

DKK

TU DZIAŁA dyskusyjny klub książki

www.instytutksiazki.pl

DKK

Z książką w miasto

Rzecz o grze miejskiej dla młodzieży

Adrianna Walendziak

Wojewódzka Biblioteka Publiczna
w Olsztynie



Program warsztatu

- jak zorganizować grę miejską
- przykłady gier zrealizowanych przez biblioteki i inne instytucje
- ćwiczenie tworzenia zadań do gry miejskiej



Wolny czas młodzieży

- z rówieśnikami 50%
- udział w zajęciach sportowych 34%
- Internet (gry, portale społecznościowe)

Wielkie nieobecne: **książka i prasa**

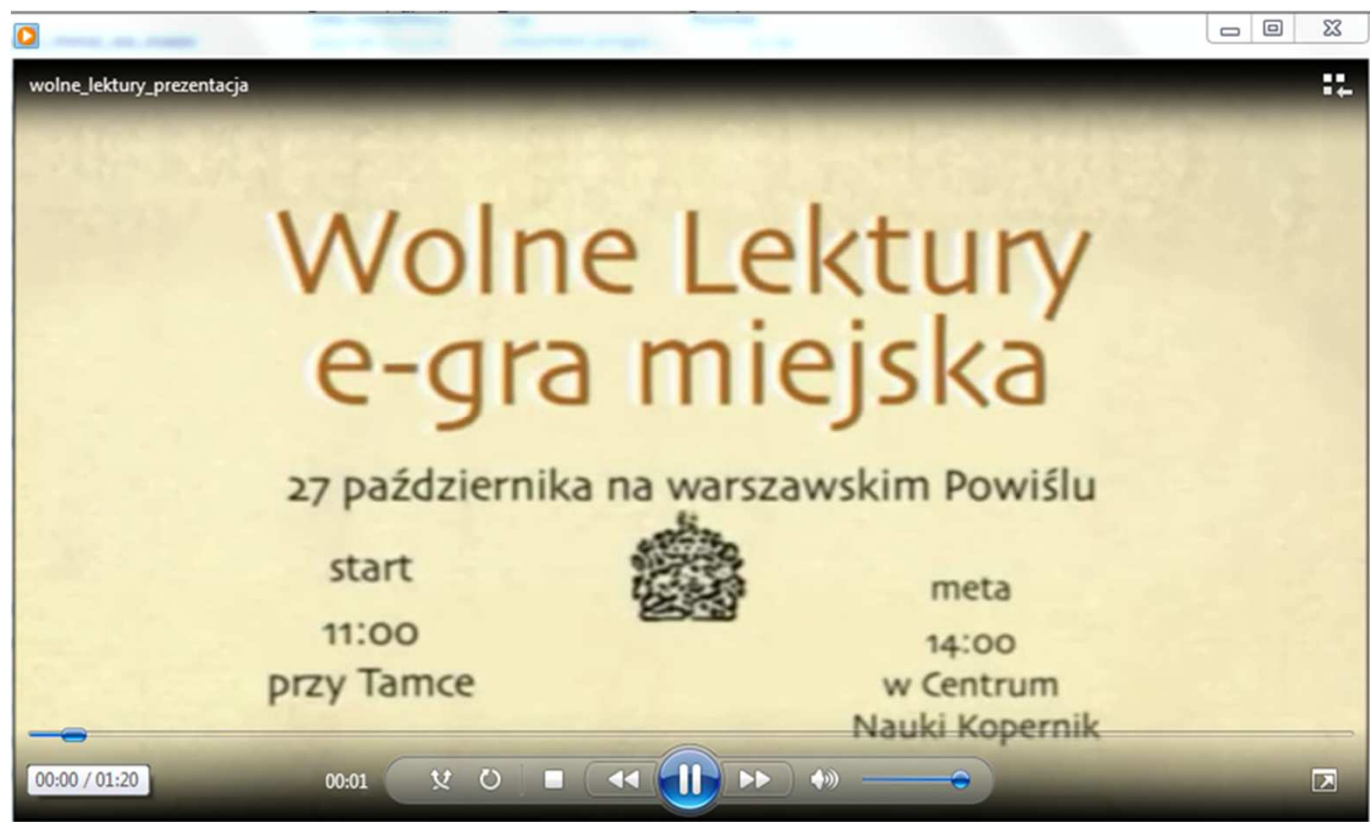
Za „Młodzież 2010” Opinie i diagnozy nr 19, CBOS, Warszawa 2011



Zalecenia Unii Europejskiej

- wprowadzenie specjalnych, rodzinnych programów alfabetyzacji, które poprawiłyby umiejętności czytania i pisanie zarówno rodziców, jak i dzieci,
- rozwijanie wczesnej edukacji i opieki nad dziećmi,
- zatrudnianie więcej specjalistów od nauki czytania i zapewnianie słabym uczniom indywidualnej pomocy,
- wprowadzenie atrakcyjnych materiałów do bibliotek, także w postaci elektronicznej.

DKK



<http://www.youtube.com/watch?v=33jkBL2v2uM>



Gra miejska (gra uliczna) – jest to forma rozrywki, w której esencją jest wykorzystywanie przestrzeni miejskiej jako istotnego elementu rozgrywki



Od czego zacząć?

- Wyznaczenie celu gry
- Określenie grupy docelowej
- Pomysł/fabuła

- Książka
 - jeden tytuł lub kilka
 - związana z miejscowością
 - zaproponowana przez młodzież
- Twórczość pisarza

- Opisane stanowiska i zadania
- Mapa i odległości
- Trudność zadań
- Elastyczność



Pojęcia związane z grami

- Agent
- Karta gry
- Mapa
- Martwy punkt



Zasady i regulamin

- Spisane i przedstawione uczestnikom
- Liczebność zespołów, warunki wygranej, czas gry, teren...

Dla bezpieczeństwa uczestników i organizatorów

- **Ludzie**

tworzenie gry, realizacja, współpraca

- **Zasoby materialne**

rekwizyty, nagrody, miejsca



Czy coś jeszcze?

- Promocja
- Ewaluacja
- Podziękowanie
- Plan „B”
- Telefony, telefony...

- Szyfry, rebusy
- Archiwalne plany miast
- Krzyżówki
- Napisy w obcym języku
- Sonda
- Notatka
- Scenki
- Hapenning
- Układanki
- Prawda-Fałsz
- Zagadka
- List urwany w połowie
- Wywiad
- Quiz
- Rysunek
- Fotografia
- Puzzle



Przykłady gier miejskich

- Śladami Tadeusza Konwickiego
- Wolne Lektury
- Z Miłozsem krok po kroku czyli bieganie po Kościanie (MBP w Kościanie)
- Balladyna (MBP w Jaśle)
- Miłosz (MBP w Jaśle)
- Bornholm

W grupach 5-osobowych (osoby siedzące obok siebie) należy przygotować dla uczestników gry miejskiej zadanie do wykonania na podstawie otrzymanego tekstu.

Zadania należy spisać na kartkach flipchartowych.

Czas wykonania zadania: 10 minut



Co sprawia, że gra miejska jest atrakcyjna?

- Adrenalina
- Intelktualny wysiłek
- Ruch
- Możliwość poznania miejscowości
- Dbłość o szczegóły
- Niespodzianki
- Nagrody

DKK

Dyskusyjne Kluby Książki to miejsca dla tych, co czytają i lubią o tym rozmawiać, to dostęp do najświeższych i najciekawszych książek, ekskluzywne spotkania z pisarzami i swobodna, niczym nieskrępowana dyskusja.

DKK to także prawdziwa próba ognia zarówno dla wydawniczych nowości jak i klasyków.



**Zapraszają
Instytut Książki
i Biblioteki Wojewódzkie.**