



Nazwa organizacji	Stowarzyszenie Mediatorów Pactus
Członkowie realizujący	Marzena Korzeniewska Anna Rybak Wanda Kowalska Magda Morawska
nr porozumienia	AGE/3/2021

Informacje o grze:

Tytuł	Sądowe Universum
Autorzy	Marzena Korzeniewska, Anna Rybak, Wanda Kowalska, Magda Morawska
Liczba graczy	minimum 6 max 30
Czas rozgrywki	30 minut
Rodzaj gry (wykorzystane mechaniki)	Gra Karciana Gra Kooperacyjna Gra losowa Tile Placement (rozmieszczanie kafli) Dedukcja



<p>Komponenty (z czego składa się gra?)</p>	<p>Instrukcja</p> <p>Prezentacja (slajdy) lub zdjęcia</p> <p>Woreczek z guzikami w trzech kolorach białym, zielonym, niebieskim</p> <p>Trzy różne talie po 30 kart (3 komplety)</p> <p>20 kart z hasłami do umieszczenia na tablicy</p> <p>10 kart pustych – do stworzenia przez graczy nowych haseł</p> <p>Kości do losowania grup</p> <p>Stoper do pomiaru czasu</p> <p>Papier A1 lub tablica do rysowania/przyklejania kart</p> <p>Kartki do przyklejania</p> <p>Mazaki</p>
<p>Opis gry (na czym polega rozgrywka-zarys)</p>	<p>BUDUJEMY SĄD to gra losowa, karciana i kooperacyjna, negocjacyjna, mająca na celu pokazanie różnic w podejściu do jakiegoś problemu w zależności od tego, z jakiej perspektywy na ten problem patrzymy.</p>



<p>Opis zasad</p>	<p>Przygotowanie do gry:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Wybór projektu budynku w drodze negocjacji. <p>Cała grupa wybiera z prezentacji stylów architektonicznych budynków sądów jeden styl, w którym będzie tworzyć projekt własnego budynku sądu.</p> <p>Wybór będzie polegał na wynegocjowaniu jednego stylu. Jeśli grupie się to nie uda w ciągu 5 minut, będziemy losować i w wylosowanym stylu trzeba będzie zaprojektować budynek sądu.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Wybór trzech grup i każda z nich dostanie inną talię kart. Każda z tych grup patrzy na projekt z innej perspektywy (proceduralnej, merytorycznej, psychologicznej). Czyli każda grupa będzie projektować budynek sądu z innej perspektywy. <p>Losujemy trzy grupy (woreczek z guzikami w trzech kolorach białym, zielonym, niebieskim)</p> <p>Mamy trzy grupy. Każda z grup dostaje wylosowaną talię kart. Ma zaprojektować budynek sądu zgodnie z hasłami wypisanymi na kartach. Trzeba wybrać z haseł te, które według grupy są potrzebne w sądzie. Może dopisywać własne hasła (max 10). Na projektowanie jest 10 minut. Kartki z poszczególnymi zagadnieniami rozmieszczane są na arkuszu.<ol style="list-style-type: none">3. Negocjacje perspektyw<p>W grupach wybierany jest przedstawiciel projektu, który przy nim zostaje. Pozostali członkowie grupy idą do dwóch pozostałych. W taki sposób do przedstawiciela grupy dochodzą członkowie dwóch pozostałych grup. Ich zadaniem jest przekonanie przedstawiciela do umieszczenia w jego projekcie haseł z pozostałych grup. Wygrywa grupa, która umieści najwięcej swoich haseł w projektach dwóch pozostałych grup.<ol style="list-style-type: none">4. Omówienie gry</p></p>
-------------------	--



	<p>Gra kończy się podsumowaniem i rozmową na temat przebiegu rozgrywki. Gracze wymieniają swoje spostrzeżenia. Rozpoczyna się dyskusja na temat tego, w jak różny sposób można spojrzeć na dane zagadnienie. Te perspektywy się nie wykluczają tylko są komplementarne i dopiero projekt budynku uwzględniający te trzy perspektywy jest udany.</p>
Uwagi	<p>Punktem wyjścia do stworzenia gry są nasze - mediatorów - doświadczenia z brakiem zrozumienia istoty naszej pracy przez sędziów i prawników. Często w rozmowach z sędziami pojawiały się postulaty lepszego zrozumienia, na czym polega praca mediatora. Gra jest odpowiedzią na potrzeby środowiska sędziowskiego, co do lepszego poznania istoty pracy mediatora i różnicy w postrzeganiu tej samej sprawy przez sędziego, pełnomocnika, mediatora, stronę konfliktu.</p>