

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

PRZEWODNIK

PO DOSTOSOWANIU GRY MIEJSKIEJ
DO POTRZEB GRUP

Rezultat pracy intelektualnej 2

Ta publikacja jest częścią projektu „Włącz się do GRY” finansowanego przez Unię Europejską. Tworzą go organizacje partnerskie z Hiszpanii, Polski, Chorwacji i Belgii.



Współfinansowane przez
Unię Europejską

SPIIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	3
2. Instrukcje, jak zidentyfikować potrzeby grupy i dostosować grę	3
2.1. Profile zawodników	4
3. Elementy gry – jak je dostosować?	5
3.1. Powitaj graczy, rozpocznij grę, opisz sytuację	5
3.2. Wybierz obszar gry	5
3.3. Wybierz zadania w grze	6
3.4. Wybierz miejsca ukrycia zadań	6
3.5. Wsparcie i wskazówki podczas gry	7
3.6. Dyskusja po zakończonej rozgrywce	7
3.7. Ceremonia zamknięcia/nagrody	8
4. Wersje gry	8
4.1. Wersja tylko online	9
4.2. Wersja tylko offline	10
4.3. Gra o kobietach z jednej konkretnej dziedziny	10
4.4. Tworzenie gry wspólnie z grupą docelową	11
5. Instrukcje dotyczące zarządzania grupą	12
6. Przygotowanie podsumowania doświadczenia	16
7. Plan B / porady i wskazówki	17
8. Promocja	18

WPROWADZENIE

Dostosowanie gry do potrzeb różnych grup jest istotne, aby rozgrywka była przyjemna i odpowiednia dla jej wszystkich uczestników. Proces adaptacji obejmuje identyfikację potrzeb grupy i dostosowanie elementów gry do charakterystyki graczy. Dzięki temu każdy zawodnik czuje się zaangażowany, ma możliwość nauki oraz czerpania przyjemności z gry. Ten przewodnik zawiera wskazówki, jak dostosować rozgrywkę do grupy graczy.

INSTRUKCJE

jak zidentyfikować potrzeby grupy i odpowiednio dostosować grę

Aby lepiej zrozumieć grupę, z którą będziesz grać, pomocne może być poznanie niektórych jej cech. Pomyśl o osobach, które reprezentują twój zespół graczy, i spróbuj odpowiedzieć na poniższe pytania. Jeśli nie znasz wszystkich odpowiedzi, zaangażuj grupę w proces przygotowania rozgrywki (więcej na ten temat znajdziesz w publikacji zawierającej wskazówki dotyczące gry, ról i zadań), aby zebrać brakujące informacje.

- Ile lat ma przeciętny gracz?
- Jaki jest najwyższy poziom wykształcenia wśród zawodników?
- Czy mieszkają w mieście czy na wsi?
- Jak myślisz, jakie są ich główne przeszkody w życiu?
- Czy mają jakieś szczególne zainteresowania?
- W jakim stopniu są świadomi kwestii wzmocnienia pozycji kobiet i równości płci?
- Jakie są ich najbardziej charakterystyczne cechy?
- Czy zdajesz sobie sprawę z potencjalnych neurozróżnicowań wśród swoich graczy, takich jak ADHD, ASD lub dysleksja?
- Jakie inne cechy zawodników należy wziąć pod uwagę?
- Czy będziesz grać z graczami o różnej płci?
- Czy grupa składa się z osób, które już się znają, czy są one sobie obce?

Poniżej znajdują się profile graczy stworzone przez partnerów projektu JoinTHE GAME.

Profile zawodników

Aran

Aran jest dynamiczną i ciekawą studentką uniwersytetu w wieku od 18 do 22 lat. Z żądzą wiedzy i duchem przygody Aran z przyjemnością zdobywa nowe doświadczenia i nieustannie stara się poszerzać swoje horyzonty. Zмага się jednak z różnymi wyzwaniami związanymi z płcią, klasą społeczną, pochodzeniem, językiem i nie tylko.

Vanja

Vanja uczęszcza do szkoły średniej, jest w wieku od 13 do 17 lat. Prowadzi życie w wiejskiej społeczności dotkniętej ubóstwem, gdzie możliwości edukacyjne są ograniczone, zwłaszcza dla takich osób jak Vanja, które borykają się z dodatkową przeszkodą w postaci dysleksji. Jako osoba nieśmiała Vanja znajduje swój wyraz w sztuce. Vanja nie jest przyzwyczajona do doświadczania wzmacniającego wsparcia od kogoś starszego lub rówieśników i musi się jeszcze trochę dowiedzieć o znaczeniu równości płci jako podstawowego prawa człowieka.

Kasia

Kasia jest osobą nastoletnią w wieku od 13 do 17 lat, mieszkającą na wsi, gdzie dominują tradycyjne wartości. Lokalny system szkolnictwa odzwierciedla te z nich, które charakteryzują się surowymi zasadami i ograniczonym miejscem na kreatywność lub otwarte dyskusje. Ze względu na odległość między domem a szkołą Kasia spędza znaczną część wolnego czasu na dojazdach środkami transportu publicznego. Kasia pragnie w życiu czegoś więcej i martwi się o swoją przyszłość. Odczuwa jednak brak wzorca do naśladowania, który byłby inspirujący i wzmacniający. Starsi w życiu Kasi, zwłaszcza matka, nie rozumieją tych ambicji i często nie wyrażają podobnych obaw, mówiąc: „Masz wszystko, dlaczego narzekasz?”. Na szczęście Kasia znajduje ukojenie i ujście dla swoich ambicji w sporcie, szczególnie w piłce ręcznej, w której jest najlepsza.

Alex

Alex jest młodym dorosłym w wieku od 18 do 29 lat, mieszkającym w dużym mieście. Porzucił szkołę średnią z powodu trudnych okoliczności życiowych obejmujących ubóstwo, rasizm, seksizm itp. Doświadczenia te wpłynęły na jego sposób mówienia, ubierania się i rozumienia społeczeństwa. Alex ma problem ze znalezieniem jasnego celu w życiu. Większość czasu spędza przed ekranami: ogląda sport i programy telewizyjne oraz przegląda media społecznościowe. Chociaż ma pewną podstawową wiedzę na temat równości płci i rozwoju osobistego, jego obecne środowisko może nie zapewniać stabilności, której potrzebuje, aby dokonać pozytywnych zmian w swoim życiu.

Gdy masz już lepsze wyobrażenie o docelowych odbiorcach/grupie graczy, możesz zobaczyć poniżej, jak różne elementy gry można dostosować do ich potrzeb.

ELEMENTY *gry*

JAK JE DOSTOSOWAĆ?

Powitaj graczy, rozpocznij grę, opisz sytuację

W zależności od wieku graczy, ich poziomu świadomości na temat wzmocnienia kobiet i kwestii równości płci oraz składu grupy scenariusz rozpoczęcia gry można dostosować do indywidualnych potrzeb.

Rozpoczęcie gry powinno być **proste, jasne i przystępne**, zapewniające przegląd elementów gry i roli zawodników. Opis sytuacyjny rozgrywki powinien również uwzględniać unikalne cechy graczy, ich zainteresowania i główne przeszkody w życiu, aby sprawić, że poczują się zaangażowani i zmotywowani od samego początku.

Poniżej znajdziesz kilka informacji, które mogą być przydatne przy planowaniu tej części gry.

- Film przedstawiający projekt „Join THE GAME: >> [LINK](#)
- Film przedstawiający aspiracje zawodowe dziewczyn i młodych kobiet: >> [LINK](#)
- Film przedstawiający doświadczenie kobiet pracujących w zmaskulinizowanych zawodach >> [LINK](#)

Wybierz obszar gry

Obszar gry powinien być wybrany z uwzględnieniem okoliczności i potrzeb graczy. Nie tylko istotne jest, aby wyznaczyć miejsce, które jest łatwo dostępne dla wszystkich zawodników, lecz także by nadawało się ono do różnych celów, takich jak sprawienie, by grupa odkryła coś nowego. Na przykład gracze, którzy rzadko opuszczają teren miejski, mogą skorzystać z małej wycieczki na łono natury i odwrotnie, a zawodnicy, którzy nie są zbyt pewni siebie, gdy opuszczają swoją dzielnicę, skorzystaliby z doświadczenia w innej części miasta, pod warunkiem że jest to bezpieczne.

Wybierz zadania w grze

Zestaw Join THE GAME zawiera pytania dotyczące inspirujących kobiet, które dokonały wyjątkowych osiągnięć w swojej karierze zawodowej, pochodzących z 4 krajów partnerskich projektu (Chorwacji, Polski, Hiszpanii i Belgii). Partnerzy projektu zadbali o to, aby informacje niezbędne do udzielenia odpowiedzi na pytania były łatwo dostępne online (w niektórych przypadkach z pomocą tłumacza online). W zależności od preferencji i potrzeb grupy pytania można zmieniać, ich poziom trudności można dostosować, a także jest możliwość dodania nowych pytań w celu poszerzenia wiedzy zdobywanej podczas gry.

Jeśli zdecydujesz się sformułować nowe pytania, pamiętaj, że zadania w grze powinny być zaprojektowane tak, aby stanowiły wyzwanie dla graczy na różnych poziomach trudności. Na przykład młodszy zawodnicy lub osoby z ograniczoną wiedzą na temat wzmocnienia kobiet i kwestii równości płci mogą potrzebować prostszych zadań, podczas gdy ci bardziej doświadczeni mogą poszukiwać większych wyzwań. Zadania powinny również odzwierciedlać zainteresowania graczy, a cele gry powinny być jasne, aby się upewnić, że wszyscy je rozumieją.

POZIOM *łatwy*

Odpowiedź powinna zawierać imię, datę, bardzo konkretną sytuację, liczbę itp. Powinna być krótka (maksymalnie 2–3 słowa). Przykład: „Skonstruowała pierwszą wersję...”

POZIOM *trudny*

Odpowiedź powinna być bardziej otwarta, angażująca gracza w historię, proces itp. Przykład: „Jej system wsparcia był...”

Wybierz miejsca ukrycia zadań

Miejsca, w których będą ukryte zadania, powinno się wybrać z uwzględnieniem różnych cech graczy, takich jak sprawność fizyczna, wiek itp. Ważne jest, aby się upewnić, że kryjówki są dostępne dla wszystkich zawodników i nie stanowią żadnych znaczących przeszkód. Powinny się one znajdować również tam, gdzie uczestnicy gry czują się bezpiecznie i komfortowo.

Wsparcie i wskazówki podczas gry

Różni gracze mogą wymagać różnych poziomów wsparcia i wskazówek podczas gry w zależności od wielu czynników, takich jak wiek i doświadczenie. Na przykład młodszy zawodnicy mogą skorzystać z większej uwagi i pomocy, podczas gdy ci bardziej doświadczeni mogą preferować większy stopień niezależności. Obowiązkiem moderatora gry jest zapewnienie odpowiedniego wsparcia, aby wszyscy gracze czuli się zmotywowani i zaangażowani.

Aby skutecznie pełnić tę rolę, ważne jest ustalenie jasnych zasad komunikacji oraz bycie łatwo dostępnym, aby w razie potrzeby zapewnić pomoc uczestnikom. W przypadku, gdy gra odbywa się na dużym obszarze, zaleca się wyznaczenie widocznego miejsca, w którym podczas całej rozgrywki można szybko zlokalizować animatora gry. W ten sposób gracze będą mogli w prosty sposób otrzymać wskazówki lub pomoc, gdy zajdzie taka konieczność.

Ponadto pomocne może być udostępnienie danych kontaktowych, takich jak numer telefonu, jednemu graczowi z każdej grupy. Dzięki podaniu uczestnikom takich informacji upewniamy ich, że w nagłych lub pilnych sytuacjach pomoc jest dostępna.

Dyskusja po zakończonej rozgrywce

Dyskusja po rozgrywce również może być dostosowana do cech i zainteresowań graczy. Powinna być ona okazją do zastanowienia się nad celami i wynikami gry. Należy także omówić kwestie wzmocnienia kobiet i równości płci w sposób przystępny i angażujący dla wszystkich zawodników.

- Sprawdź „Wskazówki dotyczące gry, ról i zadań”, aby znaleźć kilka fraz, które pobudzą debatę po grze.
- Sprawdź ściągawkę dotyczącą bezpiecznej przestrzeni, aby ją utworzyć podczas twojej rozgrywki.
- Wyznacz osobę do robienia notatek podczas dyskusji, aby uchwycić ważne spostrzeżenia, pomysły i sugestie zgłoszone przez uczestników. Notatki te mogą służyć jako punkt odniesienia w przypadku przyszłych inicjatyw lub dalszych debat.
- Zakończ dyskusję, podsumowując kluczowe punkty i dziękując uczestnikom za ich zaangażowanie. Zachęć ich do kontynuowania rozmowy po zakończeniu dyskursu, a także rozważ udostępnienie zasobów, takich jak artykuły, książki lub filmy dokumentalne, które pogłębią omawiane tematy.

Ceremonia zamknięcia/nagrody

Ceremonia zamknięcia i ceremonia nagrody powinny odzwierciedlać charakterystykę i zainteresowania graczy. Na przykład młodsi zawodnicy mogą preferować bardziej rozrywkowe wyróżnienia, podczas gdy starsi mogą woleć poważniejsze nagrody. Ceremonia zakończenia powinna stanowić również okazję do refleksji nad celami i wynikami gry oraz do świętowania osiągnięć graczy.

Uczestnicy zwykle oczekują czegoś po ukończeniu gry – ogłoszenia zwycięzcy lub wręczenia nagród. W naszej grze nie skupiamy się na celu, ale na procesie poznawczym prowadzącym do niego. Nie ma zwycięzców, za to świętujemy osiągnięcie celu. Proponujemy przygotowanie pewnego rodzaju celebracji na podstawie własnych możliwości oraz dostępnego budżetu:

- Drobne nagrody związane z tematem gry (naklejki, zabawki sensoryczne, ołówki z tekstem – sklepy z drobiazgami oferują tanie i zabawne pomysły na prezenty).
- Przekąski i słodycze (babeczki, cukierki, ciasteczka – mogą być związane z tematem).
- Strefa świętowania (można przygotować przestrzeń z przekąskami i powiązаныmi treściami, artykułami itp., miejsce do wykonywania przyjaznych oku zdjęć z rekwizytami i akcesoriami, a także pokaz krótkiego filmu, który nakręciliśmy – przedstawia on wzorce do naśladowania oraz nastolatków z Europy).
- Możesz przygotować specjalną muzykę po ukończeniu gry, taką jak Chariots of Fire, aby było zabawniej.
- Możesz zrobić certyfikaty dla uczestników – poważne lub humorystyczne.

WERSJE *gry*

Standardowa wersja gry jest hybrydowa, zawiera wydrukowane zadania, ale zakłada, że gracze mają przy sobie smartfon z połączeniem internetowym, dzięki czemu znajdą odpowiedzi. W razie potrzeby grę można dostosować do sytuacji, w której zawodnicy nie posiadają dostępu do technologii. W takim przypadku zamiast chowania i szukania zadań, mogłyby być one zapewnione, a sami gracze musieliby szukać arkuszy informacyjnych, które wcześniej należałoby przygotować i ukryć.

Wersja tylko online

Ta wersja jest idealna, gdy nie chcesz dużo drukować, a masz możliwość przyklejenia wydrukowanych kodów QR do ścian, posągów itp.

Przygotowania

1. Zadania: przygotuj 8 różnych Formularzy Google (osobny formularz dla każdego zadania). Wklej wprowadzenie (strona 5 w standardowej wersji gry) do sekcji opisu, a następnie wklej pytanie dotyczące danej kobiety do sekcji pytań. Spośród możliwości odpowiedzi wybierz „krótką odpowiedź”.
2. Skopiuj link dla użytkowników Formularzy Google (kliknij „wyślij” i wygeneruj link), a następnie wygeneruj kod QR za pomocą bezpłatnej aplikacji (jest łatwo dostępna w Google). Utwórz 8 oddzielnych kodów QR dla 8 Formularzy Google.
3. Sprawdź, czy wygenerowany kod QR jest prawidłowy i odsyła do strony Formularza Google (gotowego do udzielenia odpowiedzi, widocznego dla użytkownika).
4. Wydrukuj kody QR w wysokiej jakości i przyklej je do ścian, posągów itp. – podobnie jak w przypadku ukrywania kopert w standardowej wersji gry.
5. W razie potrzeby utwórz mapę ze wskazówkami, gdzie znaleźć ukryte kody QR.
6. Upewnij się, że gracze wiedzą, jak skanować kody QR.

Podczas gry

1. Instrukcje gry są teraz nieco inne. Nie ma potrzeby posiadania kartek i długopisu, aby zapisać odpowiedź.
2. Podczas podsumowania, jeśli masz taką możliwość, użyj projektora, aby sprawdzić i omówić odpowiedzi.

WSKAZÓWKI:

- Nie ma potrzeby przygotowania mapy, jeżeli przestrzeń do gry nie jest zbyt duża, a kody QR są łatwe do znalezienia (ale nie za łatwe).
- Upewnij się, że przynajmniej jedna osoba w grupie ma dobre połączenie z Internetem.

Wersja tylko offline

Ta wersja jest idealna, gdy podczas gry nie masz dostępu do Internetu lub wiesz, że urządzenia zawodników nie są przystosowane do grania w grę.

Przygotowania

1. Przygotuj historie lub artykuły o kobietach przedstawionych w naszej grze – możesz skorzystać z Wikipedii, innych informacji znalezionych online, programu ChatGPT lub podobnych aplikacji. Upewnij się, że a) odpowiedź na zadane pytanie jest zawarta w historii, b) czcionka jest wystarczająco duża i widoczna z daleka, a historia jest zrozumiała dla grupy docelowej.
2. Wydrukuj historie (każdą na osobnej kartce) i umieść je w dostępnych, widocznych miejscach. Nanieś na mapę informacje o lokalizacji historii.

Podczas gry

Instrukcje do gry są teraz nieco inne. Nie ma potrzeby korzystania z Internetu/ smartfona w celu znalezienia odpowiedzi.

Gra o kobietach z jednej konkretnej dziedziny

Ta wersja jest zalecana, gdy chcemy się skupić na promowaniu konkretnej ścieżki kariery. Warto dobierać kobiety według klucza intersekcjonalnego, czyli o różnorodnym pochodzeniu, różnym doświadczeniu i na różnym poziomie sukcesu.

Przygotowania

1. Wytypuj 8 różnych kobiet z jednej dziedziny. Przeczytaj ich biografie, a następnie wybierz interesujące fakty z ich życia zawodowego. Staraj się unikać pytań o ich życie prywatne – skup się na ich umiejętnościach i osiągnięciach.
2. Jeśli jest bardzo mało lub nie ma żadnych informacji o kobietach reprezentujących wybraną przez siebie dziedzinę, zawsze możesz skontaktować się z nimi osobiście, stworzyć o nich historie, a następnie wykorzystać je w grze offline. Możesz także skorzystać z okazji, aby podzielić się ich życiorysami online.

Tworzenie gry wspólnie z grupą docelową

Ta wersja jest idealna, gdy gra jest częścią dłuższego procesu i masz czas na dodatkowe warsztaty z grupą (minimum 2 godziny), przeprowadzone najlepiej kilka dni przed rozpoczęciem gry.

Przygotowania

1. Zaplanuj warsztaty z grupą, podczas których możesz porozmawiać o:
 - celu gry;
 - zainteresowaniach i marzeniach;
 - wiedzy na temat rynku pracy.
2. Pamiętaj, aby zaplanować kilka aktywności na przełamanie pierwszych lodów, które pomogą uczestnikom się poznać i pozwolą się dobrze bawić.
3. Podczas warsztatów podziel grupę docelową na 2 pomniejszych grupy. Pierwsza z nich przygotuje grę dla drugiej i odwrotnie.
4. Zachęć uczestników do wybrania własnego tematu gry, na przykład: kobiety w IT, kobiety z jednego kraju, kobiety z podobnych środowisk itp. Każda grupa powinna mieć własny motyw przewodni.
5. Pokaż wszystkim zadania ze standardowej wersji gry jako przykład tego, jak opracować pytania dotyczące kobiet.
6. Daj im trochę czasu na poszukiwanie wiadomości i przygotowanie pytań. Upewnij się, że mają dostęp do zasobów wiedzy, takich jak Internet, książki itp.
7. Upewnij się, że przed grą pierwsza grupa nie zobaczy pytań drugiej grupy i odwrotnie.
8. Wydrukuj pytania lub utwórz Formularz Google (wskazówki powyżej). Wybierz wersję z grupą.
9. Pierwsza grupa stworzy grę dla drugiej i odwrotnie.

INSTRUKCJE

dotyczące zarządzania grupą

Do tej pory animator gry zapoznał się z charakterystyką graczy oraz dowiedział się, jak dostosować poszczególne elementy gry do ich potrzeb. Aby jeszcze bardziej je przystosować, animator może zaangażować potencjalnych graczy w przygotowanie rozgrywki, postępując zgodnie z instrukcjami. Teraz nadszedł czas na rozważenie dynamiki grupy.

Wskazówki przedstawione w tej sekcji pomogą animatorowi zarządzać zespołem graczy, tak aby **STWORZYĆ PRZYJAZNE ŚRODOWISKO**, w którym każdy poczuje się **doceniony**, **będzie się dobrze bawić** i **z chęcią będzie uczestniczyć**.

1. Ustal jasne oczekiwania – rozpocznij warsztaty od uzgodnienia jasnych, podstawowych zasad i oczekiwań względem zachowania wszystkich uczestników. Podkreśl znaczenie szacunku, aktywnego słuchania oraz integracji. Wyjaśnij, że wkład każdej osoby jest cenny oraz że zastraszanie i brak szacunku do innych nie będą tolerowane.

PRZYKŁAD

Jeśli uczestnik przerywa innemu, gdy ten się wypowiada, natychmiast zwróć się do niego, mówiąc: „W naszej grupie cenimy aktywne słuchanie i szacunek do siebie nawzajem. Dajmy każdej osobie szansę na podzielenie się swoimi przemyśleniami, zanim sami zaczniemy mówić”.

2. Zaproponuj ćwiczenia przełamujące lody – rozpocznij warsztaty od ćwiczeń przełamujących lody, które zachęcą uczestników do interakcji i pomogą im się poznać. Ćwiczenia te mogą być zarazem zabawne i angażujące, przełamujące bariery i tworzące poczucie koleżeństwa w grupie.

PRZYKŁAD

Niech uczestnicy dobiorą się w pary i przeprowadzą ze sobą wywiad, a następnie przedstawia swojego partnera reszcie grupy, podkreślając jego zainteresowania i hobby.

3. Zaproponuj ćwiczenia przełamujące lody – rozpocznij warsztaty od ćwiczeń przełamujących lody, które zachęcą uczestników do interakcji i pomogą im się poznać. Ćwiczenia te mogą być zarazem zabawne i angażujące, przełamujące bariery i tworzące poczucie koleżeństwa w grupie.

PRZYKŁAD

Podziel uczestników na grupy, a następnie zachęć każdego jej członka do przedstawienia swoich pomysłów oraz wspólnej pracy nad rozwiązaniem zadań.

4. Użyj różnorodnych metod nauczania – dostosuj różne metody nauczania do rozmaitych stylów uczenia się. Postaw zarówno na pomoce wizualne, dyskusje w grupach, jak i indywidualne refleksje. Dzięki temu uczestnicy o różnych poziomach koncentracji i zainteresowaniach mogą się zaangażować w sposób najbardziej dla nich komfortowy.

PRZYKŁAD

Podczas wyjaśniania koncepcji gry użyj pomocy wizualnych, takich jak filmy stworzone przez partnerów projektu Join THE GAME, aby przemówić do wzrokowców.

5. Wspieraj aktywne uczestnictwo – stwórz środowisko, w którym każdy się poczuje komfortowo, wyrażając swoją opinię. Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa poprzez zadawanie otwartych pytań oraz przeznaczanie wystarczająco dużo czasu na odpowiedź, uznając wkład każdego członka grupy.

PRZYKŁAD

Zadawaj otwarte pytania podczas dyskusji grupowej, daj każdemu możliwość podzielenia się własnymi przemyśleniami. Zachęcaj cichszych uczestników, mówiąc: „Byłoby świetnie usłyszeć twoją opinię na ten temat”.

6. Zapewnij możliwość przywództwa – daj uczestnikom możliwość przejęcia ról przywódczych lub obowiązków podczas warsztatów. Może to pomóc w zwiększeniu pewności siebie, rozwinąć umiejętności pracy zespołowej, jak i zachęcić spokojniejsze osoby do wystąpienia i zaangażowania się w pracę w grupie.

PRZYKŁAD

Przydziel rotacyjnie role przywódcze w grupach, pozwalając każdemu uczestnikowi na przejęcie odpowiedzialności za kierowanie zespołem. Może to pomóc w budowaniu pewności siebie, a także da uczestnikom możliwość zaprezentowania swoich umiejętności przywódczych.

7. Przeciwdziałaj zastraszaniu i zachowaniom destrukcyjnym – należy uważnie monitorować dynamikę grupy oraz proaktywnie reagować na zastraszanie lub działania destrukcyjne. Interweniuj natychmiast, lecz taktownie, aby zapobiec eskalacji takich zachowań. Zachęcaj do empatii i ucz strategii rozwiązywania konfliktów, aby pomóc w stworzeniu bezpiecznego i pełnego szacunku środowiska dla wszystkich uczestników.

PRZYKŁAD

Jeśli zauważysz, że jedna osoba stale przerywa lub umniejsza innym, przeprowadź z nią prywatną rozmowę, aby wyjaśnić wpływ jej zachowania i ustalić jasne oczekiwania dotyczące interakcji opartych na szacunku.

8. Celebryj indywidualne mocne strony i osiągnięcia – uznaj i świętuj indywidualne osiągnięcia, talenty i mocne strony zawodników w trakcie gry. Zapewnij pozytywne informacje zwrotne oraz zachętę – mogą one zwiększyć poczucie własnej wartości i zmotywować członków zespołu do dalszego aktywnego uczestnictwa.

PRZYKŁAD

Doceniaj i podkreślaj indywidualne osiągnięcia podczas gry, na przykład wyróżnij uczestnika, który wykazał się wyjątkową kreatywnością w grupie, lub pochwal kogoś, kto pokonał osobiste wyzwania podczas aktywności.

9. Popieraj sieci wsparcia – stwórz uczestnikom możliwość nawiązywania kontaktów oraz budowania relacji poza grą. Jeśli jeszcze się nie znają, zachęć ich do wymiany informacji kontaktowych, dołączenia do społeczności internetowych lub utworzenia grup badawczych. Może być to pomocne w utworzeniu wspierającej się wzajemnie sieci znajomości, w której członkowie grupy będą mogli się angażować, uczyć się od siebie nawzajem, nawet po zakończeniu gry.

PRZYKŁAD

Stwórz grupę lub forum internetowe JOIN THE GAME, gdzie uczestnicy będą mogli się kontaktować i kontynuować dyskusje, dzielić się zasobami oraz wspierać się nawzajem po zakończeniu warsztatów.

Pamiętaj, że każdy uczestnik jest wyjątkowy. Ważne jest, aby stworzyć integracyjne środowisko, które celebryje różnorodność i indywidualność. Wdrażając te wskazówki, możesz przygotować grę, która w równym stopniu angażuje wszystkich młodych ludzi, zachęca do aktywnego uczestnictwa i sprzyja przyjaznej oraz wspierającej atmosferze.

**ABY ZAPEWNIĆ PŁYNNĄ ROZGRYWKĘ,
nie zapomnij opracować jej harmonogramu w celu efektywnego
zarządzania czasem oraz upewnij się, że masz wystarczającą
pomoc do prowadzenia gry.**

Kilka przydatnych fragmentów ze ściągawki dotyczącej bezpiecznej przestrzeni, które warto wziąć pod uwagę.

- Czy wiesz, jak zaangażować wszystkich w dyskusję, w tym osoby, które boją się wypowiadać przed grupą?
- Czy używasz inkluzywnego języka (aby uwzględnić wszystkie płcie, różnorodność kulturową i religijną, osoby z niepełnosprawnościami itp.)?
- Czy jesteś w stanie zapewnić równą przestrzeń / równy czas na wyrażanie różnorodnych opinii w grupie?
- Czy wiesz, jak radzić sobie z trudnymi rozmowami / niepopularnymi opiniami?
- Czy wspólnie z grupą ustaliliście podstawowe zasady dotyczące bezpiecznej przestrzeni i doszliście do konsensu?
- Przygotuj projekt podstawowych zasad bezpiecznej przestrzeni przed rozpoczęciem gry, potwierdź go z uczestnikami / osiągnij konsensus na początku rozgrywki.
 1. Czy ustalone zasady są jasne, konkretne i zrozumiałe?
 2. Czy wiesz, jak egzekwować te zasady?
 3. Czy potrafisz stawiać realistyczne oczekiwania?
 4. Czy wiesz, jak zachować poufność i szanować prywatność uczestników?

PRZYKŁADY PODSTAWOWYCH ZASAD:

- Tylko jedna osoba mówi na raz
- Szanuj prawo innych do posiadania odmiennej opinii
- Uznaj poglądy innych i przedstaw własne bez narzucania się (na przykład „Ten pogląd jest szeroko rozpowszechniony, więc przyjrzałem się mu i znalazłem kontrargument”)
- Unikaj angażowania się w stereotypy
- Zero tolerancji dla mowy nienawiści i zastraszania (na przykład przewracania oczami, przezywania, ignorowania)
- Zachęcaj uczestników do uzasadniania swoich argumentów
- Zachęcaj do udziału wszystkich uczestników

PRZYGOTOWANIE

podsumowania doświadczenia

CO ZROBIĆ, ABY DYSKUSJA BYŁA INTERESUJĄCA I WCIĄGAJĄCA

1. Pamiętaj, aby być aktywnym słuchaczem – prowadź rozmowę, zamiast po prostu zadawać pytania i czekać na odpowiedź.
2. Pamiętaj o bezpiecznej przestrzeni – uczestnicy nie będą czuli się na tyle komfortowo, aby swobodnie rozmawiać, jeśli będą czuli się oceniani przez ciebie lub innych członków grupy.
3. Stwórz zasady dyskusji z uczestnikami (możesz użyć przykładów ze ściągawki dotyczącej bezpiecznej przestrzeni).
4. Unikaj pytań typu „tak” lub „nie”.
5. Unikaj oceniania odpowiedzi – zachowaj postawę otwartości wobec wszystkich odpowiedzi; nie ma odpowiedzi dobrych ani złych.
6. Duża grupa: przygotuj wydrukowane pytania i pozwól uczestnikom pracować nad nimi w mniejszych zespołach. Następnie każda grupa może przedstawić podsumowanie swojej debaty.

CO ZROBIĆ, ABY DYSKUSJA BYŁA REFLEKSYJNA DLA UCZESTNIKÓW?

Podczas prowadzenia dyskusji staraj się nawiązywać do ich sytuacji – zamiast zadawać ogólne pytania, możesz pytać konkretniej (na przykład „Wyobraź sobie, co by się stało, gdyby ktoś ze starszej klasy z twojej szkoły zdecydował się zostać mechanikiem – myślisz, że byłoby inaczej w przypadku Johna i Jenny?”).

PLAN B *Porady i wskazówki*

PADA DESZCZ, A GRAMY NA ZEWNĄTRZ

- Przygotuj plan B przed grą – pomyśl o miejscu, w którym można zorganizować grę i do którego można szybko się przenieść w wypadku złej pogody.

DUŻA GRUPA

- Podziel graczy na mniejsze grupy. Przygotuj więcej niż jedną ścieżkę gry. Przykład: 24 graczy » 6 grup; przygotuj 3 różne ścieżki, używając różnych kolorów kopert ze wskazówkami; grupy 1,2,3 rozpoczną grę w tym samym czasie, grupy 4,5,6 – 10 minut później.

MAŁA GRUPA

- Upewnij się, że nie będziesz zbyt ingerować w odpowiedzi uczestników, a także że mają oni przestrzeń, aby nie odpowiadać na pytania, jeśli nie chcą.

GRUPA NIE WSPÓŁPRACUJE / CZŁONKOWIE GRUPY WYŚMIEWAJĄ SIĘ Z SIEBIE NAWZAJEM LUB Z GRY

- Przerwij grę i zapytaj, czego potrzebują / co im pomoże. Możesz zacząć od: „Widzę, że nie podążasz za krokami rozgrywki oraz mam wrażenie, że nie chcesz grać. Czy możesz mi powiedzieć, co się dzieje?”

ZADANIA SĄ ZABIERANE Z MIEJSC I SIĘ GUBIĄ

- Zaznacz na pierwszej stronie / na okładce – „nie zabieraj tego”.
- Przygotuj dodatkowy zestaw zadań – w ten sposób będziesz w stanie szybko zastąpić utracone zadania.

GRACZE NIE MOGĄ ZNALEŹĆ ZADAŃ

- Na wszelki wypadek podaj grupie numer kontaktowy lub powiedz, gdzie można znaleźć ciebie lub wskazówki.

GRACZE NIE BIORĄ UDZIAŁU W DYSKUSJI

- Poproś ich o zapisanie odpowiedzi (przygotuj coś do pisania) indywidualnie lub w parach.

KTOŚ DOMINUJE W DYSKUSJI

- Stwórz jasne zasady dyskusji, na przykład każda osoba przekazuje totem, a ta, która go posiada, ma czas na zrepresentowanie swojej wypowiedzi.
- Zakończ dyskusję słowami: „Przykro mi, ale kończy nam się czas i naprawdę chcę usłyszeć też opinie innych osób”.

PROMOCJA

Możesz skorzystać z naszego szablonu zaproszeń do gry lub przygotować zaproszenia za pomocą darmowych programów, takich jak Canva.

Możesz wykorzystać filmy i zdjęcia stworzone na potrzeby tego projektu – są one bezpłatne, powstały specjalnie po to, aby zachęcać ludzi do wzięcia udziału w grze i do używania jej w swojej pracy.

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.