

# Akademia Miasto

instrukcja do gry  
dla osoby prowadzącej

## Wprowadzenie

**Witaj w grze Akademia Miasto. Gra składa się z 10 scenariuszy prezentujących i informujących o możliwościach działania młodzieży w mieście.**

**Lublin jest tu wykorzystywany jako miasto bazowe, ale wiele z wymienionych w grze i scenariuszach rozwiązań i możliwości jest na tyle uniwersalne, że może zostać skopiowane i wykorzystane w dowolnym mieście.**

Uwaga! Nie jest to standardowa gra, w stylu towarzyskich. To raczej warsztat z wykorzystaniem elementów gier. Niemniej, istnieją pewne zasady rozgrywki.

### CEL GRY:

Zdobyć 3 ostatnie karty (oznaczone hasłem FINAŁ) i ułożyć z ich rewersów obrazek odmienionego miejsca.

### LICZBA GRACZY:

Gracze grają w drużynach liczących max 4 osoby.

## PRZEBIEG GRY

**Podziel wszystkich graczy na drużyny po max 4 osoby.**

**Każdej drużynie rozdaj:**

- mapę Lublina,
- planszę z miejscem na karty oraz instrukcją,
- karty startowe A1, A2, A3.

**W wersji 45 min** gracze mają od teraz 15 min na wykonanie wszystkich 3 zadań z kart A1, A2, A3

- gdy jakaś grupa rozwiąże zadanie, podchodzi do Ciebie z odpowiedzią;
- jeśli odpowiedź jest poprawna, nagradzasz ich adekwatną kartą finałową (za zadanie z A1 dajesz Finał1, za A2 dajesz Finał2, a za A3 dajesz Finał 3.
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania A1, jeśli oddają A3, nie mogą zaliczyć już A2

**W wersji 90 min** gracze mają 40 min na rozwiązanie łącznie 6 zadań: A1, A2, A3 i B1, B2, B3

- za zaliczone zadanie A1, A2 lub A3 gracze dostają analogiczną kartę z rundy B (B1, B2 lub B3),
- za zaliczone zadanie z rundy B gracze dostają analogiczną kartę Finał (B1->Finał1, B2->Finał2 i B3->Finał3),
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania A1, jeśli oddają A3, nie mogą zaliczyć już A2,
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania B1, jeśli oddają B3, nie mogą zaliczyć już B2.

**Wygrywa zespół, który przed wyznaczonym czasem wypełni wszystkie zadania i ułoży z rewersów kart Finał obrazek zmienionego otoczenia.**

# Runda A

# Runda B

# Budowa karty

numer karty

**A2**



Wyobraźcie sobie, że w Waszej szkole jest realizowany Szkolny Budżet Obywatelski (SBO).

Zastanówcie się czego waszym zdaniem brakuje w szkole i zapiszcie 3 pomysły na projekty, które możecie zgłosić w ramach SBO.

treść zadania

**Awers**




1/3 obrazka smutnego miejsca

**Rewers**

numer karty


skrótowa odpowiedź na zadanie z analogicznej karty z Rundy A (w tym przypadku A2)

**B2**



Mówią, że sam pomysł jest wart złotówkę plus VAT, chociaż Wasze wydają się znacznie bardziej wartościowe.

Sprawdźcie kod QR i zakładkę KARTA 2A, by dowiedzieć się jak można podejrzeć pomysły innych szkół realizowane w przeszłości w ramach SBO.




kod QR do strony z pełniejszymi odpowiedziami

**Awers**

numer karty

**B2**



Sam pomysł jest niczym, jeśli o nim nie będziemy mówić, a potem go realizować!

A zatem, teraz czas na przekonanie do Waszych pomysłów innych osób uczących się w szkole.

Wymyślcie i zapiszcie po 3 metody promocji swoich pomysłów wśród:

- 1) uczniów i uczennic
- 2) nauczycieli, nauczycielek i kadry administracyjnej
- 3) rodziców.

treść zadania

**Rewers**

# Runda Finałowa

skrótowa odpowiedź na zadania z dwóch poprzednich rund (w tym przypadku A2i B2)

kod QR do strony z pełniejszymi odpowiedziami

**Finał 2**

**Akademias miasto**

Dzięki Waszym pomysłom wiele osób dowiedziało się o możliwościach i projektach i być może jeden z nich uda się zrealizować.

Możecie być z siebie dumni!

Jeśli chcecie, możecie teraz zeskanować kod QR, żeby poznać szczegółowe odpowiedzi na wcześniejsze pytania. Wystarczy, że wejdziecie na stronę i odszukacie odpowiednią zakładkę z kodem karty.



**Awers**



1/3 obrazka odmienionego miejsca

**Rewers**

Biuro Partycypacji Społecznej ul. Peowiaków 11,  
20-007 Lublin, tel: 81 466 25 65-66

## Realizator:

Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - "Teatrikon"  
[www.teatrikon.pl](http://www.teatrikon.pl)

**Autorzy scenariuszy:** Joanna Ciesielka, Aleksandra Iwańska-Figura, Katarzyna Plebańczyk  
Dariusz Figura, Grzegorz Olifirowicz

**Twórca grywalizacji:** Grzegorz Olifirowicz

**Redakcja i korekta tekstów:** Katarzyna Plebańczyk

**Konsultacja merytoryczna:** Mateusz Wojcieszak

**Projekt graficzny i skład scenariuszy:** Agnieszka Plewik, Justyna Urniaż-Badowska



Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0

**Projekt graficzny i skład kart edukacyjnych:** Agnieszka Plewik,  
Tomasz "Maped" Pizoń

**Scenariusz jest jednym z działań edukacji obywatelskiej „Akademia Miasto”, zrealizowanym w ramach Europejskiej Stolicy Młodzieży Lublin 2023.**

**Publikacja powstała ze środków finansowych Miasta Lublin.**

2023@lublin.eu  
[www.mlody.lublin.eu](http://www.mlody.lublin.eu)  
[www.youth.lublin.eu](http://www.youth.lublin.eu)  
[www.lublin.eu/partycypacja](http://www.lublin.eu/partycypacja)  
fb: Lublin is Youth  
IG [lublin\\_is\\_youth](https://www.instagram.com/lublin_is_youth)  
tiktok: [lublin\\_is\\_youth](https://www.tiktok.com/@lublin_is_youth)

Lublin, 2022

# Scenariusz zajęć z grą edukacyjną

