

# Filmowa **Gra** Miejska



## **Krótką charakterystyka**

**dla koordynatorów gier**

Poniższy poradnik jest próbą przybliżenia, na potrzeby projektu, narzędzia edukacyjnego jakim mogą być gry miejskie. Tekst ten pomoże koordynatorom w skonstruowaniu wraz z uczniami gry filmowej.

### **Gry miejskie - krótka charakterystyka**

„Miasto to gra”, „miasto jest planszą” - takie spojrzenie na przestrzeń miejską zachęca do twórczych działań, zabawy i przyjrzenia się detalom miasta. Uczestnicy gry zanurzają się w przeszłość miasta i poznają jego współczesne oblicze. Miasto jest głównym bohaterem gry.



Autorzy gier miejskich czerpią z tradycji dziecięcych podchodów albo harcerskich gier terenowych. Kiedyś wystarczyły kreda, patyk do zaznaczania strzałek, koperty, kilkoro znajomych. W grach z większą liczbą zadań o pełnienie roli „punktowego” byli proszeni znajomi, członkowie rodziny lub mieszkańcy - sprzedawczyni w sklepie, pani na poczcie etc.

Gry terenowe, poza elementem zabawy ćwiczyły umiejętność poruszania się w terenie (orientacji), komunikacji z innymi ludźmi, służyły sprawdzeniu wiedzy i były źródłem nowych wiadomości.

Dzisiaj w grze miejskiej może wziąć udział każdy, kto w niekonwencjonalny sposób chciałby zwiedzić miasto, poznać lepiej jego historię, podążyć śladami autentycznych bądź fikcyjnych postaci. Pojawia się coraz więcej propozycji gier przygotowanych pod patronatem organizacji pozarządowych, samorządów (zwłaszcza wydziału promocji), instytucji.

Gry terenowe cieszą się dużym powodzeniem wśród młodych ludzi ze względu na elementy rywalizacji, zabawy, wchodzenie w rolę. Gra oparta na filmie lub nawiązująca do historii ma dodatkowy walor edukacyjny. Może być świetnym uzupełnieniem lekcji historii, języka polskiego, historii sztuki, WOS itp.

Miasto to wielka plansza, na której można wyznaczać własne trasy według wybranego tematu. Wystarczy określić zasady gry, punkty, zadania. Gra terenowa to bardzo otwarta formuła: można

wcielać się w role, przenosić w czasie, nawiązywać do fabularnych gier, angażować znajomych, mieszkańców. Warto włączyć uczniów w przygotowania i organizację gry, w której wezmą udział ich koleżanki i koledzy z innej klasy lub szkoły.

### **Filmowe Gry Miejskie**

Polski Instytut Sztuki Filmowej, Centrum Edukacji Obywatelskiej oraz Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej od 3 lat współpracują w organizacji Filmowych Gier Miejskich na terenie całej Polski. W tym roku gry odbędą się w 12 miastach: Białymstoku, Gdańsku, Katowicach, Kluczborku, Lublińcu, Łodzi, Opolu, Poznaniu, Przemyślu, Radomiu, Warszawie i Wrocławiu.

Filmowe Gry są okazją do przypomnienia sobie ulubionych filmowych scen, cytatów czy bohaterów. Wszystkie zadania związane są z polskimi lub zagranicznymi produkcjami, a punkty organizowane są w filmowych miejscach w mieście (np. miejscach związanych ze znanymi reżyserami, w szkołach filmowych itp.). W grach pojawiają się znane tytuły z pakietu Filмотeki Szkolnej i Nowych Horyzontów Edukacji Filmowej. W ten sposób uczestnicy nie tylko poznają swoje miasto, ale również wartościowe produkcje filmowe. Rozwijają swoje zainteresowania i pasje.



Filmową Grę Miejską w danym mieście organizuje jedna szkoła (potrzebna jest grupa chętnych uczniów i nauczyciel opiekun grupy), która we współpracy z koordynatorem gry oraz lokalnym kinem i innymi instytucjami przygotowuje i przeprowadza grę terenową o tematyce filmowej, na którą zaproszeni zostają uczniowie z innych szkół w mieście. Uczniowie mają swobodę w wymyślaniu koncepcji gry, jedynym wymaganiem tegorocznej edycji gier jest, by na wybranych punktach pojawiło się jedno odwołanie do filmów z pakietu Filмотeki Szkolnej i jedno do filmów proponowanych w programie Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej.

## Mechanika Gry

Najczęściej głównym zadaniem uczestników gry jest przejście trasy przygotowanej specjalnie na tę okazję w mieście. Do gry wykorzystywane mogą być wszystkie możliwe miejsca, które na kilka godzin zmieniają swoje znaczenie, są odzwierciedleniem innej rzeczywistości wymyślonej specjalnie na potrzeby gry.

Gra składa się z kilku (nie mniej niż pięciu) do kilkunastu punktów. Na każdym z nich gracze wykonują określone zadania. Po ich zaliczeniu dostają punkty/wskazówki do następnych miejsc i idą dalej. Na ogół gracze posiadają kartę gry, na której zaznaczane są zaliczone przez nich punkty (lub inne informacje zależnie od przyjętej konwencji).

Gracze mogą poruszać się po trasie gry w różnorodny sposób. Zespoły lub uczestnicy mogą odwiedzać punkty w ustalonej kolejności bądź w sposób losowy. Rozpocząć grę mogą w tym samym momencie, bądź w niewielkich odstępach czasowych. Warto dobrze zaplanować start gry tak by w dalszej części trasy uczestnicy nie czekali w długich kolejkach do poszczególnych punktów.

### Typy Gier (dychotomicznie):

Każda gra odbywa się na podstawie wcześniej ustalonych zasad. Podejmując decyzję dotyczącą typu gry, warto wziąć pod uwagę cel, który chcemy osiągnąć organizując grę oraz to, kim będą uczestnicy gier i jakie będą ich potrzeby. Wyróżnić można 4 podstawowe pary typów gier:

- 1) **gra indywidualna vs. gra grupowa** - W grze indywidualnej uczestnikami są pojedyncze osoby, które samodzielnie poruszają się po ustalonej trasie i rozwiązują przygotowane zadania. W drugim przypadku podstawową jednostką są zespoły (zespoły nie powinny liczyć więcej niż 7 osób, przy większej liczbie osób wspólne rozwiązywanie zadań jest niemal niemożliwe). Zespoły mogą składać się z uczniów jednej szkoły, mogą być też mieszane (np. po jednej osobie z każdej szkoły).
- 2) **gra interakcyjna (rywalizacja, współpraca) vs. gra samodzielna** - W grach interakcyjnych istotne są relacje między grupami. Może to być współpraca (np. wspólne rozwiązywanie zagadek, współdziałanie w jakimś określonym celu) lub rywalizacja (np. dane zadanie może wykonać ograniczona liczba drużyn). W grze samodzielnej grupy lub uczestnicy rozwiązują zadania niezależnie od siebie.
- 3) **gra fizyczno-czasowa - gra mimikryczna** - W odmianie fizyczno-czasowej priorytetem jest szybsze przebycie trasy (od innych drużyn), zadania wykonuje się na czas, ważna jest dobra kondycja fizyczna (lub pomysłowość). W typie mimikrycznym czas schodzi na drugi plan (grę można zaliczyć spokojnym krokiem spacerowym) a wyzwaniem jest odpowiednie „wczucie się” lub inaczej wejście w inną rzeczywistość gry.
- 4) **gra fabularyzowana - gra prosta** - Podział przedstawiony w punkcie 3 nie wyczerpuje zagadnienia „wczuwania się” w rolę w czasie gry. W grze może być również tak, że całość jest osadzona silnie w jakiejś rzeczywistości (fabularyzacja). Inną możliwością jest proste skompilowanie gry z kilku lub kilkunastu zadań. Nie jest wtedy ona żadną spójną narracją i nie wymaga od graczy odgrywania żadnej roli.

## Wiedza

Grając uczestnicy zdobywają nowe informacje nie tylko poprzez słuchanie, pisanie, oglądanie, ale przez działanie i przeżywanie. W pracy zespołową, ćwiczą umiejętności komunikacyjne i sposoby prezentacji własnych osiągnięć. W Filmowej Grze Miejskiej wiedza może być przekazywana poprzez zadania (których przykłady poniżej), ale także poprzez materiały wręczone w trakcie i po ich zrealizowaniu. Warto by poza dobrą zabawą podczas gry uczestnicy mieli okazję poszerzyć swoje wiadomości z zakresu wiedzy o filmie.

## Zadania

W czasie gry uczestnicy odwiedzają kolejne punkty, na których czekają na nich różnorodne zadania. Można je podzielić na następujące typy:

### 1) Fizyczne

**W takich zadaniach priorytetem jest szybkie poruszanie się, wykazanie się siłą lub zręcznością. W grze miejskiej takie zadanie można wykorzystać na początku, kiedy gracze nie są jeszcze dobrze „rozkręceni”. Takie zadanie uruchamia ich i aktywizuje.**

PRZYKŁAD

Zadanie początkowe z Gry Miejskiej Edwarda odbywało się w Hotelu Europejskim w Warszawie. Gracze musieli zdobyć odpowiednie pieczątki w gąszczu biurokratycznych procedur. W tym celu trzeba było przebyć kilka pięter budynku i znaleźć właściwe pokoje.



### 2) Sprawnościowe (deser sułtański)

**Gracze mają wykazać się konkretną umiejętnością. Mogą być to zdolności kulinarne (patrz przykład), techniczne itd.**

PRZYKŁAD

W pierwszej Filmowej Grze Miejskiej zadanie wykorzystujące ten motyw było związane z filmem „Dziewczyny do wzięcia”. Gracze mieli przygotować krem sułtański z przygotowanych składników.





### 3) Kreatywne

**Zadanie kreatywne wymaga od graczy użycia wyobraźni. Może tu chodzić o ułożenie wiersza, wypełnienie luk w piosence czy tak jak w przykładach - wykorzystanie istniejących materiałów do stworzenia czegoś nowego lub ułożenie własnych ścieżek dialogowych.**

#### PRZYKŁADY

- a) W Junackiej Grze Miejskiej gracze dostawali do supozycji 20 cegieł. Ich zadaniem było stworzenie z nich czegoś przydatnego dla mieszkańców Warszawy.



- b) Nawiązaniem do „Rejsu” było zadanie z Filmowej Gry Miejskiej. Drużyna musiała ułożyć nową ścieżkę dialogową do krótkiego, wyciszonego fragmentu filmu. Następnie tak ułożone rozmowy uczestnicy odczytywali (a organizatorzy nagrywali).



### 4) Intelktualne

**Tutaj gracze powinni wykazać się inteligencją. Może to być zagadką lub rebus do rozwiązania, matematyczne obliczenia itp.**

#### PRZYKŁAD

Gracze dostali do rozwiązania kilka prostych obliczeń matematycznych, które były przeliczaniem jednych walut na inne. Tak jak w filmie „Kiler”, nagrodą był certyfikat posiadania Pałacu Kultury i Nauki.



## 5) Fabularne

**W tym typie zadań najważniejsze jest wejście w konkretną rolę. Najczęściej odbywa się to poprzez odpowiednio poprowadzoną rozmowę. Nie obędzie się bez umiejętności aktorskich zarówno graczy jak i organizatorów.**

### PRZYKŁADY

- a) Na Mariensztacie gracze brali udział w wycieczce prowadzonej, tak jak w filmie „Przygoda na Mariensztacie”, przez energicznego przewodnika.



- b) U Pana Zbigniewa z kolei gracze mieli nabyć ziemniaka (w związku z innym zadaniem w Grze Miejskiej Edwarda). Mogli to zrobić wykorzystując zdobytą wcześniej monetę lub po prostu przekonując go, że warto im jedną sztukę ziemniaka przekazać za darmo.



## 6) Artystyczne

**To takie zadania, w których uczestnicy używają swoich zdolności artystycznych (od śpiewania do rysowania).**

### PRZYKŁADY:

- a) Gracze mieli wykonać piosenkę „Siekiera, motyka” z filmu „Zakazane piosenki” w akompaniamentie zespołu warszawskiego w Parku Saskim.



- b) Kolejnym przykładem jest zadanie z Filmowej Gry Miejskiej zorganizowanej w Gdańsku. Uczestnicy musieli wcielić się w bohatera „Błaszanego Bębenka” i na bębnach odegrać różne emocje.



#### 7) Wiedzowe

To zadania, które sprawdzają lub utrwalają wiedzę z wybranej dziedziny.

PRZYKŁADY:

- a) W punkcie dotyczącym filmu „Niewinni Czarodzieje” gracze dostawali kilka pytań związanych z filmem. Odpowiadali na nie, a w tle grał na żywo saksofonista.



- b) Innym rozwiązaniem jest danie graczom quizu na koniec gry. Pytania powinny być związane z grą, a ich celem jest utrwalenie zdobytej w trakcie gry wiedzy.

#### 8) Śmieszne

To takie zadania, w których chodzi przede wszystkim o dobrą zabawę.

PRZYKŁAD

Gracze mieli przebrać się w ubranie ptci przeciwnej i odpowiednio pozować do zdjęcia. Zadanie związane było z filmem „Poszukiwany/poszukiwana”.





### **Liczba graczy**

Zależy w znacznej mierze od przyjętego typu gry. Minimalnie w grze powinno wziąć udział kilkadziesiąt osób. Największe z kolei gry dedykowane są nawet do 1000 graczy. Dotychczas w Filmowych Grach Miejskich brało udział ok 150-200 uczestników.

### **Czas**

Na ogół gra nie zajmuje więcej niż 3-4 godziny i jest to wystarczający czas na przejście 7 punktów i spokojne rozwiązanie zdań. Bywają też odmiany skrajnie długie (np. kilka dni) lub krótkie (30 minut).

### **Zwycięstwo**

Na ogół w nieedukacyjnych grach miejskich o zwycięstwie decyduje pierwszeństwo na mecie. W edukacji jednak najczęściej preferowane jest losowanie nagród wśród wszystkich uczestników, którzy ukończą grę. Taka filozofia wynika z przekonania, że najważniejsze, żeby wszyscy uczestnicy grę skończyli. Nie zależy nam na tym, żeby uczestnicy bardzo się śpieszyli (bo wtedy wiedza, którą moglibyśmy przekazać w trakcie gry jest ignorowana).

### **Scenariusz gry**

Wszystkie najważniejsze elementy gry (cel gry, jej zasady, czas, liczbę graczy, fabułę, rozpoczęcie, poszczególne punkty i zdania, finał) szczegółowo opisuje się w scenariuszu gry. Poniżej zamieszcamy przykładowy scenariusz gry, który pomoże w logiczny sposób uporządkować najważniejsze informacje. Opis fabuły, celu gry, jej mechaniki i pozostałych elementów może być dowolnie modyfikowany w zależności od koncepcji gry stworzonej przez uczniów.

## PRZYKŁAD SENARIUSZA FILMOWEJ GRY MIEJSKIEJ DLA LICEUM

**CZAS:** 3 godziny

**LICZBA UCZESTNIKÓW:** np. 200 osób

**CEL GRY:**

Pokazanie uczniom filmów zapomnianych i nieznanych, zainteresowanie ich dorobkiem polskiego kina

**MECHANIKA:**

Gracze z poszczególnych liceów podzieleni zostają na grupy. W tym celu zostają zgłoszeni wcześniej. Każda grupa składa się z przedstawicieli różnych liceów.

**FABUŁA:**

Uczniowie wcielają się w grupę młodych filmowców-detektywów. Podczas gry szukają kolejnych fragmentów kultowych filmów, ukrytych na terenie danego miasta. Mają one posłużyć do tworzenia nowych dzieł filmowych. Od punktu do punktu kierują ich uczniowie-organizatorzy. Mogą to robić nie wprost a dając im zagadki i rebusy do rozwiązania.

**START:**

Początek gry znajduje się w Kinie Studyjnym. To tutaj uczestnicy dowiadują się kto z kim będzie w drużynie. Dostają kartę gry, informację o czasie trwania gry oraz obowiązujące zasady: (że np. na kolejnych punktach otrzymają informacje gdzie dalej iść, że nie kto pierwszy, ten lepszy, a nagrody losujemy wśród wszystkich, którzy ukończyli grę itd.).

**TRASA- OPIS:**

**PUNKT 1**

MIJESCE (GDZIE?): .....

ZADANIE(CO SIĘ BĘDZIE DZIAŁO?): .....

KTO JEST ODPOWIEDZIALNY: .....

**PUNKT 2**

MIJESCE (GDZIE?): .....

ZADANIE(CO SIĘ BĘDZIE DZIAŁO?): .....

KTO JEST ODPOWIEDZIALNY: .....

Itd.

**ZAKOŃCZENIE**

Na ostatnim punkcie gracze dostają wiadomość gdzie jest finał gry. Idą w wyznaczone miejsce (kino studyjne), gdzie oddają np. podpisaną kartę do gry. Organizatorzy - nauczyciel, osoba z kina oraz ktoś z CEO, PISF lub NHEF losuje nagrody.

**Kontakt:**

Wszelkich dodatkowych informacji udzielają:

**Agata Sotomska**

Polski Instytut Sztuki Filmowej  
tel.: (22) 42 10 559, 695 363 351  
e-mail: [agata.sotomska@pisf.pl](mailto:agata.sotomska@pisf.pl)

**Michał Chabiera**

Centrum Edukacji Obywatelskiej  
tel. (22) 659 62 03 wew. 113  
e-mail: [michal.chabiera@ceo.org.pl](mailto:michal.chabiera@ceo.org.pl)

**Karol Kwiatkowski**

Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej  
Tel: (22) 530 66 49, 668 292 137  
e-mail: [karolk@nowehoryzonty.pl](mailto:karolk@nowehoryzonty.pl)

**Strony organizatorów:**

Strona Filmowych Gier Miejskich: [gramiejska.filmotekaszkolna.pl](http://gramiejska.filmotekaszkolna.pl)  
[www.facebook.com/FilmowaGraMiejska](https://www.facebook.com/FilmowaGraMiejska)  
Polski Instytut Sztuki Filmowej - [www.pisf.pl](http://www.pisf.pl)  
Centrum Edukacji Obywatelskiej - [www.ceo.org.pl/filmotekaszkolna](http://www.ceo.org.pl/filmotekaszkolna)  
Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej - [www.nhef.pl](http://www.nhef.pl)

