

IMPULSY

Porozmawiajmy o klimacie!

IMPULSY to karty konwersatoryjne pozwalające w przystępny sposób porozmawiać o konsekwencjach zmian klimatu w mieście. Traktuj je jako narzędzie edukacyjne i warsztatowe, a także jako okazję do spotkania. Dzięki nim dostrzeżesz wpływ zmian klimatu na miasto i nauczysz się zauważać zależności między zjawiskami, przestrzzeniami i elementami miasta oraz działaniami jego mieszkanki i mieszkańców.

DLA KOGO?

Karty IMPULSY stworzyliśmy z myślą o edukatorach, facylitatorach, trenerach, nauczycielkach, wykładowcach i wszystkich tych, którzy pracują z grupami i zespołami. Możesz w nie jednak również zagrać w gronie znajomych czy rodziny, a w niektóre rozgrywki nawet samodzielnie – wtedy postępuj zgodnie z instrukcją.

Rekomendujemy grę dla osób od 16. roku życia, jednak decyzję pozostawiamy prowadzącym warsztaty – przy odpowiednim zaplanowaniu ćwiczeń możliwe są rozgrywki również w grupie młodszych nastolatków.

Gra składa się z 3 typów kart: Karty Postaci, Karty Zjawiska i Karty Miejsca. W talii są 94 karty. Dodatkowo na stronie www.fundacjapuszka.pl znajdziesz gotowe plansze, które mogą wzbogacić Twoją grę, ale ich użycie nie jest konieczne.

Przygotowaliśmy dla Ciebie 4 rozgrywki. Wybierz jedną z nich, przetestuj wszystkie, improwizuj. Stwórz swój własny scenariusz gry!

WSKAZÓWKI DLA MODERATORÓW I MODERATOREK

Jeśli moderujesz grę w IMPULSY pamiętaj:

- Twoją rolą jest wsparcie graczy w rozmowie – nie musisz posiadać wiedzy o zmianach klimatu w mieście. Jeśli podczas rozgrywek pojawią się pytania merytoryczne, na które nie znasz odpowiedzi, spróbujcie znaleźć je razem z graczami. Po rzetelne i ciekawe źródła informacji o zmianach klimatu w mieście zapraszamy na naszą stronę internetową.
- IMPULSY to karty konwersatoryjne – mogą być narzędziem do integracji, pogłębionej rozmowy, ale też impulsem do poszukania bardziej szczegółowych informacji po zakończeniu rozgrywki.
- Zachęcaj graczy do podejmowania interakcji i dzielenia się na bieżąco swoimi przemyśleniami o kartach.
- Eksperymentuj z kartami. Kiedy już poznasz podstawowe rozgrywki, spróbuj nowych ćwiczeń, zobacz, które typy zagrywek najlepiej działają w Twojej grupie, dokładaj inne narzędzia i metody warsztatowe.

- Jeśli potrzebujesz więcej talii, pobierz je za darmo z naszej strony, wydrukuj i używaj!
- Jeśli potrzebujesz więcej odpowiedzi jak zacząć rozmowę, jak się przygotować i na co szczególnie zwracać uwagę podczas gry w IMPULSY, zajrzyj na stronę www.fundacjapuszka.pl.

ROZGRYWKI

BUDUJEMY MIASTO

Liczba uczestników:

3–5 osób; możliwa rozgrywka w wielu grupach równoległe – 1 talia kart dla każdej grupy.

Czas:

30–45 minut
(przy maksymalnej liczbie uczestników).

Dodatkowe materiały:

bloczek karteczek samoprzylepnych*,
plansza Codziennosc**.

Rozdzielamy Karty Postaci, Karty Zjawisk i Karty Miejsca.

Karty Postaci układamy na stół tak, aby każdy z graczy mógł się z nimi zapoznać.

Karty Zjawisk i Miejsca układamy w dwa oddzielne stosy.

Każdy gracz wybiera 1 Kartę Postaci.

Następnie każdy losuje 5 Kart Miejsca. Wybiera z nich 3, które najbardziej pasują do jego Postaci, a 2 pozostałe odkłada do powrotu na stos Kart Miejsca.

I runda

Każdy gracz opowiada o swojej Postaci i o tym, jak spędza ona dzień w mieście – można wykorzystać planszę Codziennosc. Opisując postać, zwraca uwagę na wybrane Miejsca, np.: „Jestem Gawronem, na co dzień mieszkam na dachu supermarketu, ale moim tajemniczym miejscem, w którym chronię się codziennie, jest stary przystanek autobusowy – znajduję tu dobre jedzenie i cień”.

Opowiadając o swojej Postaci, każdy z graczy wyklada swoją Kartę Postaci i Karty Miejsca na środek stołu. Pozostali gracze dokładają swoje Miejsca. W ten sposób tworzy się Miasto.

II runda

Grupa losuje 1 Kartę Zjawiska.

Członkowie grupy wspólnie rozmawiają o tym, jak dane zjawisko przełoży się na życie i codzienność każdej z ich Postaci. Rozgrywkę powtarzamy jeszcze 2 razy – losujemy kolejne 2 Karty Zjawiska, za każdym razem zostawiając czas na odpowiedzi graczy.

Pod koniec rundy każdy z graczy losuje 5 Kart Miejsca. Zostawia sobie te 3 z nich (2 pozostałe odkłada do stosu Kart Miejsca), które pomogą zbudować Miasto, w jakim jego/jej Postać poradzi sobie możliwie najlepiej ze Zjawiskami wylosowanymi przez grupę.

Każdy opowiada o wybranych przez siebie Miejskach. Grupa wspólnie układa na środku stołu mozaikę z wylosowanych Miejsca i Zjawisk.

III runda

Rozkładamy pozostałe Karty Zjawisk tak, żeby wszyscy je widzieli. Każdy z graczy dobiera 1 Zjawisko, które miałyby szczególny wpływ na jego/jej Postać, i wyjaśnia swój wybór. Wspólnie z resztą graczy szuka rozwiązania swojego problemu, wybierając z leżących na stole Kart Miejsc takie, które ułatwiłoby poradzenie sobie z danym Zjawiskiem.

Jeśli takich Miejsc brakuje, grupa może zapisywać pomysły rozwiązań na samoprzylepnych karteczkach i przeklejać je na stole.

IV runda – Negocjacje

Z rozłożonych w trakcie gry kart na stole powstało Miasto. Gracze muszą teraz za pomocą negocjacji ustalić między sobą, czy układa się ono w Miasto, które będzie dobrym miejscem do życia dla wszystkich z nich. Wspólnie mogą wymienić tylko 3 Karty Miejsc.

Pod koniec gry losują ostatnią Kartę Zjawiska. Czy ułożone przez nich Miasto rzeczywiście jest dla nich dobrym miejscem do życia? Muszą to sprawdzić!

V runda – opcjonalna

Jeśli w grze bierze udział więcej zespołów, mogą one porównać pod koniec swoje wizje miast i np. każdy może zagłosować na swoje wymarzone miasto. W przypadku wielu grup taka rozgrywka może być początkiem dłuższej dyskusji o wyzwaniach klimatycznych w mieście i dostrzeganiu perspektyw różnych jego mieszkańek i mieszkańców.

DODATKOWE ROZGRYWKI

ROZGRZEWKĄ

Liczba uczestników:

2–14 osób, parzysta liczba graczy.

Czas:

w zależności od liczby graczy, ok. 3 minut na rundę.

Gracze siadają naprzeciwko siebie w parach. Każdy z graczy losuje Kartę Postaci i Kartę Zjawiska.

Opowiadamy sobie nawzajem o tym:

- Jak dane Zjawisko wpływa na naszą Postać?
- Jak nasza Postać może sobie poradzić z danym Zjawiskiem?

Pary mają 3 minuty na rundę. Następnie wymieniamy się parami i powtarzamy ćwiczenie.

Rozgrywkę rozgrzewkową można połączyć z dłuższą rozgrywką Budujemy Miasto albo z krótszymi ćwiczeniami – Blokiem i Konsekwencjami.

BLOK

Liczba uczestników:

1–6 osób; możliwa rozgrywka w wielu grupach – 1 talia kart dla każdej grupy.

Czas:

25 minut.

Dodatkowe materiały:

plansza Blok**.

Gracze rozkładają planszę Blok*, wszystkie Karty Postaci i wszystkie Karty Miejsc.

Na planszy Blok umieszczają wszystkie Postaci tak, żeby było wiadomo, kto gdzie w tym bloku mieszka.

Gracze losują 3 Karty Zjawisk i wybierają najpierw to Zjawisko, które najbardziej wpłynie na wszystkich mieszkańców bloku. Rozmawiają ze sobą i zastanawiają się, którzy mieszkańcy najmocniej odczują skutki danego Zjawiska i dlaczego. Dobierają maksymalnie 5 Kart Miejsc, które ułożone wokół bloku sprawią, że będzie to miejsce lepsze do życia dla wszystkich jego mieszkańek i mieszkańców.

Rundę powtarzają jeszcze dwukrotnie z pozostałymi 2 wylosowanymi Kartami Zjawisk.

Na koniec sprawdzają, czy ułożone przez nich otoczenie bloku rzeczywiście dobrze funkcjonuje. W ostatniej rundzie mogą w drodze negocjacji ustalić zamianę maksymalnie 2 Kart Miejsc.

KONSEKWENCJE

Liczba uczestników:

3–5 osób; możliwa rozgrywka w wielu grupach.

Czas:

15 minut (przy maksymalnej liczbie uczestników).

Dodatkowe materiały:

3 plansze Konsekwencji** dla każdego gracza.

Każdy z graczy otrzymuje 3 plansze Konsekwencji*.

Losujemy 1 Kartę Postaci i 1 Kartę Zjawiska.

Zadaniem każdego gracza jest wypisanie 8 konsekwencji danego Zjawiska dla danej Postaci. Runda trwa 5 minut; powtarzamy ją trzykrotnie, za każdym razem losując inną Postać i inne Zjawisko.

Na koniec gracze porównują ze sobą swoje plansze, zastanawiając się nad tym:

- Co było najtrudniejsze w wymienieniu konsekwencji Zjawisk?
- Które z konsekwencji ich zaskoczyły?
- Czy utożsamiają się z którąś z Postaci, a jeśli tak, to dlaczego?
- Czy wszystkie Zjawiska są dla nich zrozumiałe i czy sami odczuwają na co dzień ich konsekwencje?

* Zaproponowane dodatkowe materiały nie są konieczne w grze. Mogą ułatwić albo uatrakcyjnić rozgrywkę, ale możesz też odrębnie namalować plansze i zrezygnować z karteczek samoprzylepnych.

** Do pobrania z www.fundacjapuszka.pl

IMPULSY to projekt edukacyjny Fundacji Działań i Badań Miejskich Puszka dotyczący ważnych zjawisk miejskich. Oprócz talii o klimacie (2023), planujemy wydanie talii o bioróżnorodności (2024) i o przestrzeniach publicznych (2025).

IMPULSY są współfinansowane ze środków m.st. Warszawy.



projekt współfinansuje
miasto stołeczne
Warszawa