

zadać pytanie znajdujące się pod tą częścią karty. Teraz, każda z osób grających, wcielając się w swoją rolę, może (nie musi) odpowiedzieć na zadane pytanie. Każda osoba grająca powinna dostać taką szansę. Jeśli ktoś zechce zadać pytanie z karty bezpośrednio do wypowiedzi osoby wypowiadającej się wcześniej, to jest to możliwe.

9. Ten sam proces powtarza się w kroku Adaptacja.

10. Po omówieniu całej postaci, osoba prowadząca zadaje ogólne pytanie do wszystkich:

W jaki sposób możesz towarzyszyć Twojej POSTACI w procesie adaptacji?

Osoby grające po kolei odpowiadają na to pytanie wcielając się w swoją ROLĘ.

11. Kolejna runda polega na pracy w podgrupach (4-5 osobowych), chyba, że grający zdecydują, że chcą pracować jako jedna drużyna. Odpowiadamy na pytanie Co możesz zrobić dla tej Osoby, żeby poczuła się częścią społeczności, w której żyjesz? Odpowiadamy początkowo indywidualnie, aby w kolejnej rundzie dyskusji sformułować wspólne stanowisko. Na potrzebę gry zakładamy, że OSOBA UCHODŹCZA jest w pokoju obok i czeka na to, co mamy jej do powiedzenia.

12. Następnie, można przejść do wylosowania i omówienia kolejnej POSTACI. Przed wylosowaniem kolejnej POSTACI UCHODŹCZEJ do omawiania należy zmienić osobę prowadzącą, która powinna zamienić się z którąś z osób grających.

a. Możliwe jest też ponowne losowanie ról, jeśli tak zdecydują osoby grające. Przedstawienie swoich RÓL powinno jednak trwać krócej

13. Gra kończy się wraz z minięciem 90 lub 120 minut (w zależności od decyzji osób grających o tym, ile czasu chcą poświęcić na rozgrywkę)

14. Przed definitywnym zakończeniem gry, osoba prowadząca zadaje każdej z osób grających następujące pytania:

Jak się czujesz po grze?

Jakie masz wnioski?

Co możecie zrobić, indywidualnie, jak i grupowo, jako Wy sami, żeby po zakończeniu gry zmienić coś w sytuacji osób uchodźczych w Polsce?

15. Zanim rozejdziecie się do swoich domów, warto też fizycznie rozluźnić się po grze. “Strzepnąć” z siebie odgrywaną ROLĘ, odetchnąć głęboko i podziękować sobie wzajemnie za rozgrywkę.

16. Pamiętajcie! Możecie się nie zgadzać i nawet nie lubić w świecie gry, ale poza nią nadal możecie pozostać przyjaciółmi. Pilnujcie by wewnętrzny krąg rozgrywki miał na Was tylko pozytywny wpływ.



Instrukcja

Witajcie!

Przed Wami gra-narzędzie, dzięki któremu najbliższe 1,5-2h przeżyjecie w pełnej emocji dyskusji i produktywnej wymianie opinii i wniosków. Powstała w nurcie “serious games” i skonstruowana jest jak gra fabularna, przy czym nie ma w niej indywidualnych zwycięzców ani przegranych, aby w niej wygrać należy osiągnąć konsensus wśród wszystkich graczy bądź zbudować kiluosobowe koalicje. Gra zakłada sytuację towarzyską lub warsztatową, która polega na odgrywaniu ról w różnych okolicznościach. Przed zespołem graczy stawiane są zadania, pytania i problemy, na które należy znaleźć rozwiązanie, wykorzystując do tego zdolność czytania między wierszami, empatii oraz współpracę w grupie. W grach fabularnych, aby było ciekawie i sprawiedliwie, obowiązują zasady. Pieczę nad tymi zasadami trzyma Mistrz Gry — jeden z graczy, którego zadaniem jest dodatkowo opowiadanie o świecie gry oraz odgrywanie spotykanych postaci. W efekcie to Wy zdecydujecie, co robi bohater!

Nasza gra przedstawi Wam historie osób uchodźczych. Celem gry jest zapoznanie się z Kartami Postaci Uchodźczych, które powstały na bazie 16 wywiadów z realnymi osobami znajdującymi się w Polsce. Imiona tych osób zostały zmienione. Zadaniem graczy pozostających w rolach jest odpowiedzenie -na forum- na pytania, zawarte w Kartach Postaci oraz wypracowanie rozwiązań, które losowo przydzielone nam Postaci mogą zaproponować osobie Nowo-Przybywającej do naszego miasta. Rozwiązania można generować w zespole wszystkich graczy bądź koalicyjnych podzespołach złożonych minimalnie z 4 osób.

Poniższa instrukcja została zbudowana w taki sposób, by przeprowadzić Was przez proces gry krok po kroku. W ciągu 1,5-2h poniższe kroki powtórzyć tyle razy, ile Kart Postaci Osób Uchodźczych uda się Wam omówić. Zanim jednak zaczniecie grę pamiętajcie o obowiązujących zasadach bezpieczeństwa:

(przeczytaj poniższe zasady na głos i upewnij się, że wszyscy je rozumieją, akceptują i zobowiązują się przestrzegać na czas gry)

1. Każdy ma prawo do własnego, indywidualnego wyrażenia opinii, ale nie możemy przy tym negocjować, krytykować, czy obniżać wartości czyichś indywidualnych odczuć lub doświadczeń związanych z grą lub tematyką migracyjną.
2. W trakcie gry szanujemy podobne i odmienne od naszych poglądy i wypowiedzi pozostałych graczy. Nie przerywamy sobie, nie krzyczymy, nie obrażamy się.
3. Rozgrywce mogą towarzyszyć silne emocje. Komunikujemy je, zaczynając od “ja”, przykładowo, “kiedy to mówisz, (ja) czuję to tak...”
4. Pilnujemy czasu wypowiedzi. Mimo, że nie ma arbitralnie narzuconego czasu na wypowiedź, pilnujemy by nie była ona niepotrzebnie wydłużona, aby każdy z graczy miał równorzędne szanse uczestnictwa w rozgrywce.
5. Jeśli w którymś momencie gra robi się emocjonalnie nieprzyjemna, stosujemy kod bezpieczeństwa, kolorystyczny, by wyrazić swój niepokój. Komunikaty bezpieczeństwa powinny być respektowane przez wszystkich graczy.
 - a. Powiedz “zielony” jeśli widzisz, że ktoś ma obawę przed poruszeniem bardziej problematycznej kwestii lub boi się, że może kogoś urazić, ale jednocześnie Ty nie czujesz się z tym źle i nie masz problemu z rozpoczęciem trudniejszej rozmowy
 - b. Powiedz “żółty” jeśli gra w którymś momencie zbliży się do granicy poczucia dyskomfortu na tyle, że zechcesz zwrócić innym uwagę na to, by ważyli słowa i posługiwali się bardziej “dyplomatycznym” językiem lub wyrażali mniej emocjonalne w treści i sposobie wypowiedzenia argumenty
 - c. Powiedz “czerwony” jeśli czujesz, że granica tolerancji emocjonalnej została przekroczona i gra powinna wrócić na spokojniejsze tory. W takim wypadku pozostali gracze, zwłaszcza prowadzący grę, powinni zareagować i odpowiednio skierować grę na nieco inny wątek (ucinając obecny) lub modyfikując sposób wyrażania i argumentowania,
6. Staramy się unikać popadania w stereotypy. Nie generalizujemy, mówiąc “Wszyscy imigranci z krajów afrykańskich/ arabskich to...” nie wyciągamy ogólnych wniosków na podstawie naszych pojedynczych doświadczeń

i sytuacji z osobami o doświadczeniu migranckim czy uchodźczym. Trzymamy się historii omawianej postaci.

7. W pierwszej części omawiania KARTY POSTACI UCHODŹCZEJ czytamy jej metryczkę, krótką historię i kontekst związany z podjęciem decyzji o opuszczeniu kraju rodzinnego. W tej części można zbiorowo konfabulować losy Bohatera, zastanawiając się co go/ją zmusiło do podjęcia ryzykownej decyzji o ucieczce. Zachęcamy do prób weryfikacji tych przypuszczeń w toku omawiania pozostałych podpunktów, aby na koniec ustalić, co wiemy na pewno.

Jeśli ktoś chciałby dodać jakiś punkt tego nadrzędnego regulaminu, to teraz może to zrobić. Jeśli tak, to uzgodnijcie z pozostałymi graczami czy jest taka potrzeba i zdecydуйте o dodaniu kolejnego punktu regulaminu wspólnie.

Zasady gry krok po kroku

Minimalna liczba graczy: **3**

Maksymalna liczba graczy: **11**

Czas: **90** lub **120** min

1. Wybierzcie spośród siebie osobę, która poprowadzi tę sesję gry (sesję nazywamy omówienie jednej Karty Postaci Uchodźczej). Osoba prowadząca pilnuje rozgrywki (czas, zasady, monitorowanie przebiegu gry na karcie monitoringu) i kieruje rozmową (czyta kartę z Postacią Uchodźczą). Sama jednak nie może wyrażać argumentów dotyczących kwestii omawianej postaci uchodźczej.
2. Wybrana osoba prowadząca wprowadza graczy w tło fabularne rozgrywki odczytując tekst wstępny z karty monitoringu. Może też sparafrazować treść wstępu i powiedzieć go swoimi słowami.
3. Wybrana osoba prowadząca rozdaje pozostałym graczom karty RÓL. Każda osoba z graczy ma teraz kilka minut na zapoznanie się z kartą, w którą się wcieli. Każda z kart składa się z górnej części-ogólnej oraz dolnej,

w której są 3 tzw. opcje fabularne. Są to szczegółowe informacje nadające odgrywanej postaci unikatowego charakteru oraz nawigujące osobę grającą w kierunku stylu grania. Osoba grająca powinna wybrać jedną opcję fabularną i odpowiednio zaadaptować ją do swojej roli. Następnie, każda z osób po kolei przedstawia się pozostałym graczom jako osoba ze swojej roli (np. przedstawia się jako sąsiadka z osiedla, jako burmistrz, jako nauczycielka, etc.)

- a. ROLA - osoby uczestniczące w grze wcielają się w mieszkańców miejscowości odpowiadającej wielkością i stopniowi rozwoju ich własnej, realnej miejscowości (lub najbliższej, wybranej). Stopień wcielenia się w ROLĘ jest indywidualną decyzją osób grających
- b. Poglądy - w trakcie gry osoby grające zachowują swoje rzeczywiste poglądy i wartości, chyba że karta ROLI mówi inaczej
- c. Niedopowiedzenia - jeśli informacja o ROLI na karcie jest niewystarczająca, osoba grająca, wcielająca się w tę ROLĘ powinna dopowiedzieć (sobie i pozostałym graczom) wiarygodną i realistyczną brakującą informację. Można w tej kwestii konsultować się z pozostałymi osobami grającymi oraz z osobą prowadzącą

4. Po rundzie przedstawienia, osoba prowadząca prosi jedną z osób grających w roli o wylosowanie jednej z postaci uchodźczych z talii KART POSTACI UCHODŹCZYCH. Jeśli gracie w grę po raz pierwszy, prosimy aby na początek omawiać KARTY osób oznaczonych czerwonymi numerami na dole karty; kolejno 1; 2; 3. Kolejne karty można wybierać w porządku losowym
5. Z karty wylosowanej POSTACI osoba prowadząca na głos odczytuje metryczkę postaci pod jej portretem
6. Następnie należy odczytać na głos pierwszą część historii danej POSTACI UCHODŹCZEJ (Dom). Osoba prowadząca upewnia się, że ta część historii uchodźczej jest zrozumiała. W zależności od znajomości grupy można pozwolić na kilka słów komentarza lub wyrażenia własnych odczuć
7. Po omówieniu pierwszej części historii POSTACI UCHODŹCZEJ należy podobnie omówić część 2 (Granica) i zapytać, czy jest ona zrozumiała
8. Następnie należy przejść do części Pierwszy kontakt. Odczytać ją, a potem