

# OBLĘDNA PRZESYŁKA

## Przewodnik dla prowadzącego

Niniejszy scenariusz ma na celu rozwinięcie umiejętności traktowania błędu jako istotnego i nieodzownego elementu procesu uczenia się.

Strach przed popełnieniem błędu powodowany jest obawami przed krytyką, poczuciem bycia gorszym, negatywną oceną, porażką itp. Jeśli każde niepowodzenie jest karane, a wszyscy starają się prezentować jako nieomylni, to uczniowie odczuwają lęk przed popełnieniem błędu.

Scenariusz zmierza do stworzenia bezpiecznej sytuacji, która ma ułatwić uczniom akceptację nieodzownego błędu, dyskusje nad nim i wykorzystaniem pomyłki jako podstawy do czerpania wiedzy.

Celem scenariusza jest:

- rozwijanie zdolności wykorzystania błędu w procesie uczenia się,
- rozwój umiejętności komunikowania o pomyłce,
- refleksja nad rolą błędu w procesie uczenia.

## Materiały

Materiały	Opis
instrukcja	Zawiera szczegółowy opis dla graczy. Z niej poznają historię, swoje role i cel.
4 mapy	Mapy są planszą obrazującą rozmieszczenie punktów w grze. Członkowie zespołu zaznaczają na nich etapy swojego ruchu.
6 plansz ruchu	Na planszy ruchu określony jest element przypisany graczowi, ponadto każdy z graczy zaznacza na niej planowane etapy trasy.
24 żetony kierunku	Za ich pomocą gracze oznaczają kierunek i długość poszczególnych etapów trasy.
10 znaczników zagrożenia	Gracze oznaczają nimi kolejne przypadki pól, na których spotykają się 2 trasy.

Ponadto każdemu zespołowi potrzebne będą przybory do pisania w 6 różnych kolorach oraz książki lub zeszyty w liczbie i wielkości zapewniającej każdemu graczowi możliwość ukrycia planszy w formacie A5 przed wzrokiem pozostałych członków jego zespołu.

Scenariusz można przeprowadzić w grupie od 4 do 30 osób. Optymalnie dla 6-18 osób. Przy jednej mapie może grać od 4 do 6 osób.

## Na czym polega gra?

W magicznym świecie, któremu grozi zagłada niezbędna, jest pomoc najszybszych użytkowników latającychmiot – Obłądnych Kurierów, w których wcielią się uczestnicy gry.

Każda grupa dostanie zestaw takich samych map. W trakcie 4 rund, podzielonych na 3 fazy, będą planować, oznaczać i omawiać swoje decyzje. W każdej fazie dysponują ograniczonym czasem, ponadto w dwóch pierwszych fazach nie mają możliwości komunikowania się.

Ich zadaniem będzie w wyniku kolejnych prób ustalić i zaznaczyć na mapie prawidłowy przebieg niekrzyżujących się tras.

W trakcie rundy będą indywidualnie, w tajemnicy przed pozostałymi członkami zespołu, planować swoją trasę, zaznaczać jej przebieg na mapie widocznej dla wszystkich, naradzać się nad błędnie poprowadzonymi trasami.

## Przygotowanie

Przed grą wydrukuj wszystkie materiały (zgodnie z powyższą tabelą), po jednym zestawie dla jednego zespołu. Zapoznaj się z treścią materiałów.

1. Wytnij elementy, które tego wymagają i włóż do koperty lub koszulki z pozostałymi materiałami.
2. Ustaw stoliki tak, by uczestnicy mogli, siedząc, pracować w 4 – 6 osobowych zespołach.
3. Podziel uczestników na zespoły. Zespoły nie muszą mieć równej liczby członków. Z zestawów dla pięcioosobowych zespołów wyjmij kartę ruchu z symbolem księżycy, czteroosobowych – księżycy i słońca.
4. Poproś, by przygotowali książki lub zeszyty na przesłony.
5. Wyjaśnij grającym, że w grze błędne rozwiązania są dopuszczalne, a celem jest wyciągnięcie wniosków z napotkanych problemów i zastosowanie ich w kolejnych rundach.
6. Rozdaj zestawy materiałów oraz w miarę możliwości przygotowany komplet przyborów do pisania. Przypilnuj, by gracze nie oglądali map.
7. Zachęć do zapoznania się z materiałami w trakcie kolejnych trzech minut.
8. Po tym czasie przeczytaj wstęp oraz instrukcje. Omów poszczególne fazy rundy, zasadę milczenia i limity czasowe.
9. Upewnij się, czy wszystko jest jasne. Czy każdy wie, który filar przewozi, jak oznaczone są pola początku i końca trasy, jak zaznaczać etapy ruchu. Odpowiedz na ewentualne pytania.
10. Pozwól uczestnikom odsłonić mapy i daj im dwie minuty na oznaczenie kolorami pól początku i celu. Jasno rozpocznij pierwszą fazę pierwszej rundy.
12. Przypominaj o upływającym czasie na 15 sekund przed końcem każdego etapu.
13. Między etapami rozgrywki daj graczom czas na przestawienie przesłon, zamianę map itp.

## W trakcie rozgrywki

Osoba prowadząca dba o przebieg rozgrywki, pilnuje czasu, ogranicza rozmowy w trakcie faz planowania i zaznaczania, wspiera podczas narady. Poza tym powinna reagować na zachowania uczestników (podtrzymywać zaangażowanie każdego gracza, odpowiadać na pytania, rozwiązywać ewentualne konflikty).

---

---

## INSTRUKCJA

### Wstęp

*W świecie, w którym nawet najprostsze czynności domowe często wykonywane są za pomocą odpowiedniego ruchu różdżką, niemal każdy nabywa umiejętności lotu na miotle jeszcze w wieku młodzieńczym. Na co dzień wszyscy, załatwiając swoje sprawy, latają na niewielkim pułapie.*

*Was jednak zawsze wyróżniało zamiłowanie do osiągania szalonych prędkości i wysokości, co jest zupełnie niezrozumiałe dla przeciętniaków, którzy ledwo wzbijają się na 10 metrów. Mimo to często korzystają z usług Obłądnych Kurierów, czasem tylko złośliwie nazywając Was „obłąkanymi kurami”.*

*Nie rusza was to, bo jesteście najlepsi w tym, co robicie - czyli w ekspresowym dostarczaniu magicznych przesyłek. Oswoiście się z przewożeniem drogocennej, tajemniczej i często nawet niebezpiecznej materii. Z tego powodu dzisiejsze wyjątkowe zlecenie niespecjalnie Was zaskoczyło, ale od jego realizacji zależy więcej niż się spodziewacie.*

*Pole magiczne zostało poważnie naruszone i chaos zaczął przedzierać się do naszego świata! Jak sami wiecie, filary Sześciu Elementów stabilizowały rzeczywistość i panowały nad bezładem. Jednakże wygląda na to, że bieguny Elementów zmieniły swoje położenie i obecnie filary znajdują się z dala od nich. Musicie przetransportować filary tak szybko, jak to możliwe!*

### **Rada Sześciu Elementów**

*PS. Przesyłamy wam Sprzężone Mapy - to, co zaznaczy się na jednej, od razu widać na pozostałych. Jednakże sprzężenia starcza tylko na cztery powtórki, więc korzystajcie z nich roztropnie.*

## Przygotowanie

1. Podzielcie przybory do pisania (po jednym kolorze dla każdego gracza).
2. Wylosujcie po jednej planszy ruchu. Każdy będzie odpowiedzialny za transport jednego filaru (zgodnie z oznaczeniem na wylosowanej planszy).
3. Obok swojej planszy połóżcie cztery żetony kierunku (ze strzałkami).
4. Cztery mapy i ułóżcie zakryte na środku stołu.
5. Obok map umieśćcie znaczniki zagrożenia (z cyframi).
6. Po omówienia zasad, na znak prowadzącego odkryjcie mapy i oznaczcie na nich swoimi kolorami pola waszych filarów i biegunów. Jedną mapę połóżcie na środku (tak, aby wszyscy ją dobrze widzieli), pozostałe ułóżcie na stosie obok.
7. Przy rozgrywce dla czterech i pięciu graczy nie uwzględnicie filarów, których nikt nie wylosował.

*Wszyscy dotarliście do filarów. Znacie już nowe dokładne położenie biegunów. Niektóre wcale nie są tak daleko, jednakże nie możecie dopuścić, by wasze trasy się zbiegły. Na szczęście macie Sprzężone Mapy i możecie teraz zaznaczyć trasę, którą chcielibyście lecieć tak, aby nie przecinać drogi reszcie zespołu. Unikajcie też lotu nad wulkanami, uaktywnionymi przez to całe zamieszanie. Czasu nie zostało dużo, ale macie cztery próby, by wytyczyć wszystkie trasy.*

## Cel

Waszym celem jest zaplanowanie etapów trasy łączącej pole filaru z polem bieguna, oznaczonych na mapie symbolem Elementu (woda, ogień, ziemia, wiatr, światło i ciemność).



Pole filaru oznaczone jest symbolem Elementu i kamienną pogrubioną płytką, pole bieguna – szarym symbolem Elementu. Zaczynacie z pola filaru, a musicie skończyć na polu bieguna.

Macie cztery rundy, w ich trakcie będziecie rozpatrywać różne swoje i nie tylko swoje pomysły, by finalnie znaleźć właściwe rozwiązanie. Każda runda składa się z trzech faz. Możecie z sobą rozmawiać jedynie w fazie trzeciej. W trakcie dwóch pierwszych nie komentujcie planszy ani ruchów innych graczy.

## I FAZA – PLANOWANIE



1 runda – 3 min., kolejne – 2 min.

### Pamiętaj



- przypomnij uczestnikom, że w tej fazie powinni zachować milczenie.



- limit czasowy jest bardzo ważny, ale możesz traktować go elastycznie, tak by zbyt-  
nio niedobór czasu nie wywołała w grupie frustracji, ale nadmierne przedłużanie  
faz powoduje zmniejszenie dynamiki gry i grozi przedwczesnym znalezieniem  
rozwiązania. Jeśli gracze radzą sobie bardzo dobrze, możesz nawet skrócić fazy.

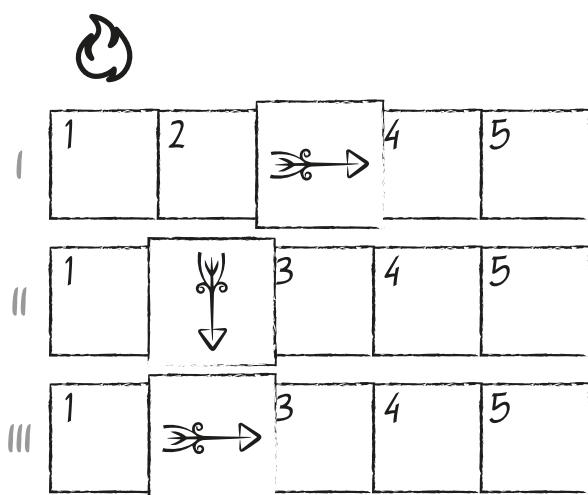
Zasłońcie swoje karty ruchu przed innymi graczami, używając np. zeszytów lub książek. W tajemnicy zaplanujecie i zaznaczcie cztery kolejne etapy waszej trasy, czyli linie proste przechodzące przez kolejne pola. Każdy etap to wprowadzenie osobnej linii w innym kierunku niż poprzednia.

Na karcie ruchu widoczne są cztery rzędy cyfr od 1 do 10. Kolejne rzędy oznaczają kolejne etapy. Obróćcie żeton kierunku, a następnie połóżcie go na cyfrze, określając o ile pól chcecie się przemieścić. Kierunek ustalacie wobec brzegu planszy, wzdłuż którego siedzicie.

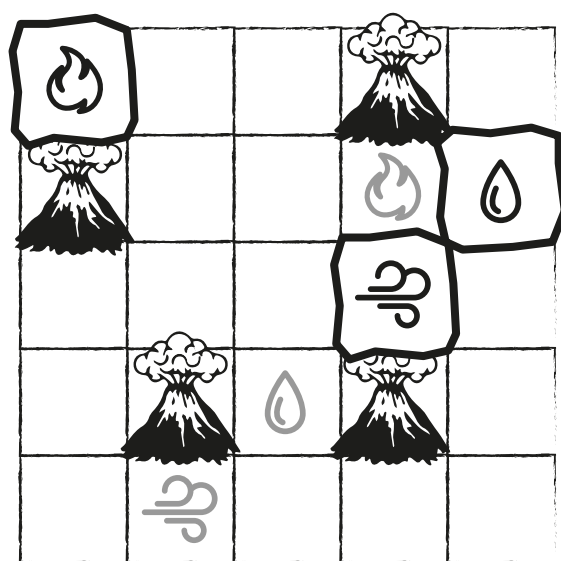
Nie możecie przemieszczać się przez pola filaru i bieguna pozostałych Elementów, nawet jeśli nie biorą one udziału w rozgrywce.

Po upływie czasu odsłońcie karty ruchu, tak by były widoczne przez wszystkich.

### Przykład 1



Zaplanowana trasa elementu ognia:  
 1 etap - o trzy pola w swoje prawo,  
 2 etap - o dwa pola do siebie,  
 3 etap - dwa pola w prawo.



gracz z Elementem ognia

Pole filaru oznaczone symbolem Elementu i kamienną pogrubioną płytką. Pole bieguna - szarym symbolem Elementu.

### Pamiętaj

Na podstawie przykładowej planszy ruchu i mapki z przykładu 2, omów jak oznaczyć długość tras.

W tym przykładzie gracz błędnie oznaczył zaplanowaną długość etapów. Oznaczając je na planszy ruchu, nie powinien wliczać pól, z których startuje.

## II FAZA – ZAZNACZENIE



1 min. 30 s.

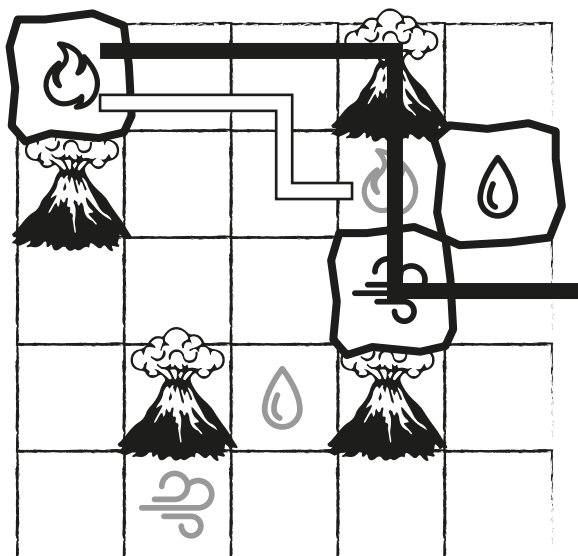
Zaczyna najstarszy gracz. Następnie zaznaczacie swoje pierwsze etapy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Rysujecie linię w swoim kolorze zgodnie z tym, co zaplanowaliście na karcie ruchu. Zachowując kolejność, każdy wpiery zaznacza pierwszy etap swoje trasy, następnie wszyscy zaznaczacie drugi etap itd.

Gdy na jednym polu pojawią się linie dwóch różnych tras, oznaczcie to pole znaczkiem zagrożenia zgodnie z kolejnością pojawiania się tych sytuacji na mapie. Jeśli trasy zostały poprowadzone równoległe przez kilka pól, wystarczy jeden znacznik na pierwszym polu.

Jeśli wszyscy dotrzecie do celu, a na planszy nie będzie znaczników zagrożenia, wygraliście i możecie omówić rozgrywkę.

W przeciwnym wypadku przejdźcie do fazy III.

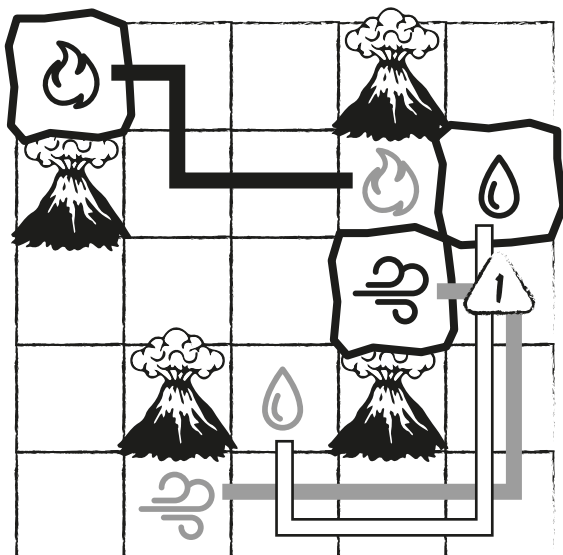
### Przykład 2



Biała linia pokazuje, jak chciał się ruszyć gracz – zaznaczając swój ruch w przykładzie 1.

Czarna linia pokazuje, jak przebiega tak zaplanowana trasa.

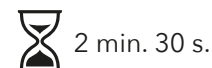
Gracz błędnie wliczał w długości etapów pola, z których je rozpoczął.



Gracze zaznaczyli dwa etapy swoich tras.

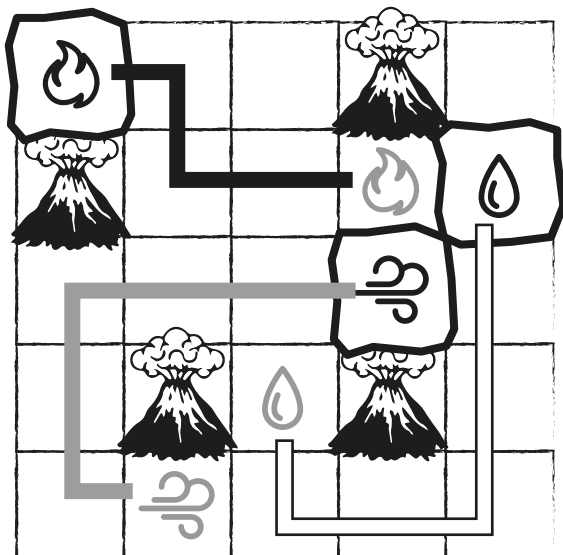
Trasy elementów wody i wiatru przechodzą przez kilka tych samych pól, więc gracze oznaczyli pierwsze z nich znaczkiem zagrożenia.

### III FAZA – NARADA



W tej fazie macie czas, by omówić pola oznaczone znacznikami zagrożenia. Zaczniacie omawianie od sytuacji oznaczonej pierwszym znacznikiem. Czasem analiza jednego zagrożenia może pomóc w rozwiązaniu innej sytuacji zagrożenia. W takim wypadku możecie zdjąć znaczniki wszystkich rozwiązanych zagrożeń.

#### Przykład 3



W trakcie trzeciej fazy gracze omówili oznaczone zagrożenie. Ustalili, że w tej sytuacji rozwiązaniem będzie zmiana pierwszego etapu trasy gracza przewożącego filar Wiatru.

Pozostali gracze również poprawili swoje błędy i w efekcie zespół znalazł właściwe rozwiązanie.

#### Zakończenie rundy

Po upływie czasu przewidzianego na Naradę, połóżcie czystą planszę obok pierwszej. Wszystkie znaczniki zagrożenia połóżcie obok i rozpocznijcie I fazę kolejnej rundy. Pamiętajcie, aby ponownie zachowywać milczenie.

#### Zakończenie gry

Jeśli najpóźniej w 4 rundzie wszystkie trasy prowadzą do celu, a na planszy nie ma znaczników zagrożenia - wręcz graczom Zakończenie 1.

Jeśli po wypełnieniu 4 mapy pojawił się na niej znacznik zagrożenia lub któraś trasa nie łączy filaru z właściwym biegunem - wręcz graczom Zakończenie 2.

#### Omówienie

Po zakończeniu czwartej rundy należy, rozdać zespołom karty z odpowiednią treścią zakończenia. Następnie wspólnie ze wszystkimi zespołami podsumować rozgrywkę. Dzięki temu uczestnicy będą mieli okazję przyjrzeć się zdobytemu doświadczeniu, wyciągnąć wnioski, które w przyszłości okażą się przydatne w rzeczywistych sytuacjach.

Podczas omówienia warto skupić się na kolejnych elementach.

**Opisanie odczuć i zachowań**, z uwzględnieniem możliwie wielu emocji, które pojawiły się w trakcie rozgrywki. Ważne, by uczestnicy mogli podzielić się swoimi wrażeniami, porozmawiać o całym wydarzeniu. Jest to też szansa do uspokojenia emocji, które często towarzyszą sytuacjom udziału w grach.

Jaką strategię przyjęliście na początku - przy planowaniu swojej trasy w I etapie I fazy?

Czy ona uległa zmianie po naradzie? Co się zmieniło?

Jak się czuliście podczas planowania pierwszej trasy - pewni siebie, zagubieni, poirytowani?

Jak to się zmieniało podczas rozgrywki - narady, kolejnych etapów? Z czego to wynikało?

Czy podczas narady pojawiły się różne pomysły?

Jeśli tak - w jaki sposób podjęliście decyzję co dalej?

Co było trudniejsze - ocenianie przebiegu swojej czy cudzej trasy? Dlaczego?

**Analiza zachowań i działań**, ich interpretacja i ocena podjętych decyzji. Niech uczestnicy spróbują nazwać przyczyny swoich zachowań.

Co Wam pomogło odkryć rozwiązanie?

Co Wam utrudniało dojście do rozwiązania?

Jeżeli mielibyście zagrać ponownie, co zrobilibyście inaczej?

**Zestawienie z rzeczywistością**, czyli zachęcenie do szukania analogii do realnych sytuacji życiowych.

Jakie uczucia wywołuje w Was w życiu podejmowanie nowych zadań? - ekscytację, niepewność, niepokój?

Gdy robimy coś po raz pierwszy, to jest dość prawdopodobne, że popełnimy jakiś błąd. Jak reagujecie, gdy zauważycie, że popełniliście błąd?

A jak gdy zauważycie, że ktoś popełnił błąd?

Czy to jest jakoś podobne do tego, co działo się podczas rozgrywki?

Jakie reakcje innych Wam pomagają znaleźć poprawne rozwiązanie? A jakie utrudniają?

Zachęcamy, by korzystać ze wspierających reakcji w przyszłości :)