

Wprowadzenie dla doradców



Dzień dobry! Witam na peryferiach krainy czekoladowym mlekiem płynącej!

Dziękujemy za sięgnięcie po poradczą grę fabularną Z jaskini na szczyt! Poniżej przybliżamy pokrótce jej cele i zasady. Mamy nadzieję, że się spodoba uczestnikom i przy okazji dobrej zabawy poszerzy ich wiedzę na temat planowania, radzenia sobie ze stresem i odzyskiwaniem motywacji oraz pozwoli na lepsze poznanie zawodów, które wykonują dorosłe osoby z ich otoczenia.

Cele: poznanie przez graczy świata zawodów, które wykonują trzy osoby z ich otoczenia, doskonalenie umiejętności planowania, zarządzania czasem, radzenia sobie ze stresem i podtrzymywania motywacji.

Forma gry: Z jaskini na szczyt, to gra fabularna, czyli RPG [role-playing game]. Podstawę rozgrywki stanowi wspierana krótkim podręcznikiem wyobraźnia osoby pełniącej funkcję Mistrza Gry, dlatego też ważne jest wskazanie z grona młodzieży kogoś, kto zdoła takie wyzwanie podjąć.

Elementy: Każdy gracz otrzymuje teczkę i własną kostkę do gry. W teczce wszyscy znajdą karty wywiadu i karty notatek. Natomiast osoba prowadząca rozgrywkę **MG** dostanie obszerniejszy podręcznik wprowadzający w fabułę. Króciutkie wprowadzenie otrzymają też gracze, ale sama rozgrywka ma być dla nich niespodzianką i zaskoczeniem.

Etap rozgrywki:

Etap I:

Uczestnicy gry otrzymują na zajęciach teczkę z materiałami (kości lepiej rozdać w dniu rozgrywki) i do drugiego etapu mają czas na przeprowadzenie wywiadów z trzema osobami pracującymi z ich najbliższego otoczenia oraz zapoznanie się z podręcznikami. Proponujemy, żeby odstęp między etapami wynosił nie mniej niż tydzień. Zwłaszcza MG potrzebuje czasu na zapoznanie się z podręcznikiem i wymyślenie krainy, w której gra będzie się toczyć. Gracze zaś muszą zaplanować swoje postaci: awatary, imiona, umiejętności, cechy charakteru.

Etap II

W grach fabularnych czas przeważnie jest mierzony stopniem zmęczenia graczy lub osiągnięciem celu. Proponujemy poświęcić na rozgrywkę nie mniej niż 45 minut. Gdyby grę należało przerwać, MG musi zaznaczyć w swoich notatkach, w którym miejscu to nastąpiło, wówczas będzie można kontynuować zabawę na kolejnych zajęciach lub nawet po lekcjach, jeśli taka forma intelektualnej zabawy wyobraźnią się uczestnikom spodoba.

Podsumowanie

Na koniec ważne jest poproszenie graczy, by podzielili się swoimi doświadczeniami, tym, jak ich bohaterowie poradzili sobie z wyzwaniami, jakie przed nimi stanęły. Przedstawiciele drużyn mogą omówić wszystko to, z czym się mierzyli. Określić, czy po zabawie wiedzą więcej na temat planowania, radzenia sobie ze stresem, motywacji. Od wiedzy i mądrości doradcy zależy, na co im jeszcze zwrócić uwagę, co może się przydać w dorosłym życiu; w trakcie ich kariery.

Warto też pamiętać o drobnych nagrodach dla wszystkich. Niczego nie sugerujemy, ale krówki mogą się okazać idealne! :-)

Zachęcamy teraz do zapoznania się z materiałami, które otrzymali uczniowie.

Raz jeszcze dziękujemy za sięgnięcie po grę fabularną Z jaskini na szczyt!



Kielce

