

# Opis koncepcji gry



**Autorzy:**

**Romana Krzewicka  
Antoni Sobolewski  
Konrad Wielgoszewski  
Krzysztof Siewiera  
Tetiana Klaban**

**Grafika:**

**Spółdzielnia Socjalna Wierzbowy  
Las**

**Tłumaczenie:**

**Bellissimo Dekor**

**Korekta językowa:**

**Małgorzata Lachtara**

**Szczecin 2022**

## **1. Założenia koncepcji do gry „Zrozum moją kulturę zrozum mnie”**

### **1.1 Cel**

Celem innowacji jest opracowanie metody pracy integracyjnej z uchodźcami i uchodźczyniami oraz migrantami i migrantkami przebywającymi w Polsce, doświadczającymi wykluczenia społecznego w związku z występowaniem różnic kulturowo-społecznych.

Efektem gry jest nawiązanie porozumienia poprzez wzajemnie poznanie, znalezienie wspólnych cech w kulturze Polski i Ukrainy. Gra ma zachęcać Ukraińców do integracji z polskim społeczeństwem, a polskim obywatelom przybliżyć kulturę sąsiadów z Ukrainy.

### **1.2 Metodologia**

Metoda pracy będzie bazowała na opracowaniu uniwersalnego scenariusza spotkań uchodźców i uchodźczyn oraz migrantów i migrantek z obywatelami polskimi oraz gry integracyjnej ułatwiającej przełamywanie barier społeczno-kulturowych.

Takie rozwiązanie pomoże przezwyciężyć bariery społeczno-kulturowe, poznać się wzajemnie, odnaleźć wspólne cechy w kulturze Polski i Ukrainy i dzięki temu będzie zachęcać Ukraińców i Ukrainki do asymilacji z polskim społeczeństwem, a polskim obywatelom pokaże, jaką kulturę mają sąsiedzi - Ukraińcy.

### **1.2.1 Grywalizacja**

Stosując grywalizację w spotkaniach mających na celu integrację uchodźców i migrantów przebywających w Polsce, zmieniamy czynności, które nie są specjalnie atrakcyjne, w takie, które trwale przyciągają uwagę użytkownika, i tworzą zabawę z czegoś, co zazwyczaj z zabawą ma niewiele wspólnego. Dodatkowo wykorzystują elementy gier w kontekstach, które nie są związane z grami, po to, by zmotywować uczestników do wykonywania określonych aktywności.

Gra jest zamkniętą całością, ma swój początek, przebieg i zakończenie. Uczestnicy gry są nastawieni na osiągnięcie wygranej. Główną przesłanką wykorzystania gry w procesie poznania różnic międzykulturowych jest osiągnięcie wzrostu motywacji i zaangażowania.

Gamifikacja lub grywalizacja – nazywana również gryfikacją, to świadome i celowe wykorzystanie mechanizmów stosowanych przy projektowaniu gier w celu aktywizowania, motywowania i lojalizowania wybranej grupy uczestników.

Gamifikacja zakłada wykorzystanie jednego lub kilku elementów gry w procesie nauki i postrzegana jest jako zbiór strategii, taktyk i produktów, których zastosowanie pozwala na osiągnięcie celów edukacyjnych.

Aby w pełni zrozumieć, czym jest grywalizacja, możemy określić kilka kryteriów, które musi spełnić:

- cel – musi zrealizować założony wcześniej cel, np. utrzymanie motywacji realizacji kursu lub nauki konkretnego zagadnienia,
- emocje – ma sprawić frajdę i dawać satysfakcję z wykonywanych wyznaczonych aktywności,
- mechanika gier – musi wykorzystywać mechanizmy znane z gier, jak np. nagradzanie, przekazanie informacji zwrotnej, użycie elementu zaskoczenia, rywalizowanie, zwyciężanie,
- jest życiowa – musi dotyczyć elementów wywodzących się z prawdziwego życia, które normalnie nie są związane z grami,
- motywacja – ma zwiększać motywację i zachęcać do wykonywania konkretnych czynności.<sup>1</sup>

Dobrym pomysłem jest zastosowanie wyzwań, które są losowymi lub wynikającymi z fabuły różnymi ścieżkami zadań, których realizacji należy się podjąć w celu otrzymania punktów lub wejścia na wyższy poziom gry. Takie działania wprowadzają element niepewności i zaskoczenia w grze, co bezpośrednio może wpłynąć na poziom satysfakcji podczas gry.

Zalecane jest, by rezultaty użytkownika gry były mierzalne – np. odznaczenia pokazujące, z jakimi wyzwaniami zmierzył się gracz i jakie miał osiągnięcia (służą sprawianiu przyjemności i dawaniu satysfakcji).

---

<sup>1</sup> <https://e-pasje.pl/gamifikacja-w-edukacji-najlepsze-sposoby-wykorzystania-grywalizacji/>

Należy także pamiętać, że przystąpienie do projektu grywalizacji, szczególnie w pierwszym etapie jego wprowadzenia, powinno być dobrowolne. Użytkownik taką formę nauki powinien traktować jako alternatywę do klasycznego uczenia się.

Badania pokazują, że dla uzyskania najlepszych rezultatów wykorzystania gamifikacji w edukacji – gra powinna spełniać kilka istotnych warunków:

- warunek wygranej – użytkownik powinien wiedzieć kiedy wygra;
- cel, czyli co gracz ma osiągnąć, aby wygrać (niekoniecznie jeden raz);
- akcję, czyli działanie, którego oczekujemy od gracza w konkretnym momencie;
- przeszkody, czyli trudności, które gracz napotka przy próbie osiągnięcia celu;
- reguły i ograniczenia, na które gracz powinien zwracać uwagę podczas gry.

### **1.3 Produkt**

Produktem finalnym będzie opis metody pracy integracyjnej zawierający scenariusz zajęć oraz gra integracyjna stworzona z uwzględnieniem metodologii grywalizacji omówionej powyżej.

Narzędzia mają charakter uniwersalny, będą mogły być adaptowane do pracy społecznej z uchodźcami i uchodźczyniami oraz migrantami i migrantkami innych narodowości.

Stosując grywalizację w spotkaniach, mających na celu integrację uchodźców i migrantów przebywających w Polsce, zmieniamy czynności, które nie są specjalnie atrakcyjne, w takie, które trwale przyciągają uwagę użytkownika, i tworzą zabawę z czegoś, co zazwyczaj z zabawą ma niewiele wspólnego. Dodatkowo wykorzystują

elementy gier w kontekstach, które nie są związane z grami, po to, by zmotywować uczestników do wykonywania określonych aktywności.

Gra zawiera planszę, kostkę, 4 różnokolorowe pionki oraz karty z pytaniami. Gra przeznaczona jest dla różnych grup wiekowych: dzieci, młodzieży oraz dorosłych. Uczestnikami mogą być zespoły lub osoby indywidualne.

Dając odpowiedzi na pytania gracz przemieszcza się po planszy w kierunku celu, zbiera punkty oraz dzieli się własnym doświadczeniem z innymi uczestnikami spotkania.

Wersja gry do samodzielnego wydruku będzie dostępna na stronie Stowarzyszenia Czas Przestrzeń Tożsamość (<http://cpt.org.pl>) po zatwierdzeniu ostatecznej wersji po zakończeniu testowania.

Scenariusz zajęć został zaplanowany tak, by mógł być wykorzystywany niezależnie od wieku uczestników.

W procesie rozgrywki uczestnicy gry:

- wskazują różnice kulturowe (zwyczaje, święta zabawy, zespoły muzyczne itp.)
- charakteryzują podobieństwa kulturowe (zwyczaje, święta zabawy, zespoły muzyczne itp.)
- poznają swoje indywidualne zainteresowania.

## 2. Zasady gry

### 2.1 Elementy gry

Gra składa się z:

- planszy formatu A2 (możliwy jest wydruk planszy na kartach formatu A4 i złożenia z nich całej planszy),
- 4 różnokolorowych pionków (w przypadku większej ilości graczy można użyć dodatkowych zamienników),
- sześciostiennej kostki do gry (K6)
- 4 kompletów kart – każdy komplet zawiera 16 kart z pytaniami obejmującymi poszczególne bloki tematyczne.



## **2.2 Prowadzący grę.**

Prowadzący grę (moderator) musi przed spotkaniem w celu poprowadzenia gry wiedzieć, w jakim języku może być prowadzona i jaki jest poziom jego rozumienia oraz komunikatywności wśród uczestników. Warto być przygotowanym do tłumaczenia pytań i odpowiedzi tak, żeby wszyscy uczestnicy gry mogli zrozumieć odpowiedzi drużyny rywalizującej.

Prowadzący wita uczestników, wymienia kraje, z których pochodzą i zachęca ich do zdobycia wiedzy o „sąsiadach z ławki”. Jeżeli uczestnicy się nie znają, prowadzący prosi o przedstawienie się.

Przed rozpoczęciem gry prowadzący uzupełnia wiedzę o:

- podstawowe różnice kulturowe
- zasady przygotowanej gry.

## **2.3 Moderacja i prowadzenie gry**

Gra „Zrozum moją kulturę zrozum mnie” dla pełnego wykorzystania jej potencjału wymaga wprowadzenia osoby moderującej rozgrywkę w trakcie spotkania integracyjnego (patrz „Scenariusz zajęć integracyjnych”).

Podczas przebiegu rozgrywki moderator powinien:

- zapewnić tłumaczenie – osobiście lub z udziałem tłumacza (jeżeli istnieje taka potrzeba),
- wybrać wariant rozgrywki,
- pilnować przestrzegania zasad gry,
- zachęcać uczestników do rozszerzenia swoich odpowiedzi,



- w przypadku gry w wariacie grupowym zachęcać do rozszerzenia odpowiedzi pozostałych członków grupy,
- zorganizować nagrody dla wszystkich uczestników gry z uwzględnieniem wieku.

## **2.4 Warianty rozgrywki**

Grę można rozegrać w wariacie grupowym lub indywidualnym.

### **2.4.1 Wariant grupowy – zasady**

#### **Rozpoczęcie gry**

Ustawiamy pionki uczestników gry – każdej grupie graczy przysługuje jeden pionek (gramy jako drużyna) na polu START.

Karty dzielimy na odpowiednie typy, tasujemy i układamy na odpowiednich miejscach na planszy

Grupa ma do wyboru jedną z dwóch dróg wiodących do METY:

- Droga dłuższa, ale bez większych przeszkód,
- Droga krótsza, ale najeżona trudnościami.

#### **Poruszanie się po planszy**

Jako pierwsza przesuwa swój pionek grupa, która wyrzuci najwięcej oczek na kostce i otrzymuje dodatkowy rzut kostką.

Przesuwa pionek o sumę liczb z obu rzutów.

Kolejno rzuca kostką grupa graczy znajdujących się po lewej stronie zaczynającego.

Przesuwa pionek o liczbę pól wyrzuconych na kostce.

Ta grupa, która wyrzuci 6 oczek, ma prawo do kolejnego rzutu. Jeżeli wyrzuci 6, a następnie to powtórzy, rzuca jeszcze raz, robiąc to do momentu, aż liczba oczek na kostce będzie inna. *(Przykład: jeżeli gracz wyrzuci 6, a następnie 3, przesuwają pionek o 9 pól ( $6+3=9$ ). Jeśli wyrzuci kolejno: 6,6,4 to przesuwają pionek o 16 pól ( $6+6+4=16$ ). )*

Pionki mogą nad sobą przeskakiwać.

Celem gry jest dotarcie do mety – zwycięża grupa której pionek pierwszy stanie na polu META.

### **Rodzaje pól i karty do gry**

Plansza składa się z kolorowych pól:

- Fioletowe – pole przeszkody - nie wymagają wyboru karty,
- Żółte – wybór karty pytania/zadania z grupy kultura
- Niebieskie – wybór karty pytania/zadania z grupy kulinaria
- Czerwone – wybór karty pytania/zadania z grupy savoir vivre
- Zielone – wybór karty pytania/zadania z grupy święta
- Dwukolorowe – wybór dwóch kart/pytań odpowiednich kolorów.

W zależności od koloru pola, na którym skończył się ruch, losujemy kartę pytania tego samego koloru i odpowiadamy na nie. Jeżeli grupa nie odpowie na pytanie lub nie zrealizuje zadania za karę cofa swój pionek na najbliższe neutralne pole (fioletowe).

Jeżeli staniesz na dwukolorowym polu, bierzesz karty w obu kolorach. Po przeczytaniu pytań wybierasz jedno, a drugie oddajesz kolejnemu graczowi.

Jeżeli staniesz na polu fioletowym z wykrzyknikiem !, grupa traci 1 kolejkę (stoisz).

Jeżeli staniesz na polu fioletowym oznaczonym cyfrą 1,2 lub 3, cofasz się o odpowiednią ilość pól.

### **Podsumowanie rozgrywki przez moderatora**

Po zakończeniu rozgrywki prowadzący prosi o podsumowanie, czyli o podanie w jednym zdaniu informacji, które każdy uczestnik zapamiętał (potrawę, zespół, film) z prezentacji kultury innego narodu.

### **2.4.2 Wariant indywidualny**

Obowiązują zasady takie same jak przy wariacie grupowym (zalecanym). Każdy gracz prowadzi własną rozgrywkę.

## **2.5 Lista pytań do gry**

### **Blok 1 - Kultura**

1. Jaki jest Twój ulubiony film wyprodukowany w Twoim kraju?
2. Jaki jest Twój ulubiony film?
3. Opowiedz o swojej ulubionej książce z Twojego kraju?
4. Jaka jest Twoja ulubiona książka w ogóle?
5. Przedstaw, swojego ulubionego wykonawcę muzycznego z Twojego kraju?
6. Jaki jest Twój ulubiony zespół muzyczny w ogóle?
7. Kto jest Twoim ulubionym wykonawcą muzycznym w ogóle?
8. Przedstaw ulubiony zespół muzyczny z Twojego kraju?
9. Którą piosenkę z Twego kraju lubisz najbardziej? (zanuć lub zaśpiewaj)
10. Którą piosenkę w ogóle lubisz najbardziej? (zanuć lub zaśpiewaj)
11. Co wybierasz – teatr czy kino?
12. Opisz, gdzie chciałbyś się wybrać z rodziną na wakacje.
13. Opowiedz w skrócie swoją ulubioną bajkę.
14. Jak się nazywa Twój ulubiony bohater filmowy?
15. Jak się nazywa jest Twój ulubiony bohater książkowy?
16. Jaki wierszyk pamiętasz z dzieciństwa? Wyrecytuj kilka wersów.

## **Blok 2 - Kulinaria**

17. Opowiedz o swojej ulubionej potrawie.
18. Jakie są Twoje ulubione słodkie?
19. Jaki jest Twój ulubiony zimny napój?
20. Jaki jest Twój ulubiony gorący napój?
21. Jaki jest Twój ulubiony owoc?
22. Jakie jest Twoje ulubione warzywo?
23. Jaki jest Twój ulubiony deser?
24. Opowiedz, jaką kuchnię świata lubisz?
25. Opisz, co zazwyczaj jadasz na śniadanie?
26. Opowiedz, co zazwyczaj jadasz na obiad?
27. Zaprezentuj, co zazwyczaj jadasz na kolację?
28. Podaj przepis na swoją ulubioną potrawę egzotyczną.
29. Podaj przepis na swoją ulubioną potrawę narodową.
30. Czy gotujesz sam, czy zamawiasz jedzenie?
31. Czy w Twojej rodzinie przepisy przechodzą z pokolenia na pokolenie? Podaj przykład.
32. Kto przygotowuje rodzinny obiad?

### **Blok 3 – Savoir vivre**

33. Z jakiego państwa, regionu, miasta pochodzisz?
34. Opisz swoją ulubioną grę/zabawę
35. Jaka była Twoja ulubiona zabawa na podwórku?
36. Jaki jest Twój ulubiony sport?
37. Opowiedz swoją ulubioną anegdotę lub dowcip.
38. Opisz, jaka była Twoja ulubiona zabawka w dzieciństwie?
39. Czy i jakie masz pamiątki rodzinne?
40. Czy Twoje nazwisko coś oznacza?
41. Czy masz jakieś hobby – czym się interesujesz?
42. Opowiedz o jakichś miłych lub zabawnych wspomnieniach z dzieciństwa.
43. Opowiedz o znanej postaci z Twojego kraju.
44. Jak nazywała się Twoja pierwsza nauczycielka?
45. Czy lubisz piłkę nożną?
46. Czy masz zwierzęta domowe?
47. Jak pieszczotliwie w dzieciństwie zwracała się do Ciebie mama?
48. Opowiedz o znanym sportowcu z Twojego kraju.

#### **Blok 4 - Święta**

49. Który dzień tygodnia w Twoim kraju jest wolny od pracy?
50. Opowiedz o swoim ulubionym święcie.
51. Opisz, jak obchodzisz ulubione święto.
52. Opisz, jaka jest Twoja ulubiona potrawa na święta.
53. Czy obchodzisz imieniny?
54. Opisz, jakie jest najważniejsze święto w Twojej rodzinie.
55. Czy macie jakieś specjalne, tradycyjne, zwyczaje rodzinne?
56. Które święta religijne uważasz za najważniejsze?
57. Wymień najważniejsze święta narodowe w Twoim kraju.
58. Kto w Twoim kraju udziela ślubu?
59. Czy macie jakieś specjalne zwyczaje w związku z urodzeniem się w rodzinie dziecka?
60. Które momenty w życiu świętujecie w specjalny sposób?
61. Przedstaw, jak obchodzisz Nowy Rok.
62. Opowiedz, jak obchodzisz swoje urodziny.
63. Czy w Twoim kraju obchodzone są święta wybranych grup zawodowych lub społecznych?
64. Z jakich okazji dzieci mają przerwę w zajęciach szkolnych?