

Scenariusz gry edukacyjnej dla klas 0-III szkoły podstawowej z Zespołu Szkół w Coniewie (około 60 osób), przygotowany do realizacji w Muzeum POLIN w dniu 21 listopada 2016 r.

Scenariusz przygotowany w ramach projektu Stowarzyszenia Młodych Dziennikarzy „Polis” (www.polis.org.pl) pt „Wspieranie inicjatyw edukacyjnych w szkolnym środowisku wielokulturowym”, współfinansowanego ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Autorzy/ka scenariusza: Maciej Sopyło, Zbigniew Bujak, Barbara Jędrzejczyk, Jan Dąbkowski.

Licencja Creative Commons: Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Cele:

- Integracja dzieci i młodzieży uczestniczących w grze oraz budowa szkolnej wspólnoty.
- Podniesienie poziomu wiedzy na temat różnych kultur oraz religii.
- Budowanie wśród osób uczestniczących umiejętności pracy w grupie, rozwiązywania konfliktów oraz przewodzenia grupa.
- Uwrażliwienie osób uczestniczących na potrzeby poszczególnych osób ich grupy oraz budowanie poczucia odpowiedzialności i solidarności w ramach klasy i szkoły.
- Stworzenie przestrzeni do aktywnego uczestnictwa i integracji z grupą osobom z innych kręgów kulturowych, związanej z ich wiedzą i doświadczeniem.

Legenda:

OU – osoba/osoby uczestniczące,

OP – osoba/osoby prowadzące,

Mechanizm gry – Gra ma formę podróży po Magicznej Krainie (może to być, jak w naszym przypadku, Kraina Króla Maciusia). Każdy uczestnik gry powinien mieć ze sobą „dzienniczek podróżnika”, może być on zakupionym notesem lub może on zostać własnoręcznie wykonany przez uczestników w czasie warsztatów wprowadzających do gry (złożenie, narysowanie okładki, podpisanie). Dzienniczki posłużą w grze do zbierania stempli za każde zrealizowane zadanie. OU poruszają się i wykonują zadania w klasach. Przy każdej stacji/każdym zadaniu, powinien być obecny minimum jeden animator/prowadzący, który objaśnia OU ćwiczenie oraz który nagradza za jego wykonanie każdego uczestnika stemplem w dzienniczku. Zebranie wszystkich stempli pozwoli uczestnikom wejść do miejsca, gdzie ukryty jest skarb.

W ramach przygotowania do gry organizatorzy powinni:

1. Zebrać zespół osób pomagających w grze. W zespole powinni znajdować się: osoby opiekujące się grupami (chodzące wraz z drużynami i pomagające, w razie kłopotów, OU oraz OP), animatorzy/prowadzący (przydzieleni do poszczególnych stacji, odpowiedzialni za przygotowanie, wytłumaczenie oraz przeprowadzenie konkretnych ćwiczeń/zadań/stacji dla grupy), organizatorzy (pilnujący organizacji gry, czasu, drogi jaką pokonują grupy oraz reagujący na ewentualne, nagłe potrzeby innych uczestników lub osób z zespołu) oraz osoby odpowiedzialne za wręczenie nagrody/skarbu (w przypadku gry tematycznej, powinny być to postacie związane z historią, którą opowiada gra).
2. Przeprowadzić zajęcia wprowadzające OU w grę. W czasie zajęć OU mogą zostać wprowadzeni w opowieść o podróży, która ich czeka, przygotować potrzebne im dzienniczki podróżnika oraz zastanowić się nad cechami, umiejętnościami i przedmiotami, jakie każdy uczestnik wyprawy powinien posiadać.
3. Przygotować miejsce, w którym odbywać będzie się gra oraz rozplanować przestrzennie położenie stacji i drogę, jaką pokonywać będą klasy.
4. Przygotować scenariusze gry i wszelkie potrzebne materiały.
5. Podzielić role w zespole - obsadzić animatorów/osoby prowadzące przy poszczególnych stacjach i opowiedzieć o ich zadaniu oraz o zadaniach innych osób w zespole.

Ważne: Animatorzy powinni prowadzić ćwiczenia tak, by stworzyć miejsce do aktywnego uczestnictwa dla każdej osoby z klasy, biorąc pod uwagę potrzeby poszczególnych osób uczestniczących (poziom umiejętności, kwestie kulturowe i sprawnościowe). O wspomnianych potrzebach powinni też pamiętać opiekunowie grup, którzy mogą sygnalizować je osobom prowadzącym przy danej stacji. Możliwe jest również zaangażowanie w grę dodatkowych osób wspomagających OU (np. tłumaczy lub asystentów kulturowych). Animatorzy wraz z organizatorami powinni również pilnować czasu trwania zadań.

Przed rozpoczęciem gry prowadzący powinien:

- 1) Przedstawić schemat gry animatorom i osobom pomagającym w grze – przejść przez opisy, sprawdzić podział obowiązków, przejść przez całą drogę, jaką pokonają OU.
- 2) Wybrać osoby odpowiedzialne za wręczenie nagród/skarbu.
- 3) Przygotować i rozłożyć stacje z zadaniami.
- 4) Sprawdzić wszystkie potrzebne materiały.
- 5) Sprawdzić miejsce rozgrywania gry pod kątem bezpieczeństwa uczestników – obecność osób trzecich, dostępność wyjść ewakuacyjnych, obecność miejsc niebezpiecznych na trasie (schodów, wąskich korytarzy, przejść przez ulicę).

Czas realizacji/Miejsce/ Potrzebne materiały/Osoby zaangażowane	Nazwa oraz cel/Cel ćwiczenia	Opis ćwiczenia
<p>Około 15 min.</p> <p>Sala nr. 1 podzielona na ćwiartki za pomocą krzeseł.</p> <p>Obecność wszystkich OU, Prowadzący, Organizatorzy, Opiekunowie Grup,</p> <p>Ewentualnie: Tłumacze Asystenci kulturowi</p>	<p>Wprowadzenie do gry. Odbywa się w jednej sali, dla wszystkich.</p> <p>Cel ćwiczenia: Wprowadzenie uczniów w opowieść o grze oraz udzielenie podstawowych informacji i zapoznanie z regułami gry. OU:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wiedzą, że wezmą udział w grze. ➤ Znają czas trwania gry. ➤ Wiedzą o czekającej na końcu gry nagrodzie. ➤ Znają zasady gry oraz warunki jej ukończenia (zdobywanie pieczętek). ➤ Poznają skład osób prowadzących grę. ➤ Poznają przestrzeń, w której odbywać się będzie gra (wiedzą, gdzie będą się poruszać, wiedzą, gdzie są toalety). 	<p>OU wchodzi do pierwszej sali i zajmują miejsca - klasami. Razem z klasami siedzą opiekunowie grup.</p> <p>Rolą opiekunów grup jest integracja z nimi, zachęcanie, motywowanie, dbanie o atmosferę, pilnowanie, by klasa siedziała razem, reagowanie na specjalne potrzeby grupy.</p> <p>Organizatorzy witają przybyłych oraz wprowadzają ich w baśniowy świat gry, np. świat Krainy Króla Maciusia. Organizatorzy opowiadają o baśniowej krainie i o zadaniach, które czekają w niej młodych podróżników. Wyjaśniają, co OU będą dziś robić. Zachęcają, motywują, nawiązują do rzeczy zrealizowanych na warsztatach wprowadzających.</p> <p>Mówią, że kluczem w grze są: współpraca, wzajemna komunikacja, oraz pomaganie innym osobom w naszej drużynie! Mówią o nagrodach i o tym, że wszyscy uczestnicy muszą zebrać wszystkie pieczętki. Tłumaczą głośno rolę animatorów, opiekunów grup oraz mówią ile czasu mamy na grę. Informują również o tym, gdzie możemy przebywać, gdzie są toalety.</p> <p>W wypadku pracy z wielokulturową grupą uczniów, organizatorzy przedstawiają też asystentów kulturowych i tłumaczy.</p> <p>Rolą asystentów jest opieka nad potrzebującymi tego OU.</p>

Do 20 min.

Sala nr. 1 podzielona na ćwiartki za pomocą krzesel.

**Obecność wszystkich OU,
Prowadzący,
Organizatorzy,
Opiekunowie Grup,**

**Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Flipchart, kredki,
flamastry, ołówki,
długopisy, wydrukowane
w dużym formacie
kontury herbu,
przykładowe herby.

Rysowanie herbu (ćwiczenie integracyjne).

Cel ćwiczenia:

- Integracja OU w ramach swoich klas.
- Stworzenie „nowej tożsamości”.
- Wejście OU w rolę związaną z opowieścią o podróży.
- Nauka pracy w grupach oraz pracy twórczej.

OP pyta OU: *Czy wiecie, co to jest herb? Kto kiedyś miał herby? A czy dziś jeszcze ktoś je ma? A drużyny? Czy drużyny mają herby? Co one mogą przedstawiać? Czy w herbach są zwierzęta? A czy jakie zwierzę jest symbolem/jest w herbie ich państw?* Zadaniem grupy jest narysować razem herb drużyny. OP animuje proces podejmowania decyzji: Co powinno być częścią herbu. Następnie drużyna rysuje herb wspólnie lub podzielona na grupy.

Dodatkowe uwagi: W tworzeniu herbu można skorzystać z gotowych szablonów dostępnych w Internecie, wydrukowanych w formacie A0, podzielonych na ćwiartki o wielkości A3 – ułatwia to rysowanie w podgrupach.

Można również zaprezentować grupie przykładowe herby np. [herby polskich rodzin tatarskich](#).

W grupie wielokulturowej OP i opiekun muszą być szczególnie czujni, by narysowanie zwierzęcia – symbolu jednego państwa nie zostało uznane przez którąś z grup za profanację lub wykluczanie innych. OP oraz asystenci powinni znać symbolikę poszczególnych zwierząt w danej kulturze.

W przypadku gry terenowej, realizowanej na otwartej powierzchni, można skorzystać z farb w sprayu.

Do 10 min.

Sala nr. 1 podzielona na ćwiartki za pomocą krzeseł.

**Obecność wszystkich OU,
Prowadzący,
Organizatorzy,
Opiekunowie Grup,**

Ewentualnie:

**Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Wymyślanie zawołania (ćwiczenie integracyjne).

Cel ćwiczenia:

- Integracja OU w ramach swoich klas.
- Stworzenie „nowej tożsamości”.
- Wejście OU w rolę związaną z opowieścią o podróży.
- Nauka pracy w grupach oraz pracy twórczej.

OP mówi, że jako drużyna, OU powinni mieć swoje hasło/zawołanie. Zapowiada, że on i opiekunowie kolejnych stacji dadzą drużynie kolejną wskazówkę do odnalezienia nagrody dopiero, gdy po wykonaniu zadania w określony sposób wzniosą okrzyk. Drużyny mogą pozdrawiać się okrzykami na trasie lub wykorzystywać je do zwołania członków swojej grupy:

Kolejnym waszym zadaniem jest ułożenie wspólnego okrzyku, dzięki któremu będzie mogli się rozpoznać. Będziecie mogli również za pomocą niego zawołać uczestników waszej drużyny i uczcić wykonanie kolejnych trudnych i niebezpiecznych zadań na waszej drodze!

Jeśli czas na to pozwala, drużyny mogą – w ramach sal lub wspólnie – obejrzeć swoje herby oraz wspólnie wznieść okrzyki/zawołania. Decyzję, czy tak jest podejmą i przekażą opiekunom grup organizatorzy.

Dodatkowe uwagi: Prowadzący powinni kierować procesem wymyślenia okrzyku tak, aby wymyślony okrzyk nie wykluczał oraz nie obrażał innych grup lub innych członków drużyny.

WYJŚCIE DO KRAINY. ZADANIA ROTACYJNE.

(każda drużyna wykonuje w tym samym czasie inne zadanie. Ilość stacji rotacyjnych dostosowana jest do liczby grup – 4 klasy)

20 min.

**Sala nr. 2/miejsce
oddzielone od reszty
trasy i zapewniające
ciszę.**

**Obecność jednej
drużyny,
Prowadzący,
Opiekun drużyny**

**Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Krzesła dla uczestników.

Stacja 1. Las równikowy
(zmodyfikowane ćwiczenie na
podstawie: <http://tiny.pl/gcb7p>
przeprowadziły i opisały studentki
Akademii Psychologii Społecznej w
Warszawie: Iwona Janus oraz Olga
Strąk)

Cel ćwiczenia:

- Nauka pracy w grupie oraz aktywnego słuchania.
- Spajanie i integracja grupy.
- Zaangażowanie wszystkich uczestników w proces twórczy.

OP wita OU i tłumaczy czekające ich zadanie:

*Drodzy Podróżnicy i Podróżniczki!
Witamy was w miejscu niezwykłym. Znaleźliście się w lesie równikowym. Las równikowy zwany jest również deszczowym, ponieważ przez cały rok pada tam dużo deszczu, a przy okazji jest gorąco, przez cały dzień i noc i przez cały rok. Nie ma tam zimy i lata (są tylko pory: deszczowa, kiedy pada dużo deszczu, i sucha, kiedy również pada, ale trochę słabiej), a rośliny są wiecznie zielone i drzewa nie zrzucają liści. Żyje tam wiele gatunków zwierząt, a przede wszystkim owadów.
Zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie, jakie dźwięki wydaje taki las? Jakie dźwięki możecie tam usłyszeć?*

Następuje rundka wypowiedzi – każdy uczestnik/czka prezentuje w kręgu jeden wybrany odgłos lasu i nazywa go. Na koniec wszyscy uczestnicy/czki jednocześnie wykonują swoje odgłosy.
Część zaaranżowana przez prowadzącego - OU w kręgu zamykają oczy i starają się naśladować odgłos lasu zapoczątkowany przez osobę prowadzącą. Przechodzimy kolejno przez etapy takie jak: spokojny las, wiejący wiatr, mżawka, spadające krople deszczu, ulewa, burza – potem odwracamy kolejność.

Jak myślicie, co wydarzyło się w naszym lesie? Burza -świetnie sobie poradziliście. Jesteśmy pewni, że bez problemu poradzicie sobie z kolejnymi zadaniami.

20 min.

Sala nr. 3/miejsce
oddzielone od reszty
trasy i zapewniające
ciszę.

Obecność jednej
drużyny,
Prowadzący,
Opiekun drużyny

Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi

Głośniki, komputer,
kolorowe kartki,
przygotowany układ
taneczny i muzyka.

Stacja 2. Taniec z wachlarzami

Cel ćwiczenia:

- Nauka pracy w grupie.
- Poznanie tradycji tanecznych z innych kultur.
- Spajanie i integracja grupy.
- Zaangażowanie wszystkich uczestników i uczestniczek we wspólne działanie.
- Aktywizacja ruchowa OU.

OP wita OU i tłumaczy czekające ich zadanie:

Drodzy podróżnicy i podróżniczki!

Jako goście Krainy Króla Maciusia zostaliście zaproszeni na tradycyjny Bal, który odbywa się o tej porze roku w naszej krainie. Głównym elementem balu jest nasz wspólny taniec. Taniec z wachlarzami, w którym weźmiecie udział. Ale, zanim nauczymy Was naszego tańca, musicie mieć niezbędne rekwizyty, czyli swoje własne wachlarze.

OP pokazuje, w jaki sposób można stworzyć proste wachlarze z kolorowego papieru, składając kartkę A4 w harmonijkę i przytrzymując lub zawiązując jeden jej koniec, a drugi rozkładając:

Swoje wachlarze możecie zrobić z kolorowego papieru, składając je w taki sposób i później składając je ponownie.

OP opowiada o tańcu, jaki tańczy się w Krainie Króla Maciusia oraz o tym, skąd taniec ten pochodzi. Następnie, OP prezentuje krótki układ taneczny, którego uczy uczestników. OU powtarzają razem ten układ:

Jeśli macie już zrobione swoje wachlarze, to czas nauczyć się naszego tańca!

Dodatkowe uwagi: Organizatorzy i prowadzący powinni wybrać taniec i układ adekwatny do wieku uczestników oraz, w przypadku wielokulturowej grupy uczniów, wziąć pod uwagę tradycje i praktyki związane z tańcem w danej kulturze (kwestie relacji płci, dotyku, symboliki związanej z tańcem). W naszym wypadku zdecydowaliśmy się na Taniec z wachlarzami, z którego zajęcia prowadzą w Polsce autorki tej techniki: Kasia Stefanowicz i Julia Bui-Ngoc. Możliwe jest jednak wybranie innych tańców i układów tanecznych, w zależności od preferencji i możliwości grupy.

20 min.

Stacja 3. Memory

OP wita OU i tłumaczy czekające ich zadanie:

Kolejna sala, lub dowolne, inne miejsce na trasie.

Obecność jednej drużyny, Prowadzący, Opiekun drużyny

Ewentualnie: Tłumacze Asystenci kulturowi

Dwa stoły, dwa krzesła, przygotowane karty do gry.

Cel ćwiczenia:

- Poznanie przez OU symboli oraz podstawowych informacji, dotyczących różnych religii.
- Uczenie wzajemnej pomocy.
- Stworzenie przestrzeni do aktywnego uczestnictwa OU z innych kręgów kulturowych, związanej z ich wiedzą i doświadczeniem.
- Nauka zarządzania zespołem i podejmowania decyzji w grupie.
- Stworzenie przestrzeni dla wyłonienia się liderów grupy.

Drodzy podróżnicy i podróżniczki!

Musicie wiedzieć, że Kraina Króla Maciusia to miejsce, w którym żyją przedstawiciele wielu religii i wielu kultur z całego świata. Wszyscy żyją tu w zgodzie i są dla siebie dobrymi sąsiadami. Ale żeby dobrze dogadywać się i rozumieć w tak różnorodnym towarzystwie musimy cały czas się o sobie wzajemnie uczyć. Uczyć się o innych religiach, kulturach, o świętach, które obchodzą nasi sąsiedzi. Jedną z ważnych umiejętności jest na przykład rozróżnianie religijnych symboli, a żeby łatwiej było nam się ich uczyć, to stworzyliśmy wspólnie bardzo fajną grę. Chodźcie, zobaczcie sami!

OP tłumaczy uczestnikom zasady gry „Memory”, polegającej na szukaniu par w zbiorze kart:

Wszystkie te karty kryją na swoim odwrocie symbole różnych religii lub różnego rodzaju znaki, ale uwaga: Każdy symbol ma swoją parę. Waszym zadaniem jest znalezienie tych par, ale co bardzo ważne, możecie to robić jedynie poprzez podniesienie dwóch kart naraz. Nie można podnieść więcej niż dwie karty naraz, więc musicie dobrze zapamiętać wszystkie te symbole oraz podpowiadać sobie nawzajem. Oprócz tego, postarajcie się też odgadnąć, do czego odnoszą się te symbole? Jaką religię reprezentują albo co oznaczają?

Dodatkowe uwagi: OP powinna angażować w pracę wszystkich uczestników, prosząc ich o ustawienie się wokół stołu i odkrywanie kart po kolei – tak, aby każdy miał swoją szansę na odkrycie kart. Metoda ta skłania również grupę do współpracy i podpowiadania kolejnym osobom tego, co pamiętają inni. Listę symboli religijnych do stworzenia kart znaleźć możemy [tutaj](#).

20 min.

Stacja 4. Przejście przez sieć

OP wita OU i tłumaczy czekające ich zadanie:

Kolejna sala lub dowolne inne miejsce na trasie – najlepiej użyć do realizacji tego ćwiczenia wąskiego korytarza.

- Uczenie wzajemnej pomocy.
- Aktywizacja ruchowa uczestników.
- Nauka współpracy w ramach drużyny.
- Integracja grupy.

Drodzy podróżnicy i podróżniczki!

Na swojej drodze przez krainę Króla Maciusia napotkaliście jedno z naszych najbardziej niebezpiecznych miejsc - las złych uczynków. Las złych uczynków jest miejscem, które każdy mieszkaniec krainy, pomimo czyhającego w nim niebezpieczeństwa, musiał przynajmniej raz w życiu pokonać. W lesie tym mieszkają straszne pająki, oplatające las pajęczyną złych intencji i uczynków. Strzeżcie się dotykania ich pajęczyny na swojej drodze, bo każde dotknięcie jej będzie zachęcało was do złych i niemiłych dla waszych kolegów i koleżanek rzeczy.

**Obecność jednej drużyny,
Prowadzący,
Opiekun drużyny**

OP tłumaczy, że zadaniem drużyny jest pokonanie przez wszystkie osoby lasu złych uczynków oraz, że aby tego dokonać, uczestnicy powinni współpracować i pomagać sobie przy przechodzeniu przez pajęczynę. OP powinien również zachęcać uczestników do dopingowania swoich kolegów i koleżanek.

**Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Dwanaście stabilnych krzeseł lub innego rodzaju dużych obiektów do mocowania „sieci”, sznurki/linki, taśma klejąca

Dowolny czas trwania.

**Dowolnie wybrane
miejsce na trasie
(wskazane jest wybranie
miejsca w porozumieniu
z fotografem – o dobrym
tle i odpowiednim
świetle)**

**W ćwiczeniu może
uczestniczyć więcej niż
jedna drużyna,
Prowadzący,
Opiekun drużyny**

**Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Statyw, aparat
fotograficzny (najlepiej
cyfrowy), karta pamięci,
światło lub blenda, jeśli
miejsce wykonywania
zdjęć jest zbyt ciemne.

**Stacja 5 – Wspólna dla wszystkich
– Fotobudka.**

OP wita OU i tłumaczy czekające ich zadanie:

*Drodzy podróżnicy i podróżniczki!
Żadna wyprawa nie może obejść się bez zdjęć dokumentujących podróż. W
tym celu przygotowaliśmy dla was fotobudkę, przed którą możecie
opowiedzieć o tym, co zobaczyliście i przez co przeszliście w ramach waszej
podróży. Waszym zadaniem jest zapozowanie do podróżniczych zdjęć.
Musicie jednak pokazać na nich, czego się nauczyliście.*

Prowadzący pyta OU czego nauczyli się w trakcie gry i co im się w niej
najbardziej podobało oraz prosi o przedstawienie poszczególnych słów w
formie pów zrobionych do zdjęć. OU mogą przykładowo pokazać
„współpracę” albo „przechodzenie przez sieć”.

Przykładowe tematy fotografii: Taniec, mój herb, wzajemna pomoc, itp.

Dodatkowe uwagi: Stacja ta pozwala na zredukowanie różnic czasowych
pomiędzy poszczególnymi grupami oraz ewentualnych opóźnień. Grupy,
które wcześniej skończyły ćwiczenia mogą spędzić więcej czasu pozując do
zdjęć i czekając na inne grupy.

20 min.

**Kolejna sala lub sala nr.
1 podzielona na ćwiartki
za pomocą krzeseł,**

**Obecność wszystkich
OU,
Prowadzący (najlepiej,
związani z grą
powiernicy nagród – np.
Król i Królowa Krainy
Maciusia)
Organizatorzy,
Opiekunowie Grup,**

Ewentualnie:

**Tłumacze
Asystenci kulturowi**

Wycięte puzzle, mazaki,
długopisy, kredki oraz
różnorodne naklejki.

Ostatni wysiłek – Puzzle.

OP przedstawia Króla i Królową Krainy Maciusia oraz tłumaczy OU ich ostatnie zadanie:

Drodzy podróżnicy i drogie podróżniczki!

Oto ostatnie zadanie, które Was czeka na drodze do skarbu! Powitajcie Króla Maciusia i Królową Maciusiową! Królewska para sprawdzi teraz wasze dzienniczki podróży i to, czy udało Wam się pokonać wszystkie przeszkody i przejść przez wszystkie próby. Ostatnim waszym zadaniem będzie ułożenie puzzli uczuć.

- *Weźcie po jednym puzzlu, od teraz to jest wasz puzzle. Postarajcie się go podpisać.*
- *Pomyślcie o tym, jak się czujecie po tej grze, czy były wesoło? Czy było trudno? Postarajcie się znaleźć naklejki z takim obrazkiem, który najlepiej pasowałby do tego jak się czujecie. Naklejcie po 4 takie naklejki na każdym boku puzzla. Powinien on wyglądać o tak: OP pokazuje przykładowy puzzle.*
- *A teraz postarajcie się wspólnie ułożyć te puzzle. Popatrzcie, kto ma podobne naklejki, co Wy. Połączcie wasze puzzle z puzzlami kolegów i koleżanek, które mają naklejone podobne naklejki. Nie martwcie się, że nie wyjdzie nam kwadrat, może nam też wyjść inny kształt.*

Każdy członek i członkini drużyny otrzymują od OP po jednym Puzzlu Emocji – pustym, białym puzzlu wyciętym z kartki A4. OU Umieszczają na nim (pisząc, rysując, naklejając naklejki – w zależności od wieku uczestników) emocje, które towarzyszyły im w grze. Następnie, drużyny po kolei łączą puzzle, szukając podobnych do swoich emocji. Na końcu, łączone są puzzle wszystkich drużyn.

Dodatkowe uwagi: Tworząc puzzle skorzystać można z dostępnych w

Interneście grafik i wzorów. Po wybraniu pasującego nam wzoru drukujemy go na kartkach formatu A4 dla wszystkich uczestników. Tak wydrukowane i wycięte puzzle będą identyczne i nigdy nie ułożą kształtu kwadratu lub prostokąta, jednak pozwolą na łatwiejsze dopasowywanie ich przez OU. OP może zachęcać do podpisywania puzzli swoim imieniem lub do pozostawienia ich anonimowymi.

Układanie puzzli może odbywać się w klasach – ułożone w grupie puzzle łączone są potem z puzzlami ułożonymi przez inne klasy. OP może też zdecydować o wspólnym układaniu jednych puzzli i zachęcać do współpracy pomiędzy klasami.

Organizatorzy powinni dopasować metodę wypełniania puzzli do wieku uczestników – starsi uczestnicy mogą zapisywać swoje uczucia, podczas gdy młodsi mogą rysować rzeczy, które najbardziej im się podobały w grze, rysować uśmiechnięte lub smutne buźki oraz naklejać różnorodne naklejki, oddające ich nastrój po grze.

15 min.

Odkrywanie nagród

Kolejna sala lub dowolne, inne miejsce położenia skarbu

**Obecność wszystkich OU,
Prowadzący (najlepiej, związani z grą powiernicy nagród, ucharakteryzowani lub przebrani w konwencji**

Po sprawdzeniu Dzienniczek Podróżnika oraz ułożeniu Puzzli Uczuć, Król i Królowa kierują się wraz z klasami lub przedstawicielami klas do miejsca położenia skarbu. Powinno być to miejsce oddalone od dotychczasowej ścieżki gry, po której Poruszały się OU. Król i Królowa gratulują wszystkim przejścia przez Krainę Króla Maciusia oraz chwalą OU za wykonanie wszystkich trudnych zadań. Król i Królowa wręczają nagrody/skarb przedstawicielom/kom lub opiekunom/kom grup, którzy/re potem wręczają go lub rozdzielają pomiędzy OU.

Dodatkowe uwagi: Należy pamiętać o odpowiednim dobraniu skarbu/nagrody do wieku uczestników oraz wziąć pod uwagę potrzeby uczniów, uwarunkowania kulturowe oraz możliwą różną sytuację materialną uczestników.



**gry – np. Król i Królowa
Krainy Maciusia)
Organizatorzy,
Opiekunowie Grup,**

**Ewentualnie:
Tłumacze
Asystenci kulturowi**

W naszym wypadku, skarbem były wybrane dla dzieci słodczyce oraz nagrody honorowe – „Odznaki podróżnika”, czyli przypinki z grafikami kompasu, które otrzymali uczestnicy.

Prowadzący i organizatorzy powinni również zaplanować sposób ewentualnego dzielenia nagród w grupie oraz pilnować, aby podział nagrody pomiędzy uczestnikami był sprawiedliwy. Należy wziąć tu pod uwagę liczebność grup/klas oraz podział nagród w obrębie samej grupy, aby uniknąć sytuacji, gdy jeden z uczestników zabawy nie zostaje nagrodzony.

Miejsce ukrycia nagrody może być miejscem odpoczynku po grze i swobodnej zabawy. W naszym przypadku była to Kraina Króla Maciusia, mieszcząca się w Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, dostosowana do pracy z dziećmi i posiadająca wiele zabawek. Rolę tę spełnić może jednak również sala gimnastyczna z piłkami lub plac zabaw.

Zakończenie gry powinno stanowić symboliczne zakończenie podróży i wyjście z konwencji. Ważnym elementem integracji są również nagrody „honorowe”, związane ze zmianą statusu. W naszym przypadku były to Odznaki Podróżnika, symbolizujące drogę, jaką wspólnie pokonali uczestnicy gry.

W wypadku, gdy poszczególne grupy wykonują ćwiczenia w różnym czasie i dochodzi do „zatkania” stacji, opiekun/ka wcześniejszej stacji/prowadzący/a wcześniejsze ćwiczenie może zadać grupie dodatkowe zadanie przed wstawieniem grupie pieczętki: Zadaniem tymi mogą być krótkie energizery pasujące do poszczególnych stacji oraz bazujące na pracy zespołowej całej grupy.