



Nazwa organizacji	Centrum Promocji i Rozwoju Inicjatyw Obywatelskich OPUS
Członkowie realizujący	Monika Hibner, Danuta Jacoń-Chmielecka
nr porozumienia	AGE/11/2021

Informacje o grze:

Tytuł	„ZAPROJEKTUJ, ZAINICJUJ, ZARABIAJ- GRA EDUKACYJNA DLA PRZEDSIĘBIORCZYCH LIDERÓW POZYTYWNYCH ZMIAN”.
Autorzy	Monika Hibner, Danuta Jacoń-Chmielecka
Liczba graczy	2 / 3/ 4 zespoły, 2-3 osobowe
Czas rozgrywki	<p>Gra przeprowadza przez proces projektowy, gdzie praca z kartami odbywa się na trzech poziomach od inicjowania aktywności lokalnej, przez planowanie działań grupowych do przedsiębiorczości.”</p> <p>Czas gry to około 2,5/3h godziny z 3 rundami/rozgrywkami. Gra może być prowadzona w trzech osobnych rundach, gdzie każdy poziom może być rozgrywany na osobnym spotkaniu (1 poziom: ok.45 min, 2 poziom: ok.60–90 min, 3 poziom: ok.45 min.)</p> <p>Każdy poziom gry może być realizowany przez grupy jednocześnie i zależnie od siebie z elementami współzawodnictwa i współpracy między grupami. W grę grupy mogą też grać niezależnie od innych zespołów w kolejności poziomów 1-2-3 i spotkać się z innymi grupami celem omówienia wniosków.</p>



<p>Rodzaj gry (wykorzystane mechaniki)</p>	<p>Gra karciana kooperacyjno-rywalizacyjna procesowa ucząca planowania z elementami: -współpracy w zespołach i rywalizacji między zespołami przez naliczane punkty. (przykładowe ćwiczenia: brainstorming, puzzlowe układanki, kupowanie przez losowanie, memory puzzli wiedzy)</p>
<p>Komponenty (z czego składa się gra?)</p>	<p>Gra z założenia jest grą print and play. Może być wykorzystywana online i offline.</p> <p>Gra składa się z talii kart do druku lub wykorzystania online.</p> <p>Potrzebne przybory do gry: długopisy i kartki papieru dla każdej drużyny oraz stoper lub klepsydra odmierzająca czas, kostka do gry 8 stronna lub osobne kartki z cyframi od 1-8 do losowania cyfr w drugim poziomie gry, pdf-y do rozsyłania lub wydruki/kserówki kart edukacyjnych i prezentowych.</p> <p>W zestawie kart: instrukcja, karty z zadaniami, matryca punktów, puzzle informacyjne, infografiki, materiały edukacyjne i nagradzające uczestników - które dostarczamy online lub rozdajemy graczom przy każdej partii.</p>



<p>Opis gry (na czym polega rozgrywka- zarys)</p>	<p>Gra polega na wcieleniu się w rolę proaktywnych i przedsiębiorczych osób zaangażowanych we wprowadzanie ważnych, potrzebnych i pozytywnych zmian dla dobra świata. Gra zarysowuje kontekst rozgrywki, a treści uczestnicy tworzą samodzielnie za co są oceniani i nagradzani.</p> <p>W tej wersji gry są trzy rundy.</p> <p>Runda 1 bazuje na spontanicznej współpracy grup (nieznających się) wokół tematu gry- stanowiąc swoistą rozgrzewkę i respektując fazę budowania bezpieczeństwa w rozwoju grupy współpracującej.</p> <p>Runda 2 zachęca już do myślenia strategicznego oraz wprowadza elementy rywalizacji (między zespołowej, co jednocześnie koncentruje zespoły na wspólnym celu i 'wrogu zewnętrznym' redukując ryzyko konfliktów zespołowych w fazie ujawniania czyli indywidualizacji.</p> <p>Runda 3 wprowadzona jest wyzwaniem z elementami zagrożenia i presji czasu stymulując uczestników do wzmożonej współpracy zespołowej z nadzieją wywołania efektu synergii.</p> <p>W trakcie gry uczestnicy podążają za instrukcją na kartach, wykonują zadania, za co zbierają punktonasiona, zdobywają materiały edukacyjne i wygrywają nagrody.</p>
<p>Wykorzystane mechaniki</p>	<p>Gra karciana kooperacyjno-rywalizacyjna</p>



<p>Opis zasad</p>	<p>Gra przeprowadza przez proces projektowy, gdzie praca z kartami odbywa się na trzech poziomach od inicjowania aktywności lokalnej, przez planowanie działań grupowych do przedsiębiorczości.</p> <p>Czas gry to około 2,5/3h godziny z 3 rundami/rozgrywkami. Gra kompleksowo składa się z 3 rund, które mogą być rozgrywane razem w jednym bloku lub oddzielnie z przerwami. Kiedy gra prowadzona jest w trzech osobnych rundach/ spotkaniach, każdy poziom jest rozgrywany na osobnym spotkaniu (1 poziom: ok.45 min, 2 poziom: ok.60–90 min, 3 poziom: ok.45 min.)</p> <p>Każdy poziom gry może być realizowany przez grupy jednocześnie i zależnie od siebie z elementami współzawodnictwa i współpracy między grupami. W grę grupy mogą też grać niezależnie od innych zespołów w kolejności poziomów 1-2-3 i spotkać się z innymi grupami celem omówienia wniosków.</p> <p>Gra może być prowadzona przy wsparciu trenera/facilitującego proces i wspierającego informacyjnie lub samodzielnie rozegrana w grupie lub między grupami.</p> <p>W każdej rundzie gracze dostają zadania do wspólnego wykonania, w procesie zbierają punkty, a o finalnym wyniku decyduje ich punktacja.</p> <p>Przez proces przeprowadzają gracze karty krok po kroku wprowadzające w nowe zadania i wyzwania.</p> <p>Gra toczy się o wygraną w punktach, a najważniejsze w niej jest zdobycie wiedzy z zakresu pracy projektowej!</p> <p>PRZYGOTOWANIE DO GRY</p> <p>Gra z założenia jest grą print and play. Może być wykorzystywana online i offline. Gra składa się z talii kart do druku lub wykorzystania online.</p>
-------------------	--



W ramach przygotowania należy zdecydować czy gra toczy się online i offline i w ilu iluosobowych zespołach i w zależności od tego należy przygotować zestawy wydrukowanych kart optymalnie a6, oraz kart edukacyjnych i prezentowych w firmacie a4 dla każdego uczestnika w wersji pdf/lub druk.

Przed startem należy też przygotować rzeczy potrzebne w danej rozgrywce.

Potrzebne przybory do gry: długopisy i kartki papieru dla każdej drużyny oraz stoper lub klepsydra odmierzająca czas, kostka do gry 8 stronna lub osobne kartki z cyframi od 1-8 do losowania cyfr w drugim poziomie gry, pdf-y do rozsyłania lub wydruki/kserówki kart edukacyjnych i prezentowych.

W zestawie kart: instrukcja, karty z zadaniami, matryca punktów, puzzle informacyjne, infografiki, materiały edukacyjne i nagradzające uczestników- które dostarczamy online lub rozdajemy graczom przy każdej partii.

ROZGRYWKA

Gra prowadzona jest według instrukcji na kartach.

PODSUMOWANIE

Zaleca się po każdej rundzie omówienie procesu z poziomu procesu merytoryczno-formalnego oraz nieformalno-procesowego na poziomie współpracy, emocji, motywacji i efektywności w grupie.



<p>Uwagi</p>	<p>Inspiracją do tworzenia gry były wyzwania grup nieformalnych, inicjatywnych, organizacji jak i przedsiębiorstw społecznych w temacie ubiegania się o projekty, dofinansowania, granty.</p> <p>Gra odpowiada na potrzebę wyedukowania lub wyrównania podstawowej wiedzy związanej z myśleniem w procesie projektowym oraz umiejętnościami pisania faktycznych projektów.</p>
--------------	--