

IMPULSY PRZYRODA

Porozmawiajmy o przyrodzie w mieście!

IMPULSY to karty konwersatoryjne pozwalające w przystępny sposób porozmawiać o mieście. Traktuj je jako narzędzie edukacyjne i warsztatowe, a także okazję do spotkania. Dzięki nim dostrzeżesz, jak funkcjonuje przyroda w Twojej okolicy, zrozumiesz relacje między różnymi pozaludzkimi mieszkańcami i mieszkankami miasta, nauczysz się zauważać zależności między działaniami ludzi a potrzebami zwierząt, grzybów czy roślin. To proste narzędzie pozwalające odkryć na nowo to, co nas w mieście otacza, a o czego istnieniu często zapominamy.

DLA KOGO?

Karty IMPULSY stworzyliśmy z myślą o edukatorach, fasilitatorach, 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. Poszczególne Karty postaci można też wykorzystać, obserwując przyrodę podczas spacerów zarówno po dobrze znanej, jak i zupełnie nowej okolicy.

Rekomendujemy grę osobom od 12 roku życia.

Gra składa się z 3 typów kart: Kart postaci, Kart mikrosiedlisk i Kart cytatów. W talii jest 100 kart. Dodatkowo na stronie impulsy.fundacijapuszka.pl znajdziesz plansze, które mogą wzbogacić Twoją grę, ale ich użycie nie jest konieczne.

Przygotowaliśmy dla Ciebie 4 rozgrywki – 3 stacjonarne i 1 terenową. Możesz je ze sobą łączyć lub przeprowadzać oddzielnie, w zależności od tego, ile masz czasu i jaka jest liczebność grupy. Przetestuj je, improwizuj. Stwórz swój własny scenariusz gry!

WSKAZÓWKI DLA MODERATORÓW

Jeśli moderujesz grę w IMPULSY, pamiętaj:

- Twoją rolą jest wsparcie graczy w rozmowie. Jeśli podczas rozgrywek pojawią się pytania merytoryczne, na które nie znasz odpowiedzi, spróbuj je znaleźć wraz z graczami.
- 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 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.
- Wyjdź z kartami w teren! Pracuj w konkretnej przestrzeni, zachęcaj do przyglądania się miejscom i przyrodzie.
- Jeśli potrzebujesz więcej talii, pobierz je z naszej strony za darmo, wydrukuj i używaj ich!

ROZGRYWKI

ROZGRZEWKĄ

Liczba uczestników: 2–6 osób, możliwa rozgrzywka w wielu grupach równolegle – 1 talia kart dla 1 grupy
Czas: 15–25 minut

Ta rozgrzywka świetnie się sprawdza jako wprowadzenie do innych zajęć, rozgrzewka, zapoznanie z kartami. Nie musi być łączona z pozostałymi rozgrywkami, może np. towarzyszyć warsztatowi przyrodniczemu albo lekcji.

Rozdzielamy Karty postaci i Karty mikrosiedlisk. W tej rozgrywce nie używamy Kart cytatów. Wykładamy na stół pięć razy tyle Kart postaci, ile mamy graczy, czyli np. jeśli w rozgrywce uczestniczy 5 osób, to wykładamy 25 Kart postaci.

I RUNDA

Losujemy 1 Kartę mikrosiedliska na grupę. Do wylosowanego mikrosiedliska wspólnie dobieramy Karty postaci – wszystkich, które naszym zdaniem mogą z niego korzystać. Karty układamy w mozaikę. Dyskutujemy, co wybrane postacie mają wspólnego z tym miejscem. Czy mieszkają tam na stałe czy tymczasowo? Czy współegzystują z tym miejscem, czy raczej je niszczą? Jaki stosunek do tego mikrosiedliska i postaci mają ludzie?

II RUNDA

Jeśli pracujemy równolegle w wielu grupach, warto podsumować wnioski na forum. Wtedy trzeba doliczyć około 5 minut na każdą z grup. Możemy się wspólnie zastanowić, co nas zaskoczyło w tym ćwiczeniu. Często się okazuje, że nawet niepozorne mikrosiedliska mogą mieć bardzo wielu mieszkańców i czasowych lokatorów.

PODSTAWOWA

Liczba uczestników: 3–6 osób, możliwa rozgrzywka w wielu grupach równolegle – 1 talia kart dla 1 grupy
Czas: 30–60 minut
(przy maksymalnej liczbie uczestników)

Rozdzielamy Karty postaci, Karty mikrosiedlisk i Karty cytatów. Karty mikrosiedlisk wykładamy na stół tak, aby każdy z graczy mógł się z nimi zapoznać. Karty postaci i Karty cytatów układamy w dwa stosy.

I RUNDA

Każdy gracz losuje 2 Karty postaci (przy 3–4 graczach) lub 1 taką kartę (przy 5–6 graczach). Następnie dobiera do swoich postaci tę Kartę mikrosiedliska, która najbardziej do nich pasuje.

Zadaniem każdego gracza jest opowiedzenie o swojej postaci i jej mikrosiedlisku. Gracz wciela się w swoją postać i mówi, co jest jej potrzebne, a co szkodzi, np.: *Jestem jeżem, jako swoje mikrosiedlisko wybrałem stertę liści, dlatego że spędzam w niej sporo czasu zimą. Potrzebuję takich miejsc. Szkodzi mi, kiedy ludzie grabią i wyrzucają wszystkie liście.* Każdy z graczy opowiada o swoim bohaterze, wykładając równocześnie Kartę mikrosiedliska i Kartę postaci na stół.

II RUNDA

Wspólnie układamy ekosystem mikrosiedlisk z wyłożonych kart. Zastanawiamy się nad tym, które z nich istnieją obok siebie, a które są od siebie oddzielone.

Losujemy Kartę cytatu i szukamy odpowiedzi na pytania: Czy dane stwierdzenie jest jakoś związane z naszymi mikrosiedliskami i bohaterami? Co byłoby dla nich zagrożeniem?

Wybrany cytat może eliminować dane mikrosiedlisko. Wtedy nakładamy Kartę cytatu na Kartę postaci i Kartę mikrosiedliska i eliminujemy je z gry. Trzykrotnie powtarzamy turę z kolejnymi cytatami.

Analizujemy, co pozostało w naszym ekosystemie po eliminacji. Rozmawiamy o tym, dlaczego akurat te mikrosiedliska i postacie ocalały. Co jako ludzie chcemy z miasta często eliminować? Co nam przeszkadza i dlaczego? Czego się boimy w przyrodzie, co w niej lubimy, akceptujemy, a wobec czego jesteśmy obojętni? Jaki wpływ na zróżnicowanie miejskiego ekosystemu mają nasze przyzwyczajenia, sympatie lub uprzedzenia?

MAKROŚRODOWISKA

Liczba uczestników: 3–6 osób, możliwa rozgrywka w wielu grupach równolegle – 1 talia kart dla 1 grupy
Czas: 30–60 minut

Dodatkowe materiały: markery, duże płachty papieru, można wykorzystać wycinki z gazet itp. i inne materiały do namalowania makrośrodowiska lub wydrukować gotowe plansze*:
Teren poprzemysłowy, Park, Podwórko, Ulica w centrum, Nabrzeże rzeki, Osiedle podmiejskie

Rozdzielamy Karty postaci, Karty mikrosiedlisk i Karty cytatów. Karty postaci układamy na stół tak, aby każdy z graczy mógł się z nimi zapoznać. Karty mikrosiedlisk i Karty cytatów układamy w dwa stosy.

I RUNDA

Każdy gracz losuje 1 Kartę mikrosiedliska. Dobiera sobie do niej maksymalnie 4 Karty postaci. Opowiada pozostałym graczom, dlaczego dobrał właśnie te postacie do swojego mikrosiedliska.

II RUNDA

Losujemy w grupie planszę makrośrodowiska lub tworzymy ją samodzielnie (korzystając ze zgromadzonych materiałów). Każdy gracz opowiada o swoim mikrosiedlisku i swoich postaciach, próbuje je osadzić w makrośrodowisku. Być może nie wszystkie będą pasować i niektóre trzeba będzie odrzucić. Wspólnie zastanawiamy się, które postacie nie pasują do tych makrośrodowisk i dlaczego. Czy to wynika z ich potrzeb środowiskowych, trybu życia i innych cech czy z upodobań ludzi?

III RUNDA

Losujemy 4 Karty cytatów i czytamy je na forum. Których postaci i mikrosiedlisk dotyczą? Z jakimi kontrowersjami są związane? Każdy gracz ma 1 głos na wskazanie mikrosiedliska i postaci, których obecność w tym makrośrodowisku wydaje się najmniej akceptowana przez ludzi. Dyskutujemy na forum o tych argumentach. Wspólnie próbujemy znaleźć rozwiązania, kompromisy. Negocjujemy, zastanawiamy się, jakie mikrosiedliska mogłyby istnieć w tym makrośrodowisku.

IV RUNDA

Jeśli pracujemy równolegle w wielu grupach, warto podsumować wnioski na forum. Wtedy trzeba doliczyć około 5 minut na każdą grupę. Możemy się wspólnie zastanowić, co nas zaskoczyło w tym ćwiczeniu. Czy łatwo było znaleźć kompromisy?

W jakich obszarach i tematach jest najwięcej kontrowersji związanych ze współgzystowaniem w mieście różnych gatunków? Na jakie kompromisy jesteśmy w stanie iść jako ludzie? Co trudno nam jest zaakceptować i dlaczego?

TERENOWA

Liczba uczestników: 1–10 osób, możliwa jest też rozgrywka z użyciem kilku talii kart – 1 talia kart wystarczy dla 10 osób
Czas: 45–90 minut (przy maksymalnej liczbie uczestników)
Dodatkowe materiały: długopisy, kartki (gracze mogą też notować w telefonach), opcjonalnie plansza makrośrodowiska* dopasowana do kontekstu (można wybrać planszę z gotowej puli dostępnej na stronie impulsy.fundacjapuszkapl.pl, przygotować ją samodzielnie lub opracować wraz z uczestnikami podczas warsztatu)

Spotykamy się w określonym miejscu w mieście, które chcemy lepiej poznać, zbadać. To może być teren szkoły, lokalna ulica, park, skwer. Rozdzielamy Karty postaci, Karty mikrosiedlisk i Karty cytatów.

W zależności od liczebności grupy albo celu warsztatu możemy wysłać graczy w teren pojedynczo albo w małych grupach (2-, 3-osobowych).

I RUNDA

Każdy gracz (zespół) losuje 2 Karty mikrosiedlisk. Dobiera do nich 4 Karty postaci. Ruszamy w teren w poszukiwaniu wylosowanych mikrosiedlisk w wybranej okolicy. Po znalezieniu mikrosiedlisk obserwujemy je uważnie i poszukujemy różnorodnych organizmów. Robimy notatki, jakie organizmy udało się znaleźć.

II RUNDA

Spotykamy się z grupą. Przygotowujemy planszę badanego makrośrodowiska lub korzystamy z wydrukowanej planszy. Umieszczamy nasze mikrosiedliska i postacie na planszy. Czy wszystkie tu pasują? Czy udało się je zaobserwować? Dyskutujemy, gdzie występują białe plamy, a gdzie jest zagęszczenie mikrosiedlisk i ich mieszkańców i z czego to może wynikać. Zastanawiamy się wspólnie, jak można by zmieniać ten teren, żeby był lepszym miejscem dla przyrody.

* Zaproponowane dodatkowe materiały nie są konieczne w grze. Mogą ułatwić albo uatrakcyjnić rozgrywkę, ale możesz też odrzecznie namalować plansze. Pobierzesz je z impulsy.fundacjapuszkapl.pl.

IMPULSY. Przyroda stworzyli:
Magdalena Krzosek, Aleksandra Litorowicz, Martyna Obarska, Igor Siedlecki.
Rysunki wykonał Mariusz Tarkawian.

IMPULSY to projekt edukacyjny Fundacji Działań i Badań Miejskich Puszka o ważnych zjawiskach miejskich. Wydajemy talie o klimacie (2023), przestrzeniach publicznych (2024) i przyrodzie (2025).

**Fundacja
działań i badań
miejskich
Puszka**

