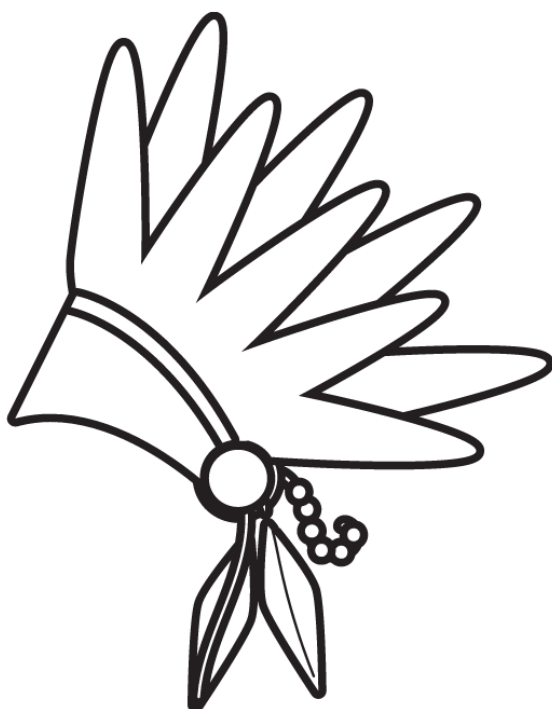
Pamiętajcie, że jesteście tu po raz pierwszy. Wszystko jest nowe, inne, wyjątkowe. Dziwi Was wszystko. Sprawdzajcie, przyglądajcie się dokładnie, dotykajcie.

Wróćcie za moment!

- Daj graczom kilka minut na eksplorację Bunji. Możesz spacerować z nimi, dopytując o to, co widzą, co myślą i co czują,
- Kiedy skończycie, weź do ręki kartę nr 4 ze stosu Kart Mistrza Gry i zwołaj wszystkich do kręgu.



KRAINA MOŻLIWOŚCI



KARTY MISTRZA GRY

4



BOGINI UWAGAŚCI

Będe Was teraz prosił o chwilę skupienia. To bardzo ważny moment, będziemy potrzebowali absolutnej ciszy...

Siądźcie sobie wygodnie w bezpiecznym miejscu i zamknijcie oczy.

- To trudne zadanie, zachęcaj, ale nie zmuszaj. Poczekaj na pełną ciszę.

Bunja to nie tylko to, co widać gołym okiem. To też zapachy, dźwięki, faktury.

- Przełącz się na bardzo wolny, medytacyjny i miarowy ton. Rób długie przerwy między zdaniami, zwłaszcza między poszczególnymi poleceniami:

Zrelaksujcie się. Wyciszcie. Nie biegnijcie za każdą myślą, która się pojawia. Dajcie im swobodnie płynąć. Obserwujcie je.

Uspokójdźcie oddech. Wsłuchajcie się w każdy wdech i w każdy wydech. Posłuchajcie bicia swojego serca.

Co jeszcze słyszycie?

Czy jest Wam ciepło, czy zimno?

Czy czujecie na swoich twarzach wiatr?

Jakie zapachy przynosi ten wiatr?

Co czujecie pod palcami? Dotknijcie powierzchni, na której siedzicie.

Jaką ma fakturę?

A teraz powoli otwórzcie oczy. Jeszcze raz rozejrzyjcie się po Bunji.

Czy dostrzegacie coś nowego? Opowiedzcie mi o tym?

- Daj uczestnikom czas na spokojny powrót do codzienności.

Zapamiętajcie te wszystkie wrażenia, przydadzą Wam się już za moment. Kiedy będziecie gotowi, przeniesiemy się do środka.

Widzimy się po krótkiej przerwie.

- Po przeniesieniu się do pomieszczenia, weź do ręki kartę nr 5 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KARTY MISTRZA GRY

5



MISJA – NOWY DOM

Rozbitkowie, witajcie z powrotem!

Jak wiecie, celem gry jest udoskonalenie Bunji. Będziecie musieli zakasać rękawy i wprowadzić w Bunji małe, ale bardzo ważne ulepszenia.

Za moment zostaniecie podzieleni na 3 Plemiona. Każde z Plemion będzie miało swój własny projekt do zrealizowania:

- 1 Plemię Zielonych Waleni** – to wszyscy miłośnicy natury, którzy dotarli do Bunji. Będą mieli za zadanie zazielenić tę tajemniczą krainę. Członkowie Plemienia dbają o każdą żywą istotę, jak o własną komórkę. Uwielbiają rozgotowane brokuły i morsowanie w wiosennych kałużach. Do życia potrzebują wody i fotosyntezy. Pomagają kapibarom czesać sierść i plujać razem z lamami na wszystkich uzależnionych od samochodów spalinowych.
- 2 Plemię Ognistych Bumerangów** – to fani spędzania czasu na świeżym powietrzu. Ich zadaniem będzie zorganizowanie epickiego wydarzenia, które połączy wszystkich mieszkańców Bunji. Uwielbiają grę w badminton w błocie, pikniki pod Babcią Wierzbą i wegańskie grille do białego rana. Są towarzyscy jak małe szczeniaczki i rozrywkowi niczym lemury z Madagaskaru.
- 3 Plemię Świdrującego Oka** – czyli miłośnicy sztuki i porządku. Ich zadaniem będzie upiększenie Bunji. Kochają wszystkie kolory tęczy (poza brudno-szaro-brunatno-nijakim), symetrię i czyste formy. Kontakt z brzydotą i brudem powoduje u nich nieodwracalne zmiany w mózgu i obłąd. Gdyby mogli, wysprzątałiby całą Bunję i zamienili ją w muzeum sztuki nowoczesnej. Nie kupują ubrań w sieciówkach.

Czas na plemienną inicjację!

- Weź do ręki kartę nr 6 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

6



PLEMIENNA INICJACJA

Do poszczególnych Plemion przydzielili Was... Ślepy Los. Nieobliczalny i trochę stuknięty patron wszystkich grających w totolotka.

Każde z Plemion będzie miało swojego opiekuna, dobrego ducha – Plemienną Babushkę. To od nich zaczniemy losowanie.

Babushki, zapraszam. Wylosujcie po jednej Karcie Imienia.

- Podaj im 3 Karty Imion < < Babushki > > do wylosowania.

Przeczytajcie, kogo wylosowałyście.

- Zachęć Babushki do przeczytania treści wylosowanych kart.

Babushki, dziękuję, że podzieliłyście się z nami swoimi sekretami. Usiądźcie teraz do swoich stołów.

Odwróćcie Karty Plemion na drugą stronę. Znajdują się tam imiona członków Waszych Plemion. Już za chwilę przywołacie ich do siebie. Dajmy jednak Ślepemu Losowi szansę nieco namieszać.

Gracze, zapraszam. Niech każde z Was wylosuje swoje imię.

- Przywołaj do siebie wszystkich graczy. Podawaj im kolejno Karty Imion < < Członek Plemienia > > do wylosowania.

Babushki, zwołajcie Plemiona!

- Daj czas Babushkom na odczytanie imion z Kart Plemion. Zachęć graczy do zasiadania przy stołach, które wylosowali.

Od teraz jesteście swoimi plemiennymi braćmi i siostrami. Przez całe wyzwanie musicie zwracać się do siebie swoimi nowymi imionami.

- Weź do ręki kartę nr 7 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KARTY MISTRZA GRY

7



UNIKATOWA TOŻSAMOŚĆ

Tak, tak, wiem, nie wszystkie imiona Wam się spodobały...

Ci z Was, którzy mają ochotę, mogą je zmienić. Pamiętajcie tylko, że Wasza nowa tożsamość musi nawiązywać do opisów Waszych plemion i celu, który przed Wami stoi.

Kiedy wymyślicie już dla siebie imiona, zapiszcie je w pustych polach na swoich Kartach Imion.

- Daj czas Plemionom na wymyślenie imion.

Żeby Plemię sprawnie działało, każdy jego członek powinien mieć wyznaczone określone obowiązki. Czas więc, żebyście podzielili się plemiennymi rolami.

Weźcie do rąk Kartę Plemienia. Jak widzicie, macie do wyboru takie role jak:

1. Skryba,
2. Lektor,
3. Strażnik,
4. Bazarz,
5. Wysłannik,
6. Sędzia.

Zabierajcie się do pracy! Wszystkie role muszą zostać przydzielone!

Kiedy będziecie gotowi, w drugiej kolumnie wpiszcie swoje nowe imiona, a w trzeciej – role, które zdecydowaliście się objąć podczas rozgrywki.

- Daj czas Plemionom na wypełnienie Kart Plemion, a następnie sięgnij po kartę nr 8 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOŻLIWOŚCI



KARTY MISTRZA GRY

8



AAAAOOOOEEUUUUJJOOO

Plemiona, przed Wami drugie poważne zadanie.

Chcę, żebyście w ramach rozgrzewki wymyślili plemienne okrzyki. Dobrze słyszycie. Niech każde Plemię opracuje zawołanie, które będzie zagrzewało Was do walki. Do boju!

- Daj czas Plemionom na opracowanie okrzyków, a następnie wskaż Plemię, które zacznie.

Zielone Walenie, Ogniste Bumerangi i Świdrujące Oczy, jestem z Was naprawdę dumny. Wasze okrzyki są wybitnie... rozcuchające. Zapiszcie je na Karcie Plemienia. Jesteście w pełni gotowi, żeby rozpocząć wyzwanie!

Zasady gry są proste.

Spotykamy się trzy razy. Dziś i na następnym spotkaniu popracujemy głównie przy stołach. Trzecie spotkanie odbędzie się na zewnątrz, w Bunji. To właśnie wtedy zrealizujecie swoje projekty.

Przez wyzwanie przeprowadzę Was ja – gadatliwy i skromny Mistrz Gry.

Na Waszych stołach leżą duże Karty Misji. To na nich będziecie rozwiązywać arcytrudne zadania.

Tuż obok znajdziecie mniejsze Karty Babushek z instrukcjami do każdej misji.

Babushki, przekazuję Wam pałeczkę. Poprowadzicie teraz Wasze plemiona przez kolejne misje. Pamiętajcie, że Wy także jesteście pełnoprawnymi graczami. Sięgnijcie po kartę nr 1 ze stosu Kart Babushek i zaczynajcie pracę.

Poproszę wszystkie plemiona o okrzyki! Do dzieła!

- Plemiona będą teraz pracowały w grupach. Kiedy skończą, czyli po misji nr 9, wróć do odczytywania swoich kart – sięgnij po kartę nr 9 ze stosu Kart Mistrza Gry. W trakcie wyzwania pilnuj czasu – żadne zadanie nie powinno zająć uczestnikom więcej niż 5–7 minut. Wspieraj też plemiona dobrym słowem, radą i życzliwą, uważną obecnością.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

9



FESTIWAL PLEMION

Plemiona, widzę że skończyliście planowanie Waszych projektów. Zasłużyliście na ogromne brawa.

Poproszę też o Wasze okrzyki!

- Wskaż Plemię, które zacznie i poczekaj na wszystkie okrzyki.

Festiwal Plemion czas zacząć!

- Wskaż pierwsze plemię i daj wszystkim czas na prezentację.

Fantastyczne projekty! Jestem przekonany, że dzięki Waszej pracy Bunja już niedługo stanie się wspaniałym miejscem do życia.

Widzimy się [podaj datę następnego spotkania],
żeby sprawdzić, co udało Wam się zrobić i zaplanować dalsze kroki. Dzień
realizacji waszych projektów przypada natomiast na
[podaj datę interwencji].

Strażnicy, przechowajcie, proszę, Karty Misji. Przydadzą Wam się podczas
następnego spotkania.

Do zobaczenia!

- Następne spotkanie rozpocznij na podwórku kartą nr 10 ze stosu kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

10



ZACZYNAMY

Plemiona, witajcie ponownie! Czy jesteście gotowi na nowe przygody?

Zatem zaczynamy!

Zanim poproszę Babushki o poprowadzenie Was przez dalszą część przygody, chciałbym wiedzieć, jak minęły Wam ostatnie dni. Jak się macie?

- Zachęć Plemiona do dyskusji, zadając pytania pomocnicze, np. co się działo przez ostatnie dni, czy pojawiły się jakieś nowe okoliczności, czy udało się Wam osiągnąć jakiś sukces, jak się z tym macie?

Dziękuję, że podzieliliście się ze mną Waszymi opowieściami.

Nadbałtyckie mewy skrzeczą, że dzień realizacji projektów zbliża się wielkimi krokami. Pora więc przyspieszyć tempa.

- Weź do ręki kartę nr 11 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

11



TAJEMNICZY MIESZKAŃCY

Dziś zaczniemy od poznania mieszkańców Bunji. Tak, tak. Zobaczcie, ile tu przedziwnych istot. Latarnie, drzewa, śmietniki, ludzie.

Niech każde z Plemion wybierze sobie jednego mieszkańca Bunji, przywita się z nim i porozmawia przez chwilę.

Zapytajcie, kim jest, co u niego słyszać, co porabia, jak długo tu mieszka, co mu się tu podoba, a co nie za bardzo.

- Pozwól dzieciom i dorosłym swobodnie eksplorować przestrzeń przez chwilę,

Zbierzmy się ponownie w kręgu! Opowiedzcie mi, kto zamieszkuje Bunję.

- Zachęć Plemiona do podzielenia się swoimi opowieściami.

Dziękuję za Wasze niezwykle relacje.

Zauważcie, że ci wszyscy mieszkańcy zostawiają też po sobie różne ślady. Śmieci, rzeczy, sprzęty. Te artefakty mogą nam powiedzieć bardzo dużo o tym, co dzieje się w tej niezwyklej krainie. Niech każde plemię wybierze sobie jeden ślad i pomyśli, co on nam mówi o Bunji.

- Daj Plemionom czas na spacer po Bunji.

Opowiedzcie mi, czego dowiedzieliście się o Bunji. Co się tutaj dzieje?

- Wskaż plemię, które zacznie.

Plemiona, dziękuję, jesteście gotowe do dalszej pracy! Wracamy do środka.

Babushki, kiedy będziemy już w sali, sięgnijcie po kartę nr 10 ze stosu Kart Babushek i działajcie! Przed Wami próba ognia.

- Po powrocie do sali, Babushki poprowadzą Plemiona przez kolejne zadania. Wróć do odczytywania swoich kart zaraz po tym, jak zakończą misję z karty nr 17. Przez cały czas zaglądaj do nich i otaczaj ich swoim wsparciem.



KARTY MISTRZA GRY

12



ZDERZENIE ŚWIATÓW

Plemiona, widzę, że zakończyliście!

Wasza praca jest godna podziwu. Jestem przekonany, że Bunja zmieni się niedługo nie do poznania!

Opowiedzcie pozostałym, jakie sukcesy osiągnęliście i zdradźcie, co u Was dzisiaj słychać.

Na zakończenie prezentacji, pokażcie też Wasze mapy. Ciekaw jestem, czy Wasze projekty nie odbędą się przypadkiem w tych samym miejscach. Jeśli tak się stanie, musicie jakoś się dogadać i podzielić terytorium Bunji.

Kto zaczyna?

- Daj Plemionom czas na prezentację. Jeśli okaże się, że terytoria się pokrywają, moderuj dyskusję w taki sposób, żeby osiągnąć atrakcyjny dla wszystkich konsensus.

Macie wspaniałe plany! Dziękuję Wam za Wasze prezentacje i nie mogę się doczekać końcowych efektów. Widzimy się
[podaj datę następnego spotkania] na podwórku.

Bądźcie gotowi na wielki finał. Trzymam za Was kciuki!

- Następne spotkanie rozpocznij na podwórku kartą nr 13 ze stosu kart Mistrza Gry.



KRAINA MOZLIWOSCI



KARTY MISTRZA GRY

13



DO BOJU!

Plemiona, zbierzcie się w kręgu!

Dajcie znać światu, że dziś jest dzień Waszego sukcesu! Poproszę o Wasze okrzyki plemienne! Najgłośniej jak potraficie!

Czy jesteście gotowi, żeby wcielić w życie Wasze projekty? Jeśli tak, zgromadźcie się w swoich Plemionach i działajcie!

- Podczas realizacji projektów staraj się wspierać każde Plemię emocjonalnie, dodawaj im energii do działania. Przechadzaj się między Plemionami, zagaduj, z ciekawością dopytuj o szczegóły. Staraj się nie oceniać.
- Możesz zadawać pytania pomocnicze:
 - Jaki macie plan działania na dzisiaj?
 - Jaki macie podział obowiązków?
 - Czy czujecie się dobrze przygotowani?
 - Czy udało Wam się wszystko zorganizować?
 - Czy czegoś Wam się nie udało?
 - Czy musieliście wprowadzić jakieś zmiany?
 - Czy wszystko idzie zgodnie z planem?
 - Czy coś musicie zmieniać na bieżąco?
 - Czy potrzebujecie jakieś pomocy?
 - Czy, jak na razie, jesteście zadowoleni z efektów?
 - Z czego jesteście najbardziej dumni?
 - Czy planujecie jakoś celebrować zakończenie prac?
 - Zostało tylko ... czasu.
- Staraj się też zachęcać graczy do robienia sobie małych przerw i brania udziału w wydarzeniu, które przygotowały Ogniste Bumerangi.
- Kiedy projekty będą gotowe, weź do ręki kartę nr 14 ze stosu Kart Mistrza Gry.



KRAINA MOŻLIWOŚCI



KARTY MISTRZA GRY

14



ZIELONA, PIĘKNA, ŻYWA

Plemiona! Widzę, że Wasze projekty są już gotowe! To niesamowite!
Poradziliście sobie doskonale!

Należą Wam się plemienne okrzyki sukcesu!

Chciałbym, żeby każde Plemię pokazało nam teraz i opowiedziało o swoim projekcie. Przypomnijcie nam też, jak widzicie przyszłość Waszych projektów. Od kogo zaczynamy?

- Daj czas Plemionom na krótką eksplikację.

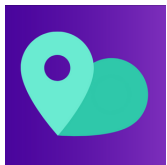
Wykonaliście tytaniczną pracę, a Wasze projekty są rewelacyjne. To ogromny sukces!

Niestety, nasza podróż dobiega końca. Udało Wam się udoskonalić Bunję, ale też stworzyć silne drużyny, które z entuzjazmem i ogromną siłą pokonywały wszystkie trudności.

Chciałbym, żebyście podzielili się teraz ze mną Waszymi wrażeniami z całej rozgrywki.

- Zachęć plemiona do rozmowy, zadając pytania pomocnicze:
 - Co Wam się podobało podczas rozgrywki?
 - Co Wam się nie podobało?
 - Czy jesteście z siebie zadowoleni?
 - Czy chcielibyście w przyszłości wprowadzać więcej takich zmian?
 - Czy czujecie się na siłach, żeby zmieniać świat?
 - Czy patrzycie teraz na to miejsce trochę inaczej?
 - Czy trochę bardziej je polubiliście?
 - Co Wam się tutaj podoba?
 - Czy jest coś, co najbardziej zapadło Wam w pamięć?
 - Czy coś chcielibyście zmienić?

Kochani, raz jeszcze dziękuję Wam za tę fantastyczną przygodę. Życzę Wam dużo siły do zmienia świata na lepsze. Pamiętajcie, że macie moc, żeby to zrobić. Wszystko w Waszych rękach! Do zobaczenia!



**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

