



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
1



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
2



LIST W BUTELCE

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 1 ZE STOSU KART MISJI

Ocaleliście z katastrofy. Ufff...

Być może udało się to komuś jeszcze. Musicie ich odszukać!

Napiszcie list w butelce do wszystkich ocalałych miłośników sztuki, kolorów i porządku. Przekonajcie ich, żeby osiedlili się w Bunji i pomogli Wam ją upiększyć.

1. Napiszcie, co Wam się podoba w Bunji,
2. Wymieńcie też, co wam się tutaj nie podoba.



ULEPSZAMY, NAPRAWIAMY, PORZĄDKUJEMY

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 2 ZE STOSU KART MISJI

Dostrzeegliście w Bunji mnóstwo plusów. Ale też nie wszystko Wam się tutaj spodobało.

Wypiszcie więc jak najwięcej rzeczy, które można by tutaj nieco ulepszyć, poprawić. Na pewno już teraz wiecie, co trzeba zrobić, żeby Bunja była piękniejsza.

Burzę mózgów czas zacząć!



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
3



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
4



TYLKO JEDEN PROJEKT

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 3 ZE STOSU KART MISJI

Bunja to kraina nieograniczonych możliwości. Ale nie da się poprawić i ulepszyć wszystkiego naraz. Musicie dokonać wyboru.

1. Przepiszcie do okręgu tylko te ulepszenia i naprawy 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 "Nasz projekt" i wymyślcie dla niego chwytliwą nazwę.

To nad tym ulepszeniem będziecie teraz pracować!



KRYTYCZNYM OKIEM

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 4 ZE STOSU KART MISJI

Sprawdźcie, czy dzięki Waszemu projektowi Bunja stanie się lepszym miejscem.

Jeśli spodoba się w niej dzieciom, spodoba się też wszystkim innym. Jeśli będzie wygodna dla osób starszych, będzie też wygodna dla wszystkich innych.

Odpowiedzcie sobie także na bardzo ważne pytanie: "Czy nasz projekt jest w pełni bezpieczny?". Porozmawiajcie o tym z dorosłymi.



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
5



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
6



ATLAS RZECZY POTRZEBNYCH

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 5 ZE STOSU KART MISJI

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

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



NASZE ZASOBY

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 6 ZE STOSU KART MISJI

Wasz projekt powinien być jak najtańszy. 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?).



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
7



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
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!

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.

Pamiętajcie, nie możecie się teraz wymiksować.
Całe plemię na Was liczy!



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
9



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
10



FESTIWAL PLEMION

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 9 ZE STOSU KART MISJI

Plemię Świdrującego Oka, zmierzamy do końca! Pora podzielić się z innymi plemionami Waszą pracą.

1. Opiszcie krótko Wasz projekt,
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

Mieście 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
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK

11



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
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.



PLAN DNIA

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 12 ZE STOSU KART MISJI

Zaplanujcie bardzo dokładnie dzień realizacji Waszego projektu.

Na pewno będzie sporo do zrobienia. Od czego zaczniecie? Co będziecie musieli zrobić po kolei? Jaki będzie finał Waszej pracy? Czy planujecie na koniec posprzątać Wasze stanowiska?



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
13



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
14



MAGIA POTENCJAŁÓW

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 13 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, palety malarskie albo miejsca na nowe instalacje artystyczne).

To właśnie są potencjały Bunji. Czyli rzeczy i miejsca, które pomogą Wam zrealizować Wasz projekt.

Wypiszcie jak najwięcej takich potencjałów.



MAPA ZMIAN

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 14 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 Wasz projekt (ulepszenie, poprawkę, uporządkowanie, upiększenie),
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.



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
15



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK
16



TO JESZCZE NIE KONIEC...

SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 15 ZE STOSU KART MISJI

...To dopiero początek!

1. Wpiszcie w kołach Wasze plemienne imiona,
2. Napiszcie obok, co będzie robiło każde z Was, żeby utrzymać Wasz projekt w dobrym stanie już po zakończeniu naszej rozgrywki.

Podpowiedź: Może trzeba będzie regularnie coś podmalować?
Albo sprzątać co jakiś czas? A może postawić tabliczkę zachęcającą innych do zachowania porządku?

Potraktujcie to jako poważne zobowiązanie!



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 docenić.

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



PLEMIĘ
ŚWIDRUJĄCEGO OKA
KARTY BABUSHEK

17



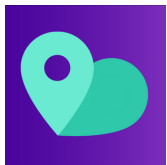
ZDERZENIE ŚWIATÓW

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

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

