



Urszula Wrona & Łukasz Wrona
pospoliteruszenie.net

KULTURA – INTERWENCJE PATRIOTYZM JUTRA

Jakie gry terenowe, planszowe i fabularne
uwzględnić w projektach na rok 2022?
Omówienie regulaminów i baza pomysłów

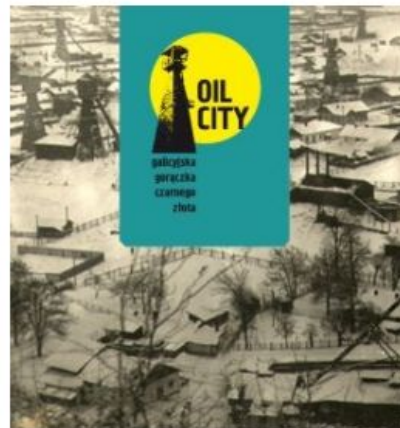
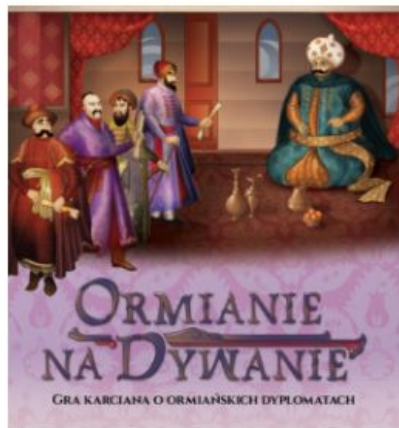
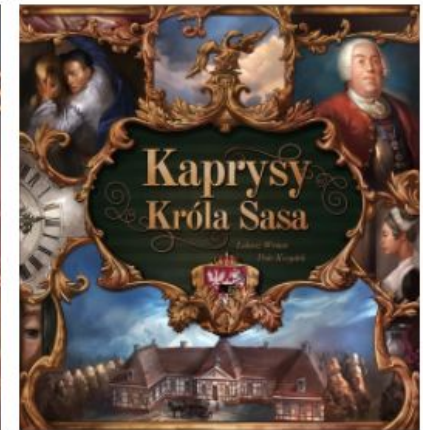
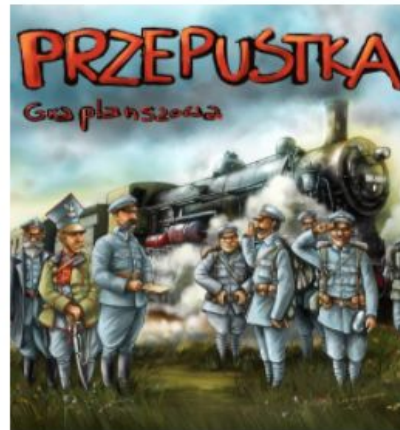
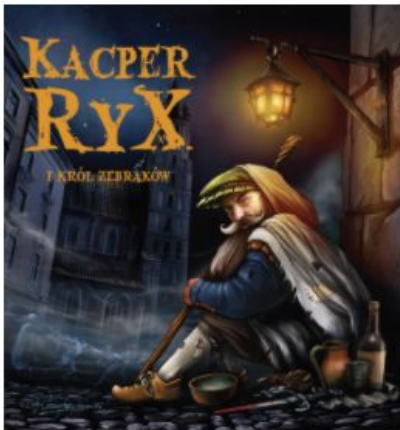
WEBINARIUM, wtorek, 22 lutego, godz. 11

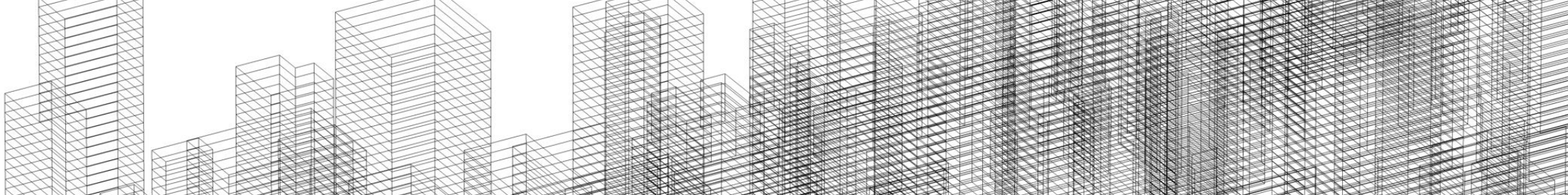


stowarzyszenie Pospolite Ruszenie

projekt rekreator

WYBRANE REALIZACJE





Plan spotkania

1. Rodzaje gier
2. Czy gry wpisują się w wytyczne programów
Patriotyzm Jutra i Kultura - Interwencje?
3. Pomysły i sugestie związane z patronami i rocznicami
4. Pytania i odpowiedzi



1. Rodzaje gier

Projektowanie i zastosowanie



Podział

- PLANSZOWE PUDEŁKOWE
 - “planszowe”
 - karciane
 - WIELKOFORMATOWE
 - WIELOOSOBOWE
 - FABULARNE
 - RPG
 - Larpy
 - PARAGRAFOWE
 - TERENOWE
 - questy
-

Gra "Chocim. Potęga husarii"
(Pospolite Ruszenie, 2020)
wydana dzięki współpracy z MON.

Gry planszowe

- pudełkowe wydanie
- temat i mechanika
- różnorodność komponentów
- oprawa graficzna
- nośnikiem informacji
- wykorzystanie turniejowe
- dystrybucja
 - sklepik muzealny
 - nagroda konkursowa
 - sklepy z grami



Gra "Rok 1863"
z Nagrodą Specjalną Prezydenta RP

Gry karciane

- mniejszy format, mniej komponentów, prostsze zasady → niższe koszty i krótszy czas opracowania
- łatwiej o większą liczbę graczy
- kompaktowy format (do plecaka na wycieczkę)



Gry wielkoformatowe

- wielka skala = wielkie emocje
- widowiskowa rozgrywka przykuwająca uwagę
- zabawa drużynowa (rodziny, znajomi)
- pikniki, festyny, lekcje muzealne
- unikatowość (tylko u nas!)



Gry symulacyjne (wieloosobowe)

- poważny i złożony temat w atrakcyjnej formie
- oryginalność
- liczna grupa uczestników
- unikatowość (tylko u nas!)
- rozgrywka drużynowa

Gra "Intermarium" stworzona dla Fundacji Jagiellońskiej, 2018 r.



GRY FABULARNE

RPG (ang. *role-playing game*) - to gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających.

Larp (ang. *live action role-playing*) - to połączenie teatru improwizowanego z grą RPG, w której uczestnicy są jednocześnie aktorami, reżyserami i widzami.

Najważniejsze zalety:

- pobudzenie wyobraźni
- rozbudzenie kreatywności
- zwiększenie inteligencji emocjonalnej
- wzmocnienie kompetencji społecznych i językowych
- integracja wiedzy
- integracja grupy

Gry RPG

- “Wyobraźcie sobie, że...”
- Mistrz Gry i Bohaterowie
- świat gry (konwencja) i mechanika
- scenariusze - postacie, miejsca, wydarzenia, zwyczaje, parafrazy dzieł kultury itd.
- wspólne tworzenie scenariuszy RPG

Scenariusz “Ucieczka z Carogordu”
prowadzona w Busku-Zdrój, 2021



“BARSKA: Zawiąż Konfederację”,
Pospolite Ruszenie, 2018

Larp

- historia odgrywana na żywo (słowami, gestami, czynami, rekwizytami, scenografią, przestrzenią)
- uczestnicy wcielają się w przygotowane przez organizatorów role
- skala zależna od możliwości i potrzeb
- wspólne projektowanie



Gry terenowe (miejskie)

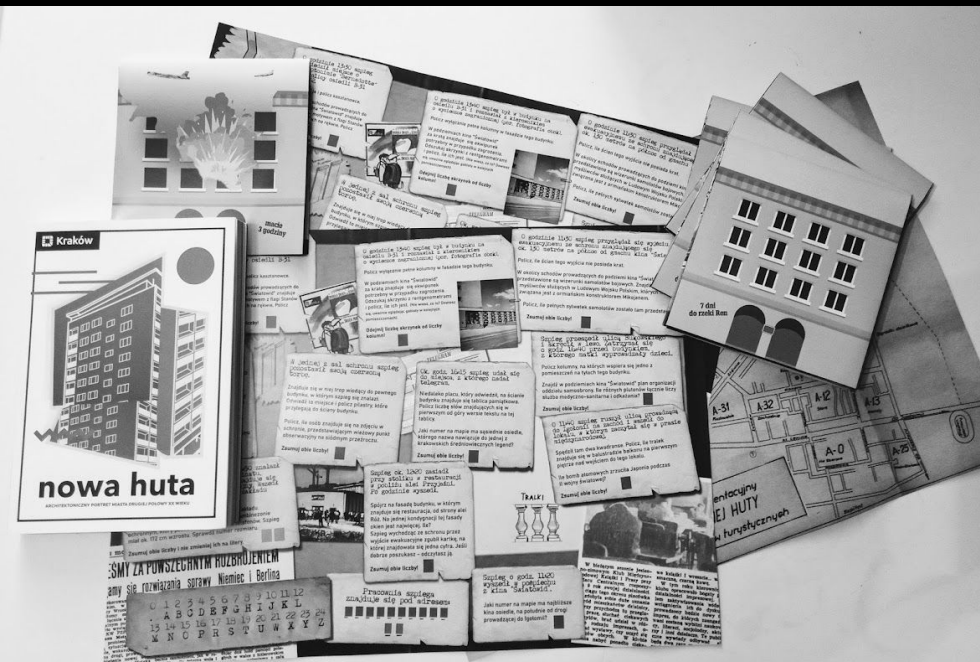


- wciągająca fabuła (intryga) na ulicach miejscowości lub zabytku
- spotkania, zadania, łamigłówki i wskazówki od animatorów
- klimat, stroje, rekwizyty
- zazwyczaj jednorazowe wydarzenie, ale bardzo medialne i przykuwające uwagę
- duża grupa odbiorców (w zespołach)
- możliwość współpracy z licznymi partnerami (szkoły, biblioteki, domy kultury, NGOs, samorząd)

“Cesarski Agent”, gra dla Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie, 2021

Questy

- prostsza wersja gry terenowej, która nie wymaga animatorów
- dostępna dla odbiorców cały czas (np. do pobrania na stronie)
- wciągająca intryga, zagadka zmuszająca uczestników do spaceru, odszukania śladów, połączenia faktów
- format A4 lub A3
- mapa/plan, wskazówki, zadania, finałowe hasło
- fabularne zagajenie na starcie, wyjaśnienie na mecie



“7 dni do rzeki Ren”, Muzeum Krakowa, 2019

Gry paragrafowe

- wydanie papierowe lub online
- gracz decyduje o przebiegu historii
- promowanie czytelnictwa
- dobry pomysł na warsztaty z wykorzystaniem narzędzi dostępnych online

urządzono, zimą tego roku. Powiadają, że to jakoby w pół drogi z Brodów do dalekiego miasta Poznania.

Teraz, gdy państwo do Brodów wrócili, nowe pewnie nastaną porządki. Trzeba się będzie młodej pani hetmanowej przypodobać...

Tak rozmyślasz z wciąż przymkniętymi oczami. Nagle pojawia się nad tobą jakiś ciemny kształt. Ze strachem rozpoznajesz w nim Stanisława Oświęcima, marszałka hetmańskiego dworu.

- Tu jesteś, nicponiu! - zwraca się do ciebie marszałek. - Daj prędko ten pakunek z apteki, po który jaśnie pan posyłał.

- Wybacz panie! Przyniosę go zaraz ze skrzyni, gdzie go schował! - mówisz, zrywając się z posłania.

- O matulu! Całkiem wyleciało mi z głowy! - szepczesz.



Budżet i harmonogram



Budżet



BUDŻET GIER PUDEŁKOWYCH

- Najbardziej złożonym projektem są pudełkowe gry planszowe (i karciane)
 - projekt gry = opracowanie fabuły i mechaniki, prototypowanie, testy gry - ok. 10-30 tys. zł
 - oprawa graficzna i skład - ok. 5-20 tys. zł
 - produkcja - od ok. 40 zł/egz.
 - dystrybucja - koszty wysyłki
- Koszty zależą od stopnia złożoności gry, rodzaju i liczby komponentów, nakładu

BUDŻET GIER FABULARNYCH

- Opracowanie scenariusza gry RPG: kilka tys. zł
- Opracowanie scenariusza larpa: 5-10 tys. zł
- Realizacja ww. gier: zależy od skali i liczby uczestników oraz cykliczności
- koszty strojów, rekwizytów, sali, wydruków

BUDŻET GIER PARAGRAFOWYCH

- Opracowanie scenariusza gry i testowanie: ok. 5-10 tys. zł
- Oprawa graficzna: ok. 1-2 tys. zł

BUDŻET GIER TERENOWYCH

- Opracowanie scenariusza gry RPG: ok. 5-15 tys. zł
- Realizacja gry z udziałem animatorów, rekonstruktorów: zależy od skali
- koszty strojów, rekwizytów, sali, wydruków

Harmonogram

Pozycje:

- *kwerenda naukowa*
- *opracowanie projektu gry (fabuła, mechanika)*
- *oprawa graficzna gry*
- *produkcja gry*
- *realizacja... / dystrybucja...*

Gry ułożone w kolejności od tych, które wymagają najmniej czasu na przygotowanie:

1. gry terenowe
 2. gry fabularne
 3. gry paragrafowe
 4. gry wielkoformatowe
 5. pudełkowe gry karciane
 6. gry symulacyjne (wieloosobowe)
 7. pudełkowe gry planszowe
-



Rezultaty i produkty



Co zrealizowano z wykorzystaniem gry?

- Pudełkową grę planszową otrzymało osób/instytucji/organizacji
- Przeprowadzono rozgrywek/turniejów w grę planszową/symulacyjną/wieloosobową
- Podczas rozgrywek/turniejów w grę planszową/symulacyjną/wieloosobową zaangażowano osób
- Zaangażowano osób/organizacji w trakcie testów gry
- W rozgrywkach RPG/larpach wzięło udział osób
- Grę print&play/scenariusze RPG pobrało osób
- W grę paragrafową **online** zagrało osób

Co pozostaje po realizacji zadania?

- Opracowany projekt gry planszowej (pliki produkcyjne) - np. do wykorzystania przy dodruku czy innych wersjach językowych
- Gra w wersji print&play opublikowana w internecie
- Wyprodukowana w nakładzie ... gra planszowa
- Opracowany scenariusz gry RPG/larpa udostępniony w internecie
- Instrukcje (lub wideoinstrukcje) wykorzystania ww. gier (np. dla edukatorów)
- Gra paragrafowa opublikowana w Internecie lub wydana książkowo



2. Regulaminy konkursów



Czy jest w nich miejsce na gry?



Informacje podstawowe



PATRIOTYZM JUTRA (MHP)

- możliwość złożenia **2 wniosków**
- wnioskowanie: do **14 marca**
- termin realizacji: od rozstrzygnięcia (60 dni) do 2 grudnia - ok. **6,5 miesiąca**
- budżet:
- max wnioskowanej kwoty: **70 000 zł**
- wkład własny (tylko finansowy):
 - do 30 000 zł - **10%**
 - do 70 000 zł - **20%** (87 500 zł)

KULTURA - INTERWENCJE (NCK)

- wnioskowanie: do **14 marca**
- termin realizacji: od 25 kwietnia do 31 października - ok. **5,5 miesiąca**
- budżet:
- max wnioskowanej kwoty: **150 000 zł**
- Dofinansowanie zadania może wynosić do **75%** budżetu zadania (wartość projektu: 200 000 zł).

Kultura Interwencje

1. *wzmacnianie tożsamości*
2. *uczestnictwo w kulturze*
3. *upamiętnianie dziedzictwa*

Celem programu jest tworzenie warunków dla wzmacniania tożsamości i uczestnictwa w kulturze na poziomie regionalnym, lokalnym i krajowym, a także upamiętniania polskiego dziedzictwa historycznego poprzez finansowe wsparcie realizacji projektów upowszechniających dorobek kultury i zwiększających obecność kultury w życiu społecznym.

Kwalifikujące się zadania (§ 6 Regulaminu)

➤ 1.

organizacja wydarzeń kulturalnych o charakterze lokalnym lub ogólnokrajowym, kursów, szkoleń, spotkań, warsztatów, plenerów, wystaw (wraz z katalogami), konkursów, przeglądów, festiwali, koncertów, widowisk muzycznych, happeningów, spektakli teatralnych, realizacja działań edukacyjno-animacyjnych wspomagających lokalne społeczności w działaniach twórczych, działania interdyscyplinarne, również on-line;

➤ 3.

organizacja rekonstrukcji historycznych, uroczystości upamiętniających postacie, wydarzenia, rocznice o charakterze patriotycznym, również on-line;

Wnioski

- W programie Kultura Interwencje sprawdzą się gry aktywizujące lokalną społeczność do działań twórczych, np. wspólne tworzenie **gry terenowej** lub **larpa**, upamiętniającego/ożywiającego ważny element polskiego dziedzictwa kulturalnego



larp i kultura

- działania artystyczne młodzieży
- teatr, malarstwo, taniec, śpiew

Larp "Bał w Siarach",
Pospolite Ruszenie, 2021



Patriotyzm Jutra

1. *edukacja historyczna*
2. *czerpanie wartości z przeszłości*
3. *upamiętnianie dziedzictwa*

Celami programu są:

- 1) *budowanie wiedzy na temat historii Polski i Polaków;*
 - 2) *kultywowanie pamięci o doniosłych kartach dziejów, a także o doświadczeniach życia codziennego w przeszłości;*
 - 3) *podtrzymywanie tradycji polskiej oraz szacunku dla dziedzictwa innych narodów i grup etnicznych zamieszkujących tereny Polski i dawnej Rzeczypospolitej;*
 - 4) *przypominanie republikańskiej przeszłości i tradycji niepodległościowych jako źródło wartości, wzorów i kreacji twórczej;*
 - 5) *upamiętnianie ważnych momentów historii regionalnej i lokalnej, istotnych dla społeczności „małej ojczyzny”.*
-

Kwalifikujące się zadania (§ 5 Regulaminu)

1. W ramach programu można ubiegać się o dofinansowanie realizacji projektów poprzez pokrycie części kosztów realizacji zadań, także tych odbywających się częściowo lub w całości w formie online, do których należą:
 - a) działania edukacyjno-animacyjne aktywizujące uczestników poprzez współdziałanie i interakcję, m.in. warsztaty, akcje artystyczno-historyczne etc.;
 - b) wydarzenia upamiętniające lokalne i ogólnopolskie wydarzenia historyczne, także o charakterze artystycznym, w których element historyczny jest dominujący;
 - c) działania popularnonaukowe dotyczące lokalnych i ogólnopolskich aspektów historii przede wszystkim historii społecznej, koncentrujących się na życiu codziennym Polaków;
 - d) projekty popularyzujące wiedzę o historii, w tym m.in. wystawy, kampanie i akcje społeczne, spotkania ze świadkami historii;

OCENA MERYTORYCZNA

- prezentacja tematów historycznych dotychczas nieznanych lub mało rozpoznanych w powszechnym odbiorze,
- zastosowanie interaktywnych i opartych na współdziałaniu form edukacyjnych oraz możliwości praktycznego wykorzystania zdobytych umiejętności/wiedzy historycznej,
- niesztaampowa forma przekazu (krytyczne podejście do tematu; połączenie z działaniami artystycznymi),
- profesjonalizm i doświadczenie osób zaangażowanych w merytoryczną realizację zadania,

3. W ramach programu nie jest możliwe finansowanie działań obejmujących część prac nad realizacją publikacji i nagrań, o których mowa w ust. 2, w wyniku których w terminie realizacji zadania nie powstanie finalna publikacja/nagranie.

4. Zakres wyłączeń precyzuje Załącznik nr 5 do Regulaminu

5. Zadania odnoszące się bezpośrednio do obchodów stulecia odzyskania przez Polskę niepodległości powinny być kierowane do Programu Wieloletniego *Niepodległa* na lata 2017-2022.

6. Z dofinansowania w ramach programu wyłączone są zadania dofinansowane w ramach innych programów własnych, programów ministra oraz programów wieloletnich ustanowionych przez Radę Ministrów, realizowanych przez instytucje podległe ministrowi.

7. Wykluczona jest odpłatna dystrybucja materiałów on-line powstałych w ramach zadania w trakcie realizacji zadania i po jego zakończeniu. W ramach programu nie jest możliwe finansowanie działań on-line obejmujących część prac nad realizacją zadania – bez publikacji/prezentacji efektów realizacji zadania. Wszystkie materiały powstałe w ramach realizacji zadania w zakresie realizowanym on-line muszą być zgodne z wymogami określonymi w art. 5 ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

8. Beneficjent, przez okres 6 miesięcy od dnia zakończenia zadania, jest zobowiązany do bezpłatnego udostępniania utworów powstałych podczas realizacji zadania w zakresie realizowanym on-line w taki sposób, aby każdy mógł mieć

do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, tj. umieszczenia na stronach internetowych i/lub portalach społecznych.



Patroni roku 2022

Jak nas inspirują?



Patroni ogólnopolscy

[https://www.nck.pl/aktualnosci/
rocznice-w-2022-roku](https://www.nck.pl/aktualnosci/rocznice-w-2022-roku)

- Maria Grzegorzewska
 - Maria Konopnicka
 - Ignacy Łukasiewicz
 - Józef Mackiewicz
 - Wanda Rutkiewicz
 - Józef Wybicki (w tym roku świętujemy także 225-lecie powstania „Pieśni Legionów Polskich we Włoszech”)
 - Rok Romantyzmu Polskiego
-

Patroni ogólnopolscy

[https://www.nck.pl/aktualnosci/
rocznice-w-2022-roku](https://www.nck.pl/aktualnosci/rocznice-w-2022-roku)

- Władysław Bartoszewski
- Bronisław Geremek
- Bruno Schulz



Patroni województwy

- np. w Małopolsce 2022
został ustanowiony Rokiem
Seniora i Solidarności
Międzypokoleniowej



Europejski Rok Młodzieży

Patroni nieoficjalni

[https://www.nck.pl/aktualnosci/
rocznice-w-2022-roku](https://www.nck.pl/aktualnosci/rocznice-w-2022-roku)

- rocznice urodzin/śmierci bohaterów
 - rocznice ufundowania/otwarcia ważnych instytucji
 - inne
-



Rok Romantyzmu Polskiego

MOTYWY

- romantyczna frenezja
- patriotyzm
- zainteresowanie ludowością
- Kresy (Litwa, Białoruś i Ukraina)
- miłość romantyczna
- egzotyka i podróże

Duchy, dziady i upiory, cz. 1

- klimatyczne miejsce można wykorzystać jako scenerię dla larpa w konwencji horroru (dostosowanego do wieku uczestników)
- w pracę nad larpem można zaangażować społeczność lokalną



Duchy, dziady i upiory, cz. 2

- atmosferę niesamowitości i grozy można wykorzystać, tworząc klimatyczną **grę paragrafową** (mogłaby się zaczynać np. tak, jak w balladzie Mickiewicza "To lubię")



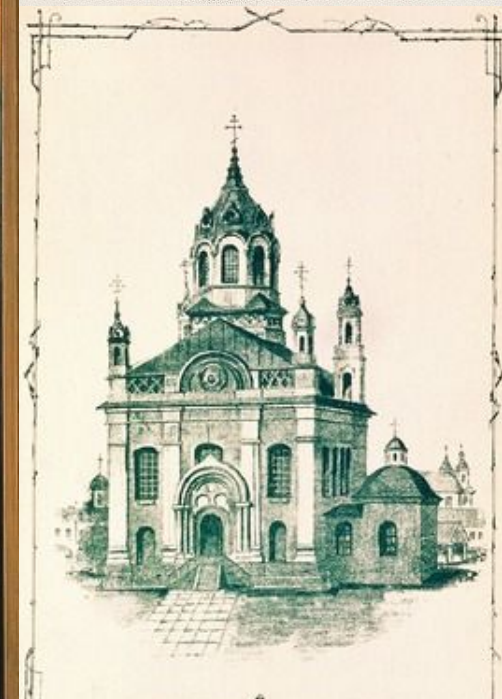
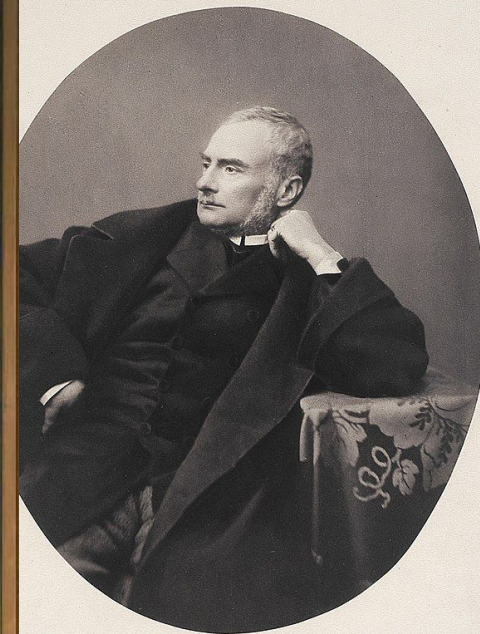
Na tropie romantyków

- Gdzie żyli i działali polscy romantycy? Często w miejscach oddalonych od naszych współczesnych granic o setki kilometrów.
- Ich burzliwe losy można przedstawić w grze wielkoformatowej, w której mapa Europy stanowi ogromną planszę.



Bić się czy nie bić? Kochać czy nie kochać?

- Życie romantyków obfitowało w dramatyczne dylematy.
- Na ich kanwie można stworzyć larpa dla dojrzałych uczestników





**Maria
Konopnicka**



M a r i a K o n o p n i c k a

O KRASNOLUDKACH I O SIEROTCE MARYSI

Ilustrował Jan Marcin Szancer

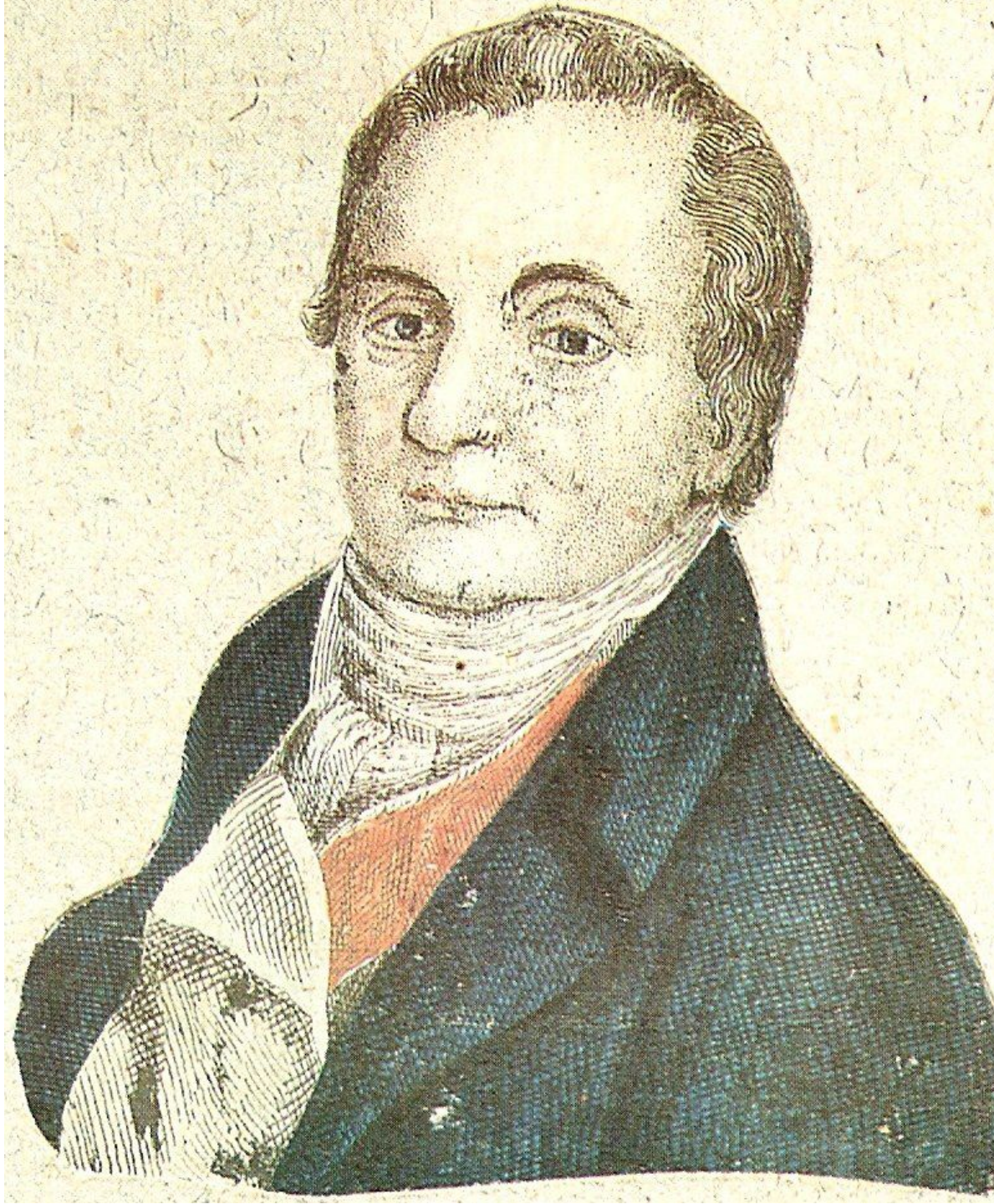
literatura dziecięca

- inspiracja do zabawy terenowej dla najmłodszych
- tematy rozbudzające kreatywność dzieci (np. malowanie bohaterów)

dojrzała tematyka

- życiorys Konopnickiej jako inspiracja dla larpa osadzonego w realiach XIX wieku
- życie nieprzeciętnej kobiety; pisarka, poetka, matka, żona





Józef Wybicki

ciemne zaułki stolicy

- Odważny patriota, który w 1767 roku zgłosił sprzeciw na słynnym sejmie repninowskim. W konsekwencji przez wiele dni musiał ukrywać się przed Rosjanami w warszawskich kościołach, pałacach i mieszkaniach przyjaciół. To wątek idealny na grę miejską.



z ziemi włoskiej do Polski

- towarzysz legionistów
- twórca hymnu
- gra wielkoformatowa, w której gracze wcielają się w oficerów legionów werbujących Polaków i pomagających im stworzyć oddziały we Włoszech





**Józef
Mackiewicz**

serious game

- gra zaprojektowana nie dla rozrywki, a dla przeżycia pewnych emocji, skonfrontowania się z problemem (traumą), zrozumienia ludzkich wyborów, nauczania się działania w ekstremalnych warunkach.





**Ignacy
Łukasiewicz**

przygody chemika i aptekarza

- “alchemia” aptekarska to dobry temat na grę terenową, w ramach której uczestnicy próbują zdobyć składniki potrzebne do stworzenia medykamentów
- wykorzystanie XIX-wiecznych wnętrz



przedsiębiorca i filantrop

- **planszówkowy
gamesroom** z grami
planszowymi
tematycznie
związanymi z
ekonomią,
gospodarką,
wynałazkami lub
turniej w istniejącą grę
- np. Oil City

Gra "Oil City.
Galicyjska Gorączka Czarnego Złota",
MIK, 2015
fotografia ze strony <https://mik.krakow.pl/>

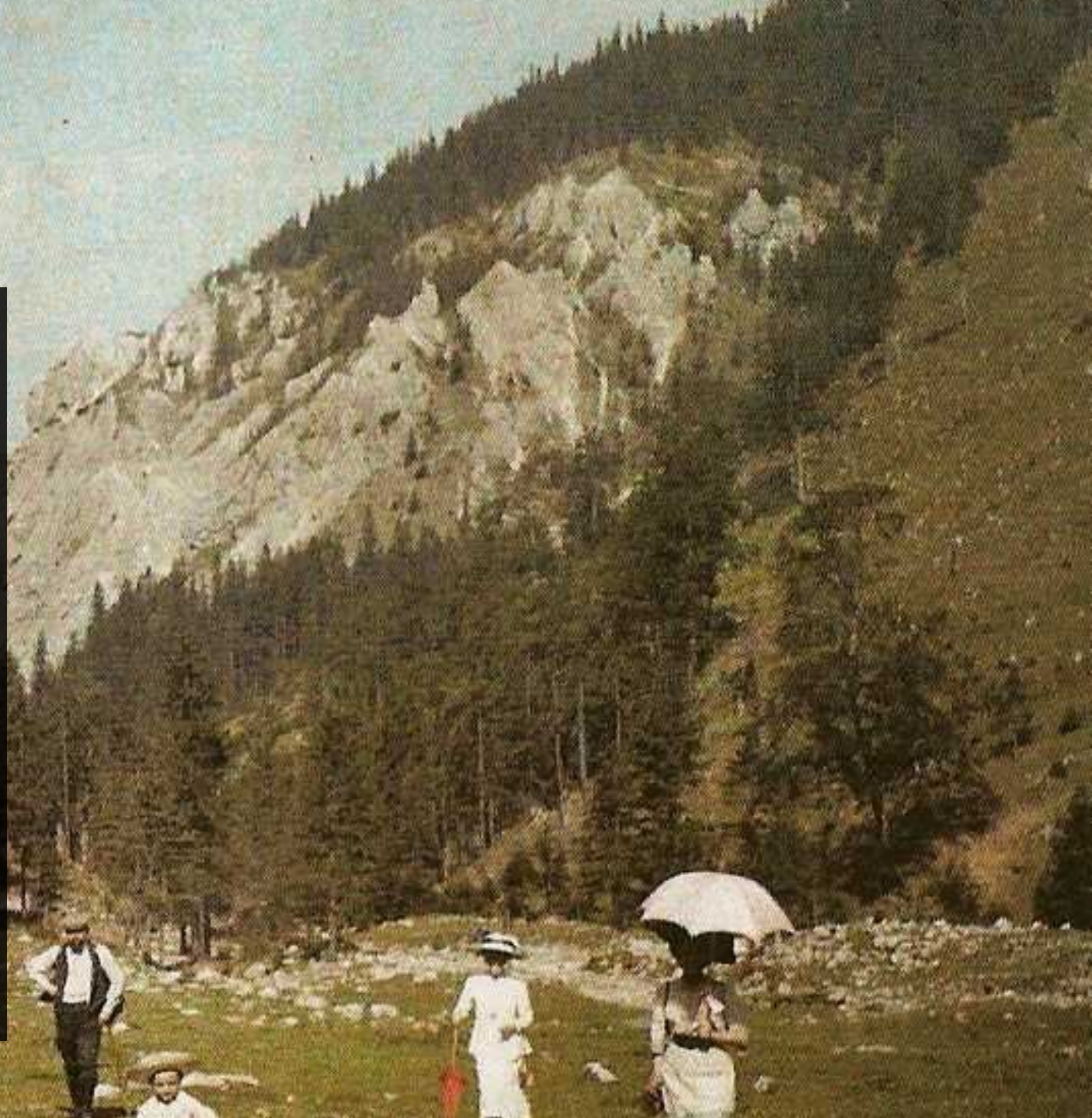




**Wanda
Rutkiewicz**

Tatry romantyków; Tatry alpinistów

- *Dziennik podróży do Tatrów* –
dziennik podróży napisany
przez Seweryna Goszczyńskiego
podczas jego podróży po
Podhalu, Spiszu i Tatrach w
1832.



FORMY WSPÓŁPRACY

- Partnerstwo w Waszym przedsięwzięciu
- Pomoc w realizacji zadania w zakresie gier
 - zaprojektowanie gry
 - konsultacje dot. tworzonych gier
 - realizacja i animacja działań z wykorzystaniem gier
 - warsztaty i szkolenia
- Współpraca poza ramami konkursów

kontakt@pospoliteruszenie.net

www.pospoliteruszenie.net

<https://www.facebook.com/PospoliteRuszenieKrakow>

e-mail: kontakt@projektreaktor.pl

tel. +48 660 730 930

www.projektreaktor.pl

<https://www.facebook.com/projektreaktor>

POZOSTAŃMY
W KONTAKCIE

