



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

1



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

2



## LIST W BUTELCE

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 1 ZE STOSU KART MISJI**

Ocaleliście z katastrofy. Ufff...

Być może udało się to komuś jeszcze. Musicie ich odszukać!

Napiszcie list w butelce do wszystkich ocalałych miłośników sztuki, kolorów i porządku. Przekonajcie ich, żeby osiedlili się w Bunji i pomogli Wam ją upiększyć.

1. Napiszcie, co Wam się podoba w Bunji,
2. Wymieńcie też, co wam się tutaj nie podoba.



## ULEPSZAMY, NAPRAWIAMY, PORZĄDKUJEMY

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 2 ZE STOSU KART MISJI**

Dostrzeżliście w Bunji mnóstwo plusów. Ale też nie wszystko Wam się tutaj spodobało.

Wypiszcie więc jak najwięcej rzeczy, które można by tutaj nieco ulepszyć, poprawić. Na pewno już teraz wiecie, co trzeba zrobić, żeby Bunja była piękniejsza.

Burzę mózgów czas zacząć!



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

3



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

4



## TYLKO JEDEN PROJEKT

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 3 ZE STOSU KART MISJI**

Bunja to kraina nieograniczonych możliwości. Ale nie da się poprawić i ulepszyć wszystkiego naraz. Musicie dokonać wyboru.

1. Przepiszcie do okręgu tylko te ulepszenia i naprawy z Waszej listy, które są jednocześnie TANIE, PROSTE, SZYBKIE i WYJĄTKOWE. Jeśli coś wymaga dużo pracy lub pieniędzy, odpuście,
2. Zagłosujcie na jedno z nich - na to, które najbardziej polubiliście. Przepiszcie je w polu "Nasz projekt" i wymyślcie dla niego chwytliwą nazwę.

To nad tym ulepszeniem będziecie teraz pracować!



## KRYTYCZNYM OKIEM

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 4 ZE STOSU KART MISJI**

Sprawdźcie, czy dzięki Waszemu projektowi Bunja stanie się lepszym miejscem.

Jeśli spodoba się w niej dzieciom, spodoba się też wszystkim innym. Jeśli będzie wygodna dla osób starszych, będzie też wygodna dla wszystkich innych.

Odpowiedzcie sobie także na bardzo ważne pytanie: "Czy nasz projekt jest w pełni bezpieczny?". Porozmawiajcie o tym z dorosłymi.



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

5



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

6



## ATLAS RZECZY POTRZEBNYCH

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 5 ZE STOSU KART MISJI**

Żeby zrealizować Wasz projekt, z pewnością przydadzą Wam się różne rzeczy – narzędzia, materiały, produkty, umiłowacze czasu.

1. Zaznaczcie te, których będziecie potrzebować,
2. Dorysujcie rzeczy, których zabrakło, a które Wam się przydadzą.



## NASZE ZASOBY

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 6 ZE STOSU KART MISJI**

Wasz projekt powinien być jak najtańszy. Najlepiej byłoby, gdybyście nie wydali ani grosza! Zastanówcie się więc, jakie zasoby (rzeczy, materiały, narzędzia itd.) już macie:

1. Wypiszcie wszystkie zasoby, które uda Wam się przynieść z domu,
2. Wymieńcie też zasoby, które możecie przynieść z miejsca, gdzie odbywacie właśnie rozgrywkę (może jest to Wasza szkoła, pobliska biblioteka albo świetlica środowiskowa?).



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

7



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

8



## KSIĘGA DOROSŁYCH TWARZY

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 7 ZE STOSU KART MISJI**

Bunję zamieszkują bardzo dziwne stworzenia - Dorośli. Może warto poprosić ich o drobną przysługę?

1. Zastanówcie się, kto z nich i w jaki sposób może Wam pomóc,
2. Czy potrzebujecie pozwolenia któregoś z Dorosłych?



## BRZEMIĘ ODPOWIEDZIALNOŚCI

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 8 ZE STOSU KART MISJI**

Samo się nie zrobi!

1. W kółkach wpiszcie Wasze plemienne imiona,
2. Obok napiszcie, czym konkretnie zajmie się każde z Was (tak na serio, na serio),
3. Wytnijcie listy swoich obowiązków i weźcie je ze sobą do domu, żeby nie zapomnieć o czymś ważnym. Pokażcie je rodzicom, może Wam trochę pomogą.

Pamiętajcie, nie możecie się teraz wymiksować.  
Całe plemię na Was liczy!



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

9



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

10



## FESTIWAL PLEMION

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 9 ZE STOSU KART MISJI**

Plemię Świdrującego Oka, zmierzamy do końca! Pora podzielić się z innymi plemionami Waszą pracą.

1. Opiszcie krótko Wasz projekt,
2. Opowiedzcie pozostałym, dlaczego zdecydowaliście się akurat na taki pomysł,
3. Zastanówcie się, co może być dla Was największym wyzwaniem podczas realizacji (problemem do rozwiązania),
4. Pomyślcie, jak sobie poradzicie z tym wyzwaniem.



## PRÓBA OGNIA

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 10 ZE STOSU KART MISJI**

Mieliście sporo do zrobienia. Kto z Was wywiązał się ze swoich zadań i przejdzie pomyślnie próbę ognia? Przekonajmy się.

1. Dajcie sobie czas na spokojną rozmowę o minionych dniach. Opowiedzcie sobie nawzajem o tym, co udało Wam się zrobić,
2. W okrągłych polach wpiszcie imiona plemienne tych z Was, którzy wykonali wszystkie swoje zadania. Gratulacje!



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

11



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

12



## RAŻEM DAMY RADĘ!

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 11 ZE STOSU KART MISJI**

Każdy problem da się jakoś rozwiązać! Szczególnie, kiedy pracuje się w grupie.

1. Wypiszcie wszystkie zadania, których nie udało Wam się wykonać,
2. Pomyślcie, co możecie zrobić wspólnie, żeby zażegnać problem.



## PLAN DNIA

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 12 ZE STOSU KART MISJI**

Zaplanujcie bardzo dokładnie dzień realizacji Waszego projektu.

Na pewno będzie sporo do zrobienia. Od czego zaczniecie? Co będziecie musieli zrobić po kolei? Jaki będzie finał Waszej pracy? Czy planujecie na koniec posprzątać Wasze stanowiska?



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

13



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

14



## MAGIA POTENCJAŁÓW

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 13 ZE STOSU KART MISJI**

Bunja na pewno już teraz pełna jest ciekawych obiektów, rzeczy, miejsc. Rozejrzyjcie się. Być może znajdziecie w niej coś, co przyda Wam się w Waszym projekcie (np. ławki, śmietniki, drzewa, pagórki, które wykorzystacie jako siedziska, stoły, palety malarskie albo miejsca na nowe instalacje artystyczne).

To właśnie są potencjały Bunji. Czyli rzeczy i miejsca, które pomogą Wam zrealizować Wasz projekt.

Wypiszcie jak najwięcej takich potencjałów.



## MAPA ZMIAN

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 14 ZE STOSU KART MISJI**

Czas zastanowić się, gdzie dokładnie zrealizujecie Wasz projekt.

1. Narysujcie prostą mapę Bunji,
2. Zaznaczcie na niej wszystkie potencjały, które wypisaliście,
3. Zaznaczcie miejsca, w których zrealizujecie Wasz projekt (ulepszenie, poprawkę, uporządkowanie, upiększenie),
4. Stwórzcie prostą legendę.

Na koniec dnia znów będziecie prezentować Waszą pracę pozostałym plemionom. Pokażcie im wtedy swoją mapę i sprawdźcie, czy nie planujecie działań w tych samych miejscach.



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

15



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

16



## TO JESZCZE NIE KONIEC...

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 15 ZE STOSU KART MISJI**

...To dopiero początek!

1. Wpiszcie w kołach Wasze plemienne imiona,
2. Napiszcie obok, co będzie robiło każde z Was, żeby utrzymać Wasz projekt w dobrym stanie już po zakończeniu naszej rozgrywki.

Podpowiedź: Może trzeba będzie regularnie coś podmalować?

Albo sprzątać co jakiś czas? A może postawić tabliczkę zachęcającą innych do zachowania porządku?

**Potraktujcie to jako poważne zobowiązanie!**



## ZŁOTO DLA WYBRANYCH

### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 16 ZE STOSU KART MISJI**

Na ten moment czekaliśmy wszyscy!

Wykonaliście kawał dobrej roboty. Należy Wam się nagroda.  
Niech każde z Was pomyśli, jak chce się dzisiaj docenić.

Podpowiedź: Lody? A może gra w piłkę 15 minut dłużej niż zwykle?  
Porozmawiajcie z rodzicami.



PLEMIĘ  
ŚWIDRUJĄCEGO OKA

# KARTY BABUSHEK

17



## ZDERZENIE ŚWIATÓW

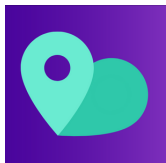
### **SIĘGNIJCIE PO KARTĘ NR 17 ZE STOSU KART MISJI**

Jesteście świetną drużyną. Stwórzcie krótką prezentację i opowiedzcie innym o Waszych działaniach.

1. Co się zmieniło w Waszym projekcie od ostatniego spotkania?
2. Jaki był Wasz największy sukces do tej pory jako drużyny?
3. Czy potrzebujecie jakiejś pomocy ze strony członków pozostałych plemion?

Pamiętajcie, żeby na koniec prezentacji pokazać innym Waszą mapę.





**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

