



GRA(MY) O SWOJE



BIELINY, 12-13 LIPCA 2018 R.

**PROWADZENIE I OPRACOWANIE MATERIAŁÓW:
DAGMARA DUCHNOWSKA - TRENERKA
ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI - KOOPERATYWA
TRENERÓW WILD BOAT**



Krajowa Sieć
Obszarów Wiejskich



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”
Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020 – Minister Rolnictwa
i Rozwoju Wsi

Operacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Schematu II Pomocy Technicznej
„Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich” Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020

WARSZTAT PIERWSZY CYKLU SZKOLENIOWEGO:

ANALIZA ZASOBÓW, TWORZENIE I OPRACOWYWANIE GIER TERENOWYCH

WSTĘP

Przypominam najważniejsze elementy pierwszego warsztatu.

CECHY GIER TERENOWYCH – POZYCJA TWÓRCY I KLIENTA:

Pozwalają samodzielnie dochodzić do wiedzy

Wymagają stosowania twórczych rozwiązań

Uczą pracy zespołowej i dążenia do celu

Kształtują cierpliwość i opanowanie

Uczą spostrzegawczości i szybkiego podejmowania decyzji

Wymagają orientacji w terenie

Rywalizacja

CECHY GIER TERENOWYCH – OKOLICZNOŚCI:

Określone: czas i przestrzeń

Konkretna, wyznaczona trasa

Wykonywanie zadań zespołowo i/lub indywidualnie

Korzystanie z zasobów

Fabuła/scenariusz

Zmiana sposobu myślenia uczestników (klientów)

interdyscyplinarność i interaktywność, różnorodność

Turystyka, zwiedzanie

Topografia i Historia

Różni adresaci (ze względu na wiek: np. dzieci, młodzież, rodziny, dorośli, dorośli, seniorzy, ze względu na zainteresowania, tzw. pasjonacka: historycy, sportowcy, przyrodnicy, artystyczne, komercyjne, edukacyjne, rozrywkowe, literackie)

Nagrody

RODZAJE GIER TERENOWYCH:

Tradycyjne w formie (papier! Plansza! Koperty! Mapy!): odszukiwanie miejsc, rozwiązanie zagadek, podążanie zgodnie ze wskazówkami w ukrytych kopertach itp.

Tradycyjne w formie (działanie! Aktywność!): zręcznościowe, siłowe (np. inspirowane aktywnością jednostek specjalnych)

Aplikacje na telefony komórkowe (gry mobilne)

Biegi na orientację

Geocaching (wykorzystywanie systemu nawigacji satelitarnej)

Team building (imprezy integracyjne)

Questing

Happening

LARP

... I te, których idea wywodzi się od Klienta! (o tym, jak ważny jest Klient porozmawiamy na warsztacie drugim)

KATEGORIE

Podczas warsztatu podaliście spontaniczne skojarzenia dotyczące gier terenowych, mogły być to kategorie, cechy i inne powiązania z dobrą grą. Oto propozycje grupy, posegregowane na zakresy najbardziej ze sobą pokrewne:

Co gra terenowa powoduje u Klienta i/lub Twórcy?	Podział gry ze względu na temat
Wciąga Angażuje łączy grupę Wprowadza rywalizację	Historyczna Republika Byczyńska MIX Przyrodnicza Społeczna (wykorzystująca wiedzę o mieszkańcach) Literacka Wiejska – oparta na tradycyjnych obrzędach Oparta na tradycji, lokalnej historii Bajkowa (oparta na legendach, podaniach, baśniach) Ekologiczna Ornitologiczna Muzyczna Zoologiczna Zielarska
Podział gry ze względu na typ	Rodzaj gry ze względu na zaangażowanie ludzi i/lub narzędzi do udziału w grze
LARP Geocaching Sytuacyjna Sprawnościowo-orientacyjna Sportowa (angażująca sportowo lub wymagająca sportowej wiedzy) Taktyczna Paintball Survival Zręcznościowa Akcji	W formie mapy Komiks Krzyżówka, rebusy

ZASOBY

Pracę nad zasobami, które mogą być wykorzystane w tworzeniu gry terenowej, jako element tej gry – bądź stanowiąc tylko inspirację – rozpoczęliśmy od wypisania każdego pomysłu, który skojarzył nam się z wyróżniającą, oryginalną i ważną wartością dla naszego obszaru. Były to zasoby, które osobiście przez uczestników zostały opatrzone znakiem plus, stając się tym samym walorami tych obszarów – czasami w rozumieniu całego województwa, a czasami odnosząc się tylko do jednej wsi. Wykorzystaliśmy w tej części warsztatu metodę „burzy mózgów”.

Następnie każda z grup pracowała nad wskazaniem jej zdaniem najważniejszych walorów, przyznając im liczbę punktów od 0 do 10, w zależności od tego, jak dany zasób może zostać wykorzystany w grze. Na tym etapie ocenialiśmy walor jako Twórcy (których charakteryzuje przywiązanie do miejsca, zasobu, przyzwyczajenia w ocenie, myślenie sobą nie klientem). Materiały, które powstały zostały przekazane innym grupom, które też próbowały ocenić zaproponowany walor, tym razem jako Klienci (adresaci przyszłej gry terenowej). Porównanie ocen wiązało się z dyskusją, która pozwoliła lepiej poznać zasoby i rozpocząć rozważania, a wraz z nimi i pierwszą eliminację zasobów. W tym przypadku naprawdę „mniej” znaczy „więcej”.

Tabela, którą prezentuję niżej zawiera wszystkie zaproponowane zasoby, podczas kolejnych warsztatów stworzymy z nich „Wyspę Skarbów”. Tę część drugiego warsztatu zaczniemy od pracy nad możliwością wykorzystania w grze wybranych walorów. Tam, gdzie grupa druga wskazała „!” (wykrzyknik) odbywała się dyskusja i jeśli nie została wskazana inna punktacja, zakładam, że grupa została przekonana, stąd wpisanie tych samych punktów, które przyznała grupa pierwsza.

Zaznaczam też w odpowiednich wierszach te zasoby, które mogą stać się podstawą do tworzenia scenariusza regionalnego: zapisy dotyczące przyrody województwa opolskiego – kolor **zielony**; akwenu i cieków (jeziora, stawy, rzeki, strumyki itp.) oraz rekreacja z nimi związana: kolor **niebieski**; kościoły, zabytki (pałace, zamki, mury, ruiny), nietypowa architektura – kolor **czerwony**; obrzędowość, tradycja, legendy i podania, zanikające zawody, izby regionalne (ale nie publiczne muzea) – kolor **żółty**; kulinarny produkt lokalny – kolor **szary**. Taki barwny podział pozwoli szybko zobaczyć, jak rozkładają się poszczególne kategorie zasobów na obszarach, a jednocześnie, jak w całym województwie. Jednocześnie zaznaczam, że nie jest to wskazanie do wyboru którejsz z zaznaczonych kategorii, wiemy już bowiem, że podstawą opracowania scenariusza gry mogą być nawet ... dziury w asfaltowej nawierzchni dróg!

Poziom szczegółowości (raz jest wskazanie na przyrodę w ogóle, a innym razem – tylko na jeden konkretny pomnik przyrody) będzie dla nas ważny, gdy zdecydujemy, jaki obszar, miejsce zostanie wybrane jako przestrzeń scenariusza gry. Zapraszam też do zweryfikowania kategorii lub ich uszczegółowienia.

ZASÓB	OCENA 1 (Twórca)	OCENA 2 (Klient)	UWAGI: miejsce, czy wymaga uczestnictwa dodatkowych osób z grupy Twórców w grze, czy też gra jest „samoobsługowa”, w jaki sposób możemy wykorzystać zasób – nie tylko wprost, ale również tak, aby zadanie, z którym je wiążemy było interdyscyplinarne
LGD KRAINA DINOZAUROW			
Spływy kajakowe	10	10	Jeziora Turawskie Mała Panew
Istniejące ścieżki edukacyjne	9	10	Spórok, Staniszcze Małe

Wykopaliska - dinozaury	10	10	
Parki krajobrazowe	8	10	
Trasy rowerowe	9	10	
Obyczaje, tradycje obrzędy	9	8	
Tereny leśne	8	6	
Zabytkowy most w Ozimku	10	7	
Rekonstrukcje historyczne	10	7	
Jeziora Turawskie	10	8	
Zawody sikawek konnych	9	10	Szemrowice
Izby regionalne	9	7	Zębowice, Kolonowski, Kielcza, Ligota Turawska, Daniec
Szlak drewnianych kościółków	10	10	Bierdzany, Zakrzów Turawski, Dobrodzień, Radawie
Kuchnia regionalna	8	10	
Ekologiczne wc w Spóroku	8	10	Drugie takie wc w Polsce
LGD PARTNERSTWO BORÓW NIEMODLIŃSKICH			
Rezerwat Złote Bagna	8	8	
Niemodliński Rynek	8	8	W kształcie wrzeciona
Miejsca bitew II wojny światowej	6	6	
Bory Niemodlińskie	10	8	Wskazanie podwójne (również przez grupę: Chrzelice i Łącznik)
Arboretum w Lipnie	10	8	
Ścieżki rowerowe	8	8	
Dąb w Szydłowcu	6	6	
Woskowe wałki z muzyką polską z 1905 r.	10	7	
Zamek Niemodlin	10	10	
Stawy Niemodlińskie	8	6	
Ścinawa i Nysa Kłodzka	8	6	
Zamek Moszna	10	10	
Karp niemodliński	4	9	
Obóz jeniecki w Łambinowicach	8	10	
Porcelana tułowicka	8	9	
Św. Walenty	6	5	Łącznik
Zabudowa wsi	9	7	
Fabryka robotów w Łączniku	4	3	
Krzyże i kapliczki przydrożne	7	5	
Akwen: Zielona	3	4	

Zatoka w Łączniku			
Izba tradycji w Chrzelicach	8	7	
Odcisk stopy diabła	7	5	Chrzelice
Mosty i rzeki	4	3	
Baza OSP	6	5	
Produkt lokalny: chrzelickie specjały	6	7	
Monocykle	6	8	Chrzelice
Ginące zawody	10	10	
Korony żniwne	5	4	
Infrastruktura sportowa	8	6	
LGD NYSKIE KSIĘSTWO JEZIOR I GÓR			
Biesiada wielkanocna	7	5	
Lato Kwiatów w Otmuchowie	10	10	
Zawody strażackie	5	3	
Marsz mikołajów	4	3	
Elektrownia wodna	7	7	
Klub seniora	4	1	
Ścieżka rowerowa	2	6	
Wiadukt kolejowy	6	8	
Ginące zawody (pasieki)	8	8	
Jeziora	10	10	
Zamek Otmuchów	10	10	Schody końskie
Produkt lokalny	10	10	Grochówka, gołąbki
Korony żniwne	6	6	
Dawna rezydencja biskupów wrocławskich	2	3	
Dąb – pomnik przyrody	2	3	
LGD BRZESKO-OŁAWSKA WIEŚ HISTORYCZNA			
Festiwale muzyczne	10	10	W tym festiwal piosenki integracyjnej, który otrzymał 10 i 10
Turniej sołectwa	10	10	
Zamki i pałace	10	10	
Targi chłopskie	8	8	
Szlak polichromii	10	10	
Orkiestra dęta	5	5	
Infrastruktura sportowa	10	10	
Zespoły folklorystyczne	6	6	
Motocros Grodków	9	10	
Rezerwat Kokorycz	8	10	
Koło Gospodyń Wiejskich	10	4	

Gospodarstwa agroturystyczne	6	4	
Izba pamięci Elsnera	4	6	Grodków – miasto muzyków
Akweny wodne	5	10	Sulistaw
LGD KRAINA ŚW. ANNY			
Aleje czereśniowe	7	5	
Przyroda	9	10	
Porcelana opolska	9	10	
Karolinka i Karliczek	10	10	Gogolin
Ścieżki rowerowe	6	5	
Wapienniki	10	10	Gogolin, Góra św. Anny
Amfiteatr	10	10	Góra św. Anny
Przemysł	10	10	Zdzieszowice, Gogolin
Widoki (krajobraz)	10	10	
Beranie śląskie	8	8	Izbicko, Gogolin
Prom w Zdzieszowicach	8	7	
Port Jachtowy Krapkowice	10	10	
Góra św. Anny	10	10	
Cystersi	7	7	Jemielnica
LGD PŁASKOWYŻ DOBREJ ZIEMI			
Szlak joannitów	3	3	
Wiatraki	4	2	
Pola (krajobraz)	1	3	Również wskazane jako „walory krajobrazowe” 5 i 5
Muzea	8	6	Obiekty zabytkowe; Głubczyce, Głogówek, Prudnik, Branice
Wieże widokowe	9	7	Głogówek, Włodzienin, Prudnik
Kolej	7	4	Raławice Śląskie (piknik!), Nowa Cerekwia
Stadniny koni	4	8	Głubczyce, Wysoka, Prudnik, Mokre
Zabytki	5	6	
Produkty lokalne	6	6	Miód, chrzanówka, jeż z Kazimierza, sery, pierogi
Legends i podania ludowe	10	10	Wydawnictwo już istnieje
Miejsca kultury	5	6	
Mury obronne	4	6	
Pałace	3	5	Wysoka, Głogówek, Grobniki
LGD GÓRNA PROSNA ORAZ LGD EURO COUNTRY (w tym: Samodzielne Stowarzyszenie Kobiet – Kościeliska)			
Pan Rybarz (sieci, wiklina)	10	10	
Legends i tradycja	10	10	
Tradycyjny makaron dziergowicki	2	2	
Konkurs na najlepszy kołacz	4	4	LGD Euro Country
Zespół ludowy „Dziergowianki”	5	2	
Bezpłatna	7	10	Zakrzów GOSIP

wypożyczalnia rowerów			
Zamek	7	7	Polska Cerekiew
Stadnina koni Zakrzów	6	8	
Zabytkowa ciuchcia w Praszce	7	7	
Wiejska Galeria Sztuki Słowików	10	6	
Młyny i zbiorniki wodne	8	8	
Pan Kotwicz	6	6	Historia, Ligota Oleska
Teatr w Praszce	10	8	
Wapienniki, młyny	5	8	
Lasy Dziergowickie	8	8	
Kościół św. Anny w Olesnie	10	7	
Legenda o św. Jadwidze w Kościeliskach	7	6	
Krzyżoki	10	10	Kościeliska, tradycyjny obrzęd wielkanocny
Przeгляд orkiestr	4	4	
Stowarzyszenie Kobiet SSK Kościeliska	8	8	
Kroniki i książki o Kościeliskach	10	10	
Korony żniwne	7	5	
Jednostka OSP	9	9	Najstarsza!
Zabytek w Skrońsku	10	10	
Źródła Proсны	7	8	
Legendy	6	4	
Rajd rowerowy	7	5	
Zalew w Psurowie	7	5	
LZS Kościeliska	7	6	
Muzeum Poroża w Kościeliskach	8	5	
LGD DOLINA STOBRAWY			
Gród w Byczynie	6	10	
Rzemiosło	9	9	
Wsie tematyczne	6	10	
Lokalne trunki	7	10	
Legendy	5	10	
Spływy kajakowe	8	10	
Pałace	2	2	
Postacie historyczne	5	8	
Zabytki	6	6	
Kościół drewniane	7	5	
Produkty lokalne	4	6	
Miód	10	5	
Orkiestry dęte	3	3	
Pomniki przyrody	8	6	

Zachęcam do pobrania prezentacji z warsztatu pierwszego i dzielenie się uwagami oraz pomysłami!

Pozdrawiam, do zobaczenia na warsztacie drugim.

Dagmara Duchnowska