

PORADNIK SZKOLNEGO SURVIVALU

Liczba graczy: **od 25 do 300**
Wiek graczy: **11+**
Czas trwania: **2h**

Poradnik Szkolnego Survivalu to propozycja gry partycypacyjnej, realizowanej przez starszych uczniów dla młodszych. Uczniowie klas 7-8 opracowują swój scenariusz gry terenowej prowadzącej uczestników po najważniejszych nielekcyjnych miejscach w budynku szkoły lub w jej otoczeniu. Celem gry jest przekazanie wiedzy na temat budynku, jego funkcji i specyfiki oraz budowanie społeczności szkolnej. Jednocześnie jest to okazja do rozmowy na temat tradycji, jej formalnej oraz nieformalnej strony, kodów kulturowych oraz potrzeb uczniów. Wszystkie te wątki poruszane są w trakcie tworzenia scenariusza gry przez starszych uczniów, a następnie przez uczniów grających w nią.

Wspólna praca nad grą może być dla starszych uczniów okazją do:

- przekazania swojej wiedzy i emocji,
- budowania poczucia sprawczości i zaangażowania,
- nauki kreatywności i współpracy poprzez metodę projektową,
- wspólnego tworzenia gier i projektów społecznych.

Ważne, żeby do pracy nad grą zaprosić nauczycieli, pracowników administracyjnych oraz rodziców – czyli osoby współtworzące z uczniami społeczność szkolną. Gra może mieć lekką i żartobliwą formę, ważne jednak, żeby przekazywane w niej postawy oraz interpretacje przestrzeni szkolnej były konstruktywne i nie utrwały negatywnych stereotypów czy zachowań.

Poniżej opisany jest scenariusz modelowy, opracowany wspólnie przez zespół uczniów klas VIII ze Szkoły Podstawowej nr 267 im Juliusza Słowackiego w Warszawie we współpracy z pracownikami szkoły, nauczycielami, wicedyrektorem oraz zewnętrznym prowadzącym. Zaproponowane lokalizacje i zadania mogą stanowić luźną inspirację do tworzenia własnych pomysłów, lepiej dopasowanych do danego budynku i jego społeczności. Wspólna praca nad scenariuszem może zająć ok. dwóch miesięcy, w trakcie których zorganizowane zostaną cztery spotkania warsztatowe.

Plan pracy

- Warsztaty wstępne: wprowadzenie do celów projektu, rozmowa o charakterze wydarzenia, podziale zadań i odpowiedzialności przy dalszej pracy.
- Badanie przestrzeni szkoły: odkrywanie wspólnie z uczniami zakamarków i tajemnic budynku, zbieranie anegdot na temat społeczności i historii miejsca, wybór miejsc, w których zlokalizowane będą punkty gry.
- Praca nad zadaniami i scenariuszem gry: opracowanie szczegółowe aktywności realizowanych w ramach gry (lista przykładów poniżej).
- Próba generalna: weryfikacja założeń i gotowości zadań (testy wprowadzenia do zadania przez animatorów oraz sprawdzenie rekwizytów i wydruków do stacji).

Finałowa gra to 1,5-2 godziny aktywności dla uczniów klas IV i starszych. W projekcie modelowym wybrano klasy IV z uwagi na ich przejściowy charakter. Uczniowie w tym wieku znają już co prawda budynek, ale wchodząc na wyższy poziom podstawy programowej, poznają jego nowe funkcje, zmieniają się składy klas i osoba wychowawcy. Stąd nazwa Szkolny Survival – czyli szkoła przetrwania w szkole. Dla starszych uczniów ta nazwa oddawała cel gry, jakim jest odnalezienie się w przestrzeni typowej tysiąclatki, jej zakamarków, historii i funkcji.

Starsi uczniowie wchodzi w rolę organizatorów gry i animatorów prowadzących poszczególne punkty i zlokalizowane tam zadania. Odpowiadają za przekazywane treści i przebieg wydarzenia. Proces odbywa się przy wsparciu nauczycieli.

Wstęp dla graczy

Szkoła to nie tylko lekcje, kartkówki i klasówki, lecz także kręte korytarze, pomieszczenia techniczne, inni uczniowie, nauczyciele i pracownicy szkoły. Związane są z nimi różne historie, tradycje i zwyczaje. Spróbujcie pokonać wszystkie przygotowane przez nas wyzwania i zdobądźcie odznakę Szkolnego Survivalu!

Zasady gry

1. W grze bierzecie udział w zespołach 4-5-osobowych.
2. Poruszacie się od punktu do punktu.
3. Lokalizację kolejnego punktu poznacie po zaliczeniu zadania.
4. Aby zwyciężyć i zdobyć odznakę, musicie przejść przez wszystkie punkty gry.
5. Nie liczy się pierwszeństwo dotarcia na metę.
6. Na ukończenie wszystkich zadań macie 90 minut.

POWODZENIA!

Twórcy gry – przedstawiciele klas VIII

Opis przebiegu

Po wspólnym rozpoczęciu i poznaniu zasad gry gracze dzielą się na mniejsze, 4- lub 5-osobowe zespoły. Każdy zespół działa wspólnie i próbuje wykonać wszystkie zadania z karty gry w 90 minut. Zadania nawiązują do różnych aspektów życia szkolnego – głównie tego pozalekcyjnego.

Punkty na trasie i przykładowe zadania

1. Start

Zaczynamy obok popiersia Słowackiego i stamtąd grupy rozchodzą się do swoich punktów. Następuje wprowadzenie do tematyki gry i wyjaśnienie zasad.

2. Toaleta damska

Porządkowanie kosmetyków rozsypanych po całej toalecie oraz odczytanie tajnych wiadomości na lustrze. Na koniec sprawdzenie, ile osób zmieści się w kabinie i szybki make-up przy lustrze.

3. Toaleta męska

Podglądanie rzeczy porzuconych w zamkniętej kabinie. Przedmioty tworzą zestawy powiązane z archetypami i typowymi postawami występującymi w szkole. Gracze muszą je rozpoznać, „podglądając” zawartość kabiny bez wchodzenia do niej.

Łotrzyk: portfel, maska, bidon

Kujon Paladyn: notes, plecak, długopis

Iluzjonista: karty, kapelusz, album

Sportowiec: ręcznik, skarpety, buty

Lizus: kalkulator, sztuczne/prawdziwe okulary, książka

Szlachta: notes, torba, pióro

4. Pedagog szkolny

Tworzenie wizji samego siebie w przyszłości. Uczniowie zapisują lub rysują wizję siebie za 10 lat, odpowiadając na pytania: „Jakie mam mocne strony?”, „Co umiem?”, „Co jest moim wyzwaniem?” i „Czego mi brakuje?”.

5. Sprzątanie

Uporządkowanie wskazanego fragmentu korytarza – na błysk. Możliwe dodatkowe utrudnienia, np. sprzątanie bez patrzenia albo bez mówienia. Do pomocy uczniowie otrzymują miotłę, szufelkę, kubek itd. Sprzątają wybrany obszar pod czujnym okiem osób sprzątających, które przekazują swoje wskazówki i uwagi.

6. Biblioteka

Szukanie pozycji z listy lektur. Niestety książki zostały ukryte lub przełożone. Zadanie polega na odnalezieniu ich i skorzystaniu z katalogu bibliotecznego. Dodatkowo gracze muszą przekopać kronikę szkolną pod kątem nauczycieli najdłużej w niej uczących. Od kiedy uczą? Jak kiedyś wyglądali oni i cała społeczność szkolna?

7. Dyskoteka

Przed imprezą warto się dobrze przygotować. Ćwiczenia z zachowania na imprezie. Taniec, autoprezentacja i ubiór. Gracze muszą wykonać układ taneczny do wybranego utworu, wybrać odpowiedni strój na wieczór oraz odegrać scenkę z zagadywania nowo poznanej osoby.

8. Szatnia

Pierwsza część zadania to rozwiązanie szyfru (równania matematycznego). Jego wynik to numer szafki, którą uczestnicy muszą otworzyć. Druga część zadania to śledztwo. W szafce znajdują rzeczy zwykłego ucznia. Zadaniem jest znalezienie różnic między szafką z całym wyposażeniem (na zdjęciu) a szafką widzianą przed sobą.

9. Stołówka

Niczym w prawdziwym życiu uczniowie będą musieli wykazać się zręcznością. Przed nimi tor przeszkód, który muszą pokonać z miskami pełnymi udawanej zupy („wodzianki”). Nie mogą jej rozlać, aby zebrać odpowiednią jej ilość w wiadrze czekającym na końcu trasy. Dodatkowe zadanie polega na ułożeniu menu dla uczniów z wybranymi problemami żywieniowymi.

10. Finał

Zadaniem finałowym jest odnalezienie wicedyrektora szkoły, który ukrył się w szkolnym magazynku, i zdobycie od niego odznaki Szkolnego Survivalu! Dodatkowo uczniowie zaznaczają samoprzylepnymi serduszkami na wielkoformatowej mapie swoje ulubione miejsca w szkole.