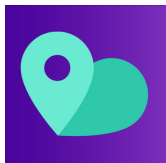


BUNJA - KRAINA MOŻLIWOŚCI.  
PLACEMAKING CHALLENGE DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

# INSTRUKCJA



**ADAM  
CHYLIŃSKI  
THE PLACEMAKER**

**AUTOR INNOWACJI**

Adam Chyliński  
theplacemaker.pl@gmail.com



Innowacja powstała w ramach inkubatora innowacji społecznych  
**„Włącznik Innowacji Społecznych”**.



Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0  
(Creative Commons-Uznanie autorstwa-4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)).

Szczegóły licencji znajdziesz pod adresem:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

Projekt **„Innowacje w samorządzie”** jest realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



# ZAPRASZAM CIĘ DO BUNJI - KRAINY NIEOGRANICZONYCH MOŻLIWOŚCI



Witaj!

Nazywam się Adam Chyliński i zajmuję się placemakingiem. Oznacza to, że pomagam lokalnym społecznościom tworzyć tętniące życiem miejsca publiczne. Sednem mojej pracy jest wzmocnianie mieszkańców do samostanowienia. Poprzez wspólną pracę nad miejscem, lokalna społeczność nie tylko lepiej się poznaje i nawiązuje głębsze relacje, ale także buduje w sobie poczucie sprawczości i zaczyna stopniowo przejmować odpowiedzialność za bliską sobie przestrzeń.

Gra, którą opracowałem, ma stanowić namiastkę tego procesu. Gracze mają szansę w krótkim czasie odmienić niewielką przestrzeń publiczną. Co ciekawe, graczami są dzieci, czyli grupa, która wypychana jest przez system poza margines decydowania o przyszłości miast.

Zapraszam Cię do zapoznania się z niniejszą instrukcją, w której krok po kroku przeprowadzę Cię przez niuanse rozgrywki i pokażę Ci, jak czerpać z niej realne korzyści.

Dobrej zabawy,

*Adam Chyliński*

# CZYM JEST GRA "BUNJA - KRAINA MOŻLIWOŚCI. PLACEMAKING CHALLENGE DLA DZIECI"?

„Bunja...” to ekscytujące wyzwanie plenerowe, które pozwala dzieciom realnie zmienić ich najbliższe otoczenie. Dzięki wykorzystaniu formuły gry karciano-narracyjnej, dzieci mają okazję w przyjemny i lekki sposób nauczyć się doceniania swoich zasobów i zauważania potencjałów drzemiących w otaczającej je przestrzeni.



Zmiany w przestrzeni publicznej są zazwyczaj wprowadzane bez udziału dzieci. Ich głos jest niesłyszalny. W efekcie, dzieci nie budują w sobie przekonania, że są ważnymi, pełnowartościowymi mieszkańcami miasta i że mają prawo decydować o swoim otoczeniu. A jeśli nie mogą faktycznie wpływać na miejsca, siłą rzeczy nie wykształcają w sobie poczucia odpowiedzialności za nie i związku emocjonalnego z nimi.

Dzieciom systemowo narzucana jest bierność. Ucierpi na tym ich postawa obywatelska w przyszłości. A już dziś cierpi na tym także jakość ich życia. W miejscach, na które nie mają wpływu, dzieci nie mogą przecież czuć się w pełni bezpiecznie. Nie mogą ich poznawać na swoich zasadach oraz na miarę swoich możliwości (poprzez zabawę i interakcje z rówieśnikami).

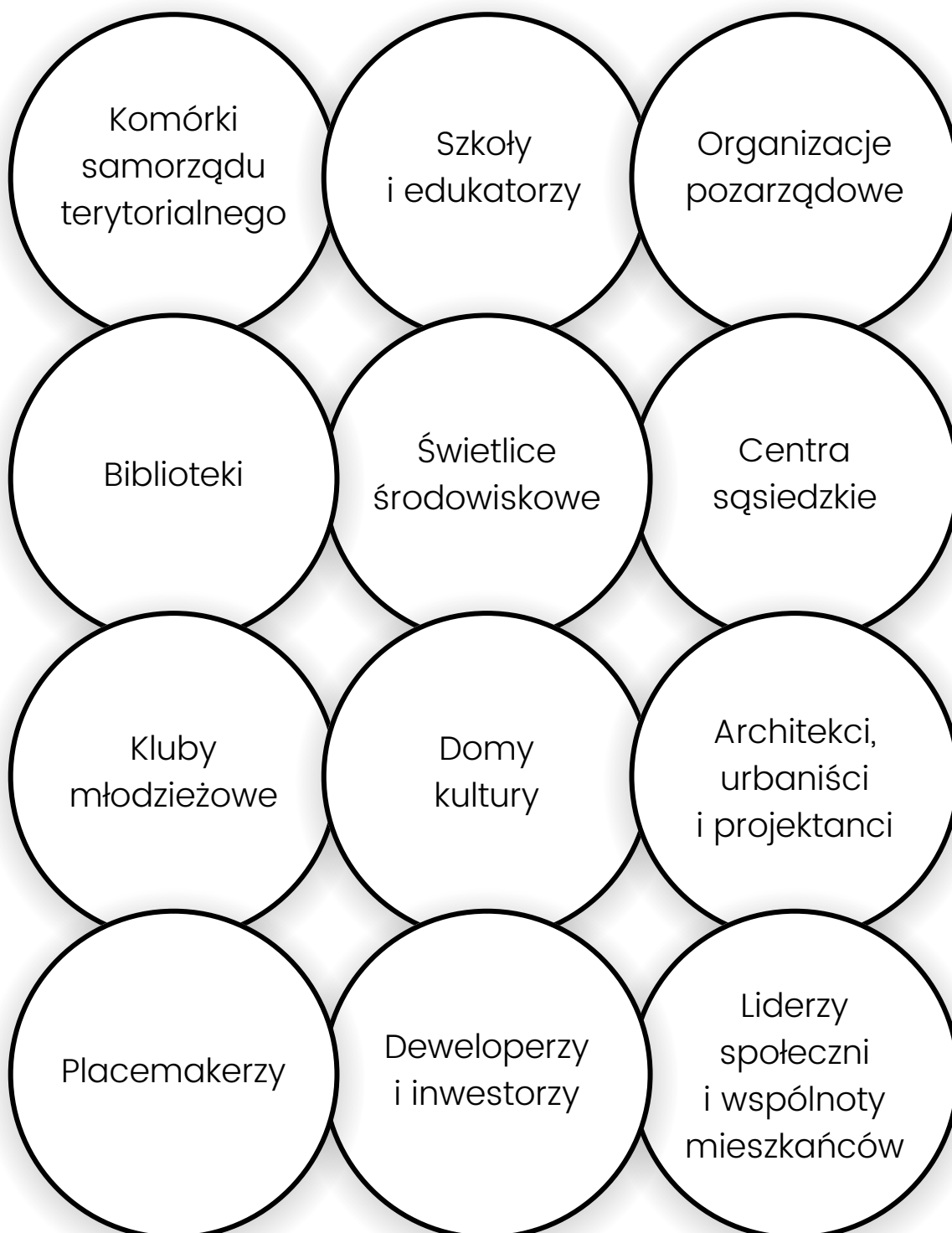
Partycypacja dzieci wydaje się więc najlepszym sposobem na to, żeby dzieci nauczyły się budować sobie taki świat, który jest dla nich przyjazny i wspierający.

„Bunja...” powstała właśnie po to, żeby zaszczerpać w dzieciach aktywną postawę. Moją misją jest kształtowanie wśród dzieci poczucia sprawczości i wpływu na miejsce, a także budowanie odpowiedzialności za nie. Marzę o tym, żeby dzieci świadomie konstruowały twórczą, proaktywną i żywą relację z najbliższym otoczeniem, a w przyszłości – z całym swoim światem społecznym.

## DO KOGO SKIEROWANA JEST GRA?

"Bunja - kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży" skierowana jest do młodych osób w wieku 10-15 lat.

Dzieci nie sięgną jednak po nią same. Potrzebni są wspierający dorośli, którzy rozumieją ideę dziecięcej partycypacji i z entuzjazmem wprowadzą w te tematy najmłodszych. Mogą to być m.in.:



# INSTRUKCJA DO GRY

Celem gry jest zmotywowanie dzieci do stworzenia szybkich, prostych i możliwie bezkosztowych interwencji w przestrzeni publicznej. Może to być malowanie donic, sadzenie kwiatów, budowanie poidłek dla owadów, czy sprzątanie okolicy.

Żeby ułatwić im zadanie, gra posługuje się historią trzech plemion, które, w poszukiwaniu nowego miejsca do życia, trafiają do wspaniałej krainy – Bunji. Miejsce zachwyca ich swoim potencjałem. Nie wszystko im się jednak w Bunji podoba. Dlatego muszą ją odrobinę udoskonalić.

**PLEMIĘ  
ZIELONYCH  
WALENI**

**PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO  
OKA**

**PLEMIĘ  
OGNISTYCH  
BUMERANGÓW**

To miłośnicy natury, którzy mają uczynić Bunję bardziej zieloną. Ich zadaniem jest więc poprawa błękitno-zielonej infrastruktury Bunji.

Uwielbiają piękno i porządek. Podczas rozgrywki będą musieli uczynić Bunję przyjemniejszą dla oka i czystsza.

Uwielbiają spędzać czas na świeżym powietrzu. Ich celem jest organizacja wydarzeń, które połączy wszystkich mieszkańców Bunji.

## UCZESTNICY WYZWANIA

Gra przewidziana jest dla 12-19 osób:

- 3-4 osób dorosłych,
- 9-15 dzieci.

Każde plemię składa się z 4-6 graczy:

- 1 osoby dorosłej - Plemiennej Babushki (przewodnika i dobrego ducha plemienia, który pomaga dzieciom rozwiązywać zadania, lepiej organizować pracę, motywuje do pracy i spaja całe plemię),
- 3-5 dzieci - Członków Plemienia (wykonują zadania proponowane przez Mistrza Gry i przez Babushki).

Całe wyzwanie prowadzi niezależny i obiektywny Mistrz Gry (osoba dorosła). Wprowadza on graczy w świat gry i dba o płynny przebieg rozgrywki.

W przypadku trudności z pozyskaniem aż czterech dorosłych osób do rozgrywki, Mistrz Gry może pełnić jednocześnie funkcję jednej z Plemiennych Babushek.

### PLEMIĘ OGNISTYCH BUMERANGÓW



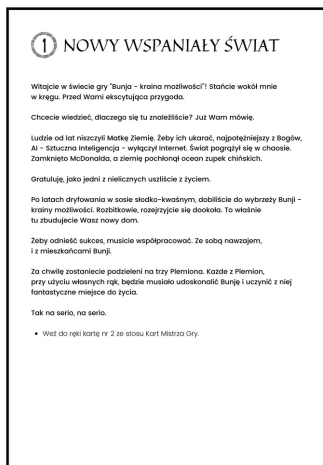
## KARTY DO GRY

Podczas rozgrywki wykorzystywanych jest kilka rodzajów kart:

### AWERSY:

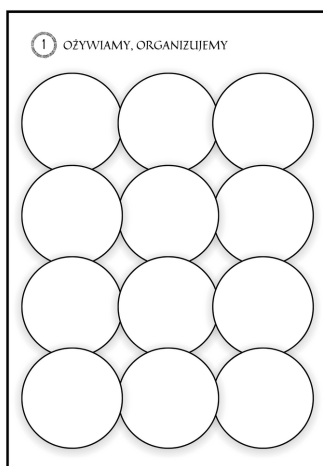
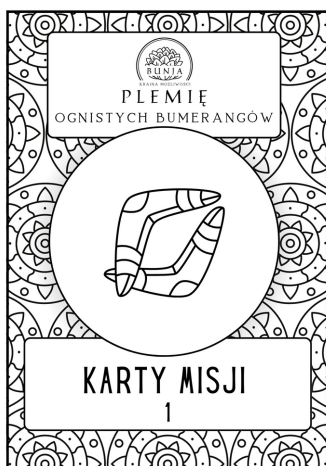


### REWERSY:



### KARTY MISTRZA GRY

Liczba kart: 14,  
Cel: wprowadzanie, utrzymywanie porządku, kreatywne rozgrzewki oraz podsumowania zadań,  
Format: A4.



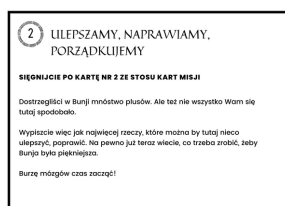
### KARTY MISJI

Liczba kart: 3x17 (każde plemię otrzymuje 17 kart),  
Cel: to karty pracy, na których dzieci wykonują polecenia.  
Na każdą Kartę Misji przypada jedna Karta Babushek z poleceniem,  
Format: A4.



### KARTY BABUSHEK

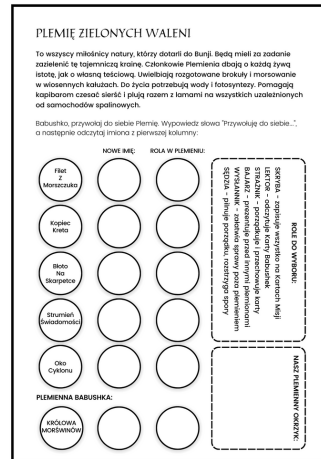
Liczba kart: 3x17 (każde plemię otrzymuje 17 kart),  
Cel: zawarte są na nich konkretne polecenia do wykonania w trakcie pracy grupowej w poszczególnych plemionach,  
Format: 1/2 A4.



## AWERSY:



## REWERSY:



## KARTY PLEMION

Liczba kart: 3X1 (każde plemię otrzymuje 1 kartę)  
 Cel: określenie celu każdego plemienia, nadanie członkom imion i przypisanie ról,  
 Format: A4.



## KARTY IMION

Liczba kart: 18 (3 Karty Imion dla Babuszek i 15 Kart Imion dla członków plemion),  
 Cel: przyporządkowanie graczy do plemion w trakcie losowania na początku gry,  
 Format: 1/6 A4.

## SCHEMAT ROZGRYWKI

Cała rozgrywka odbywa się podczas 3 spotkań.

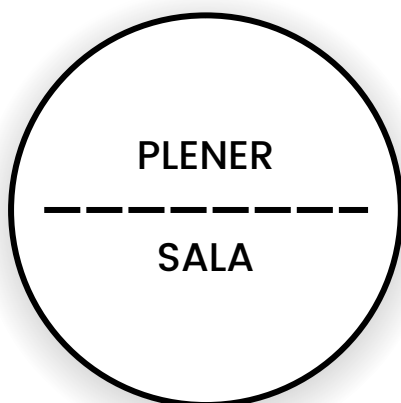
Podczas pierwszego spotkania gracze wymyślają zmiany, które zaimplementują w Bunji. Mapują także swoje zasoby i dzielą się zadaniami.

Drugie spotkanie służy weryfikacji planów, identyfikacji potencjałów Bunji, a także stworzeniu strategii utrzymania projektów już po zakończeniu rozgrywki.

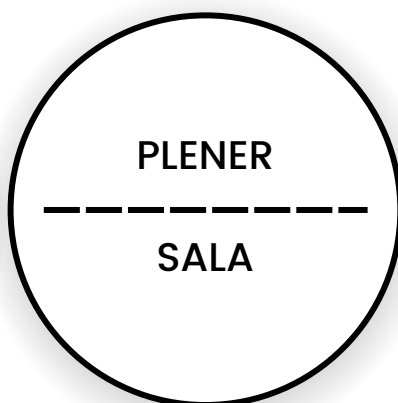
Podczas trzeciego spotkania natomiast odbywa się już realizacja projektów w plenerze.

Pierwsze i drugie spotkanie rozpoczynają się prostymi ćwiczeniami plenerowymi, po których plemiona wracają do sali, żeby pracować z Kartami Misji. Trzecie spotkanie odbywa się wyłącznie na zewnątrz.

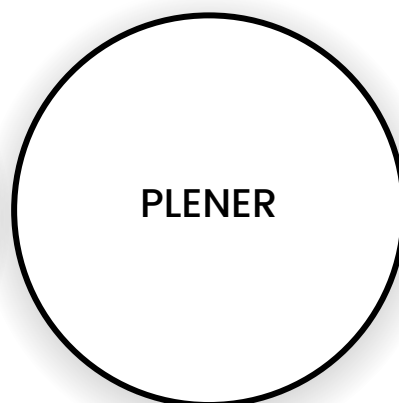
**SPOTKANIE NR 1**  
ok. 3h lekcyjne



**SPOTKANIE NR 2**  
ok. 3h lekcyjne



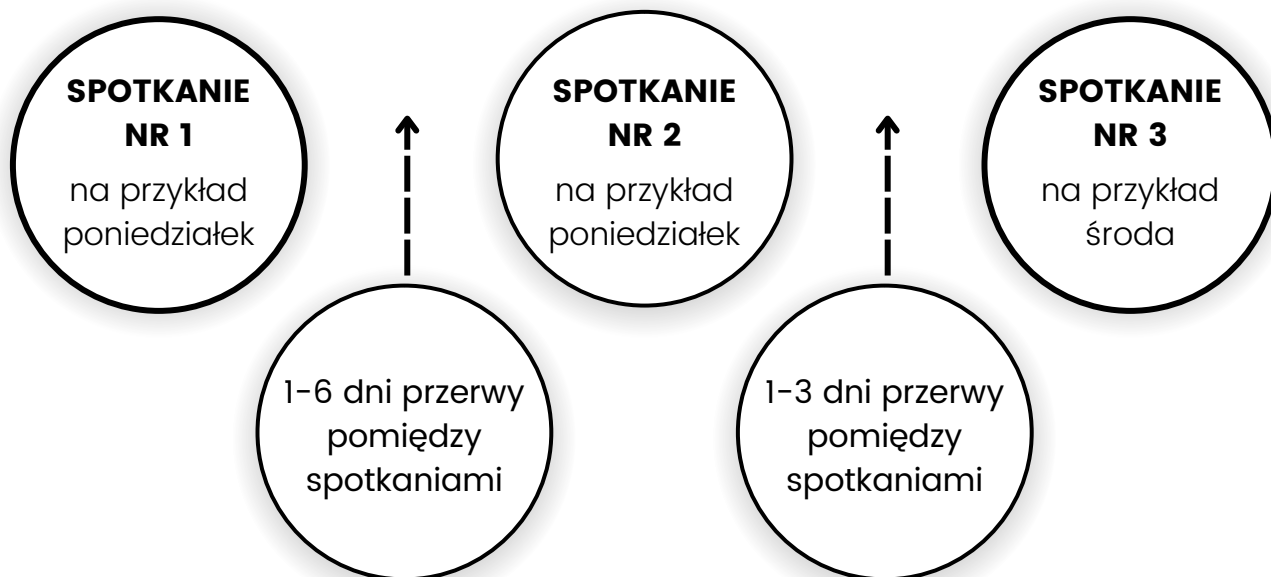
**SPOTKANIE NR 3**  
ok. 4h lekcyjne



W jakich odstępach czasowych organizować spotkania?

Ważne jest to, żeby rozgrywka nie była zbyt rozciągnięta w czasie. Dzięki temu dzieci nie wytracą siły rozpędu. Z drugiej strony uczestnicy potrzebują trochę czasu, żeby wszystko zorganizować.

Rekomenduję więc zamknięcie całej rozgrywki w dwóch tygodniach.



Spotkania to jednak nie wszystko.

Przed rozpoczęciem rozgrywki dorośli gracze będą potrzebowali kilku dni na zapoznanie się z instrukcją i kartami do gry oraz zorganizowanie całego przedsięwzięcia (np. uzyskanie zgody właściciela terenu na mikro transformacje, poinformowanie rodziców). Po rozgrywce warto natomiast przeprowadzić podsumowującą lekcję-pogadankę z dziećmi.

## MECHANIKA GRY

Przebieg rozgrywki jest niezwykle prosty i intuicyjny. Gra polega w gruncie rzeczy na odczytywaniu treści kart i wypełnianiu zadań na nich zawartych.

Treści zadań wspólnych dla wszystkich plemion odczytuje Mistrz Gry, natomiast treści poleceń właściwych dla poszczególnych plemion zawarte są na Kartach Babushek.

Wszystkie spotkania rozpoczyna i kończy Mistrz Gry, odczytując swoje karty. To on prowadzi plemiona przez całą rozgrywkę i wyjaśnia, co się będzie działo po kolei. Podczas pierwszego spotkania odczytuje także zasady gry i tłumaczy mechanikę. Nie musicie się więc niczym przejmować – wystarczy, że będziecie podążać za Mistrzem Gry i jego kartami.

W trakcie spotkań Mistrz Gry przekazuje pałeczkę Babushkom i wtedy właśnie plemiona sięgają po Karty Babushek z poleceniami do zadań oraz Karty Misji będące kartami pracy, na których te zadania wypełniają.

## PRZEBIEG PIERWSZEGO SPOTKANIA

Pierwsze spotkanie odbywa się w 4 krokach:

<b>1</b>	<b>PLENER</b>	<b>KARTY MISTRZA GRY</b> <b>1-4</b>
<b>2</b>	<b>SALA</b>	<b>KARTY MISTRZA GRY</b> <b>5-8</b>
<b>3</b>	<b>SALA</b>	<b>KARTY BABUSHEK I MISJI</b> <b>1-9</b>
<b>4</b>	<b>SALA</b>	<b>KARTA MISTRZA GRY</b> <b>9</b>

Podczas części plenerowej będziecie potrzebować jedynie Kart Mistrza Gry (1-4) oraz Waszej nieskrępowanej wyobraźni.

Do drugiej części spotkania (w sali) będziecie musieli przygotować:

- 4 stanowiska pracy (dla Mistrza Gry i dla 3 plemion - lepiej sprawdzą się pufy i miękkie dywany, niż szkolne ławy),
- Długopisy, ołówki, kredki, flamastry i kartki do pisania na brudno,
- Zdrowe przekąski i napoje.

Część drugą rozpocznijcie w kręgu, zgromadzeni wokół Mistrza Gry. Na samym początku przeprowadzi on Was przez plemienną inicjację - zostaniecie wtedy przydzieleni do poszczególnych plemion i będziecie mogli zająć miejsca przy swoich plemiennych stanowiskach (Karty Imion powędrują z Wami).

Układ stanowisk na początku części drugiej prezentuje się następująco:

**STANOWISKO MISTRZA GRY**

Karty  
Mistrza Gry  
5-9




Karty  
Imion  
(wszystkie)




**PLEMIĘ ZIELONYCH WALENI**


Karta  
Plemienia  
(jest jedna)



Karty  
Misji  
(1-9)




Karty  
Babushek  
(1-9)




**PLEMIĘ ŚWIDRUJĄCEGO OKA**


Karta  
Plemienia  
(jest jedna)



Karty  
Misji  
(1-9)




Karty  
Babushek  
(1-9)




**PLEMIĘ OGNISTYCH BUMERANGÓW**


Karta  
Plemienia  
(jest jedna)



Karty  
Misji  
(1-9)



Karty  
Babushek  
(1-9)



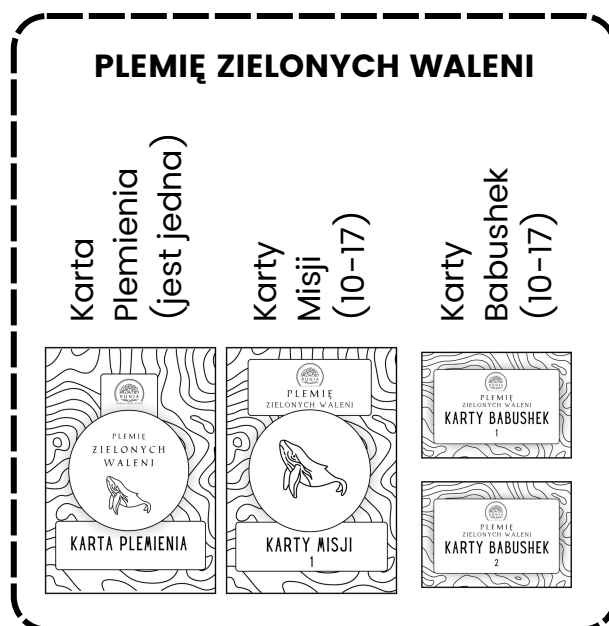
## PRZEBIEG DRUGIEGO SPOTKANIA

Drugie spotkanie odbywa się w 3 krokach:

<b>1</b>	<b>PLENER</b>	<b>KARTY MISTRZA GRY</b>	<b>10-11</b>
<b>2</b>	<b>SALA</b>	<b>KARTY BABUSHEK I MISJI</b>	<b>10-17</b>
<b>3</b>	<b>SALA</b>	<b>KARTA MISTRZA GRY</b>	<b>12</b>

Tak jak podczas pierwszego spotkania, także i tym razem w plenerze przydadzą Wam się jedynie Karty Mistrza Gry (10-11).

W sali kontynuujcie rozgrywkę przy Waszych plemiennych stanowiskach, dokładnie tak samo jak poprzednim razem. Zaczniście od razu od Kart Misji oraz Kart Babushek (10-17):

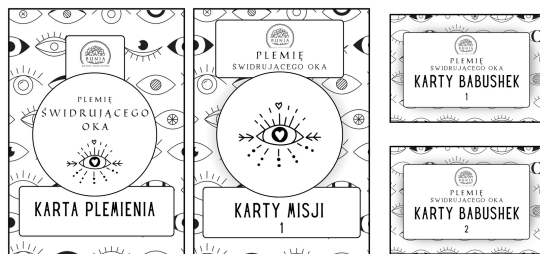


## PLEMIĘ ŚWIDRUJĄCEGO OKA

Karta  
Plemienia  
(jest jedna)

Karty  
Misji  
(10-17)

Karty  
Babushek  
(10-17)



## PLEMIĘ OGNISTYCH BUMERANGÓW

Karta  
Plemienia  
(jest jedna)

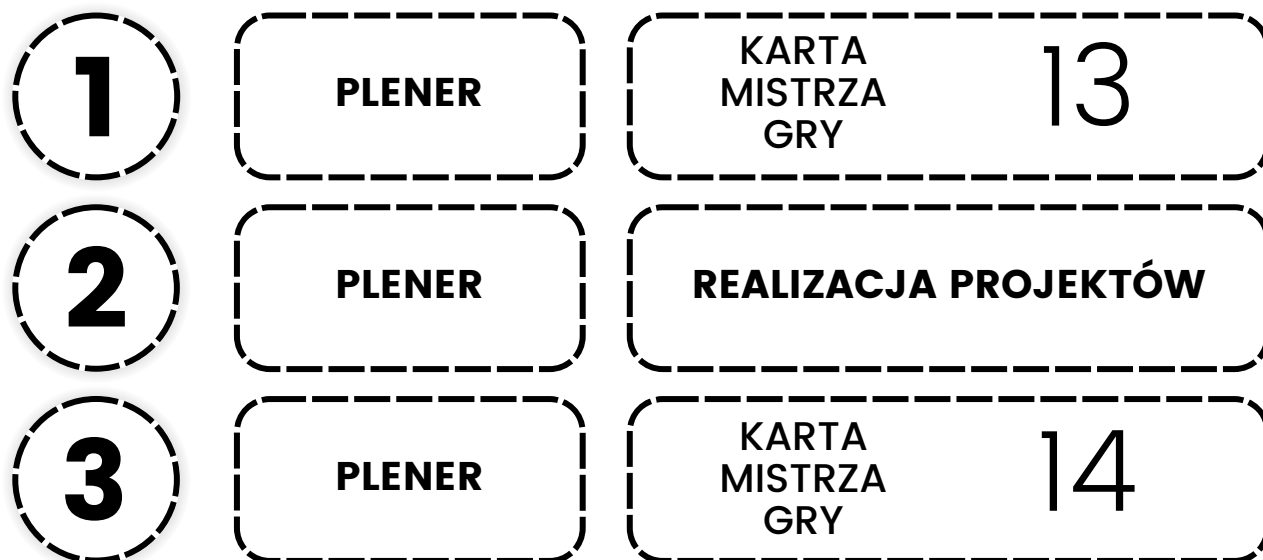
Karty  
Misji  
(10-17)

Karty  
Babushek  
(10-17)



## PRZEBIEG TRZECIEGO SPOTKANIA

Trzecie spotkanie odbywa się w 3 krokach:



To dzień Waszego sukcesu!

Zgromadźcie się na zewnątrz wokół Mistrza Gry i pozwólcie mu przeczytać Kartę nr 13. Następnie przystąpcie do działania. Kiedy już zrealizujecie projekty, podsumujcie całą rozgrywkę przy pomocy Karty Mistrza Gry nr 14. To już koniec!

## **SAMODZIELNY WYDRUK KART**

Gra jest dostępna wyłącznie w wersji print-and-play (do samodzielnego wydruku i wycięcia). Dlaczego? Chodzi o to, żeby mogło z niej skorzystać zupełnie za darmo jak najwięcej dzieci na całym świecie.

Proces jest niezwykle prosty. Jedyne czego potrzebujesz, to drukarka z czarno-białym tuszem, papier matowy A4 o gramaturze 350 i nożyczki.

Upewnij się, czy Twoja drukarka przyjmie papier 350 g/m<sup>2</sup>. Jeśli nie, znajdź drukarnię w okolicy, która będzie w stanie to zrobić. Koszt powinien wahać się w granicach 180-350 zł brutto.

Wszystkie pliki wydrukuj dwustronnie – każda karta składa się bowiem z awersu i rewersu (wszystkie karty są ponumerowane na awersie i na rewersie, żeby ułatwić proces).

A oto schemat druku poszczególnych kart:

- Karty Mistrza Gry (14 kart) – zajmują prawie całą powierzchnię strony A4, więc nie musisz ich wycinać,
- Karty Misji (17 kart x 3 plemiona) – również nie wymagają wycięcia (mają ten sam format co Karty Mistrza Gry),
- Karty Babushek (17k kart x 3 plemiona) – na każdej stronie A4 mieszczą się dwie Karty Babushek. Po ich wydrukowaniu możesz po prostu przeciąć kartkę A4 na pół lub wyciąć karty dookoła, zostawiając kilkumilimetrową białą ramkę dookoła,
- Karty Plemion (3 karty) – postępuj dokładnie tak, jak w przypadku Kart Babushek,
- Karty Imion (3 karty Imion Babushek i 15 kart Imion Członków Plemienia, wszystkie w jednym pliku) – na każdej stronie A4 mieści się 6 Kart Imion. Wytnij wszystkie karty, zostawiając kilkumilimetrową białą ramkę dookoła.

W przypadku wątpliwości lub problemów z drukiem, napisz na adres:

[bunya.landofopportunity@gmail.com](mailto:bunya.landofopportunity@gmail.com)

## PRAKTYCZNE PORADY

Żeby ułatwić Ci organizację całego przedsięwzięcia, w tym miejscu zebrane zostały pomocne wskazówki. Naprawdę warto się z nimi zapoznać!

- Wybierz teren, który należy do instytucji/organizacji, w ramach której prowadzona będzie rozgrywka – nie będziesz musiał starać się o pozwolenia,
- Jeśli, jako inicjator, nie jesteś przedstawicielem/pracownikiem takiej instytucji lub organizacji, koniecznie pozyskaj ją do współpracy – potrzebujesz wiarygodnego pośrednika do kontaktu z dziećmi i rodzicami,
- Zaproś do współpracy przedstawicieli samorządu (jeśli, oczywiście, nie jesteś jednym z nich),
- Miejsce, które wybierzesz, musi być znane dzieciom – powinny one być jego faktycznymi użytkownikami,
- Prowadzenie wyzwania w tym miejscu powinno być bezpieczne – np. dorośli powinni mieć możliwość wzrokowego kontaktu z dziećmi przez całe wyzwanie,
- Zadbaj o atrakcyjną salę do pracy grupowej – przewiewną, jasną, wygodną,
- Rekrutację dzieci przeprowadź w sposób jak najbardziej inkluzywny (włącz dzieci różnej płci, o różnym stopniu sprawności, z niepełnosprawnościami itd.),
- Mieszaj grupy wiekowe! Młodsze dzieci naśladowują te starsze, a starsze chcą być potrzebne, więc opiekują się maluchami,
- Dzieci czują się dumne i pracują z większym entuzjazmem, kiedy reprezentują jakąś konkretną grupę (np. klasę, rocznik, szkołę, blok),
- Przed rozgrywką nawiąż kontakt z rodzicami – nie muszą być bezpośrednio zaangażowani w projekt, ale powinni wiedzieć, że dzieci będą na pewnych etapach potrzebowały ich wsparcia,
- Jeśli planujesz udokumentować cały proces i następnie opublikować zdjęcia (np. w sieci), niezbędne będzie uzyskanie zgody rodziców,
- Wszyscy dorośli gracze powinni przeczytać instrukcję gry i obejrzeć karty,
- Mistrz Gry i Babushki unoszą energetycznie cały zespół. Kluczowy jest ich entuzjazm, dobra zabawa i zaangażowanie. To gra, a nie klasówka z bycia aktywnym obywatelem!
- Prowadząc plemiona, zwróć uwagę na wzmacniający język. Używaj pozytywnych, motywujących sformułowań. Nie oceniaj i nie krytykuj – każdy pomysł jest dobry,
- Nie ograniczaj się też do treści zapisanych na kartach. Karty mają Ci posłużyć jako wskazówki. Ważniejszy jest żywy, spontaniczny kontakt z dziećmi,
- Mistrz Gry powinien ogarniać całe wyzwanie swoim bystrym okiem. Pytać, wspierać, interweniować i wyjaśniać,
- Babushki nie powinny pracować za dzieci, ale razem z nimi, ramię w ramię,
- Podczas ćwiczeń plenerowych i realizacji projektów dbajcie o bezpieczeństwo,
- Wasze projekty powinny być możliwie bezkosztowe,
- Sprawdźcie prognozę pogody.

## JAK ZACZAĆ

Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy Mistrz Gry sięga po pierwszą kartę. Zanim jednak wkroczycie do krainy nieograniczonych możliwości, warto zapoznać dzieci z filozofią wyzwania. Niech zatem Mistrz Gry rozpocznie pierwsze spotkanie od krótkiego wprowadzenia i wyjaśnienia, co dokładnie się wydarzy. Powinien powiedzieć:

- Kim jest (jeśli dzieci go nie znają),
- Jaki jest cel Waszych spotkań (włączenie dzieci w pracę nad miastem, wysłuchanie ich głosu),
- Kiedy dokładnie odbędą się spotkania (daty) i ile będą trwały,
- Co będziecie mniej więcej robić w trakcie wyzwania,
- Do czego dążycie (realne zmiany w przestrzeni),
- Na jakim dokładnie terenie będziecie pracować (wyjaśnij precyzyjnie, jakie są granice Waszej interwencji – ten teren to właśnie Bunja).

## JAK ZAKOŃCZYĆ

"Bunja – Kraina Możliwości..." to produkt, który będzie stale się rozwijał. W oparciu o opinie dzieci i dorosłych, gra będzie na bieżąco zmieniana i udoskonalana.

Będzie mi niezmiernie miło, jeśli po zakończeniu rozgrywki poprosisz dzieci o wypełnienie krótkiej ankiety (załącznik nr 1 do instrukcji), a następnie wyślesz mi zeskanowane odpowiedzi na adres:

[bunya.landofopportunity@gmail.com](mailto:bunya.landofopportunity@gmail.com).

Zachęcam Cię też do tego, żebyś przeprowadził już po wszystkim krótką pogadankę z dziećmi, podczas której opowiesz im o sile wyobraźni, poczuciu sprawczości, o wpływie na przestrzeń i odpowiedzialności za nią.

Niebawem powstanie scenariusz takiej lekcji, który będziesz mógł potraktować jako inspirację.

Możesz też sprawdzić, czy dzięki rozgrywce udało się osiągnąć któreś z poniższych efektów:

- Wzrost poczucia wpływu dzieci na przestrzeń,
- Wzrost poczucia odpowiedzialności dzieci za przestrzeń,
- Wzrost poczucia przynależności dzieci do danego miejsca.

Życzę fantastycznej rozgrywki!

## KILKA SŁÓW O TWÓRCACH GRY



### ADAM CHYLIŃSKI

Twórca koncepcji gry "Bunja - Kraina Możliwości...". Placemaker, badacz miejski, edukator i autor tekstów. Jego misją jest wzmacnianie lokalnych społeczności poprzez transformację przestrzeni publicznych. Szczególnie ceni sobie pracę z dziećmi i młodzieżą.

664-808-107

theplacemaker.pl@gmail.com



### PAULINA KWIATKOWSKA-CHYLIŃSKA

Autorka grafiki do gry "Bunja...". Graficzka, edukatorka, badaczka. Prowadzi procesy coachingowo-doradcze z artystami i podmiotami sektora kreatywnego. Jest współautorką innowacji społecznej "Widzialnik Artystki" i autorką oprawy wizualnej workbooka zwiększającego widzialność młodych artystek na rynku pracy. Jej misją jest integracja świata sztuki i biznesu.

Gra nie powstałaby, gdyby nie fantastyczna młodzież i dorośli, którzy w pocie czoła testowali rozgrywkę i angażowali się w prace nad jej udoskonalaniem.

Jako pierwsza miała okazję zagrać w "Bunję..." społeczność ZSO nr 6 w Gdyni. Aniu, Klaudio, Haniu, dziękuję ogromnie Wam i Waszym uczniom, jesteście wielcy!

Dzielnie grę testowali także podopieczni SPOTu Młodości w Gdyni. Wspaniałą ekipę pozytywnych zmieniaaczy świata poprowadziły Weronika i Iza, przy współudziale Olgi. Gigantyczne podziękowania od wujka Adama!