



Władcy doliny

Scenariusz warsztatu edukacyjnego z wykorzystaniem gry planszowej

Ten scenariusz prezentuje jak przeprowadzić zajęcia dla młodzieży (gimnazjalnej, licealnej lub akademickiej) z wykorzystaniem gry planszowej „Władcy doliny”.

Cele zajęć

Nadrzędnym celem gry Władcy doliny jest pokazanie graczom, w jaki sposób ich decyzje mają wpływ na otaczające ich środowisko naturalne. Podejmując decyzję na temat rozbudowy infrastruktury wodnej oraz inwestycji rolników na należących do nich działkach mogą oni dowolnie kształtować krajobraz doliny.

Równocześnie każda podjęta przez nich decyzja odnośnie zagospodarowania terenu ma wymierny wpływ na bioróżnorodność. Nadmierna intensyfikacja produkcji rolnej, powiązana z użyciem środków chemicznych może spowodować lokalną katastrofę ekologiczną, która dotknie wszystkich mieszkańców doliny. W skrajnym przypadku gracze mogą doprowadzić do sytuacji, w której dalsze użytkowanie terenu przestanie być możliwe.

Gra pozwala uczestnikom także na doświadczenie konsekwencji zmian klimatu obrazowanych przez ekstremalne zjawiska pogodowe takie jak powodzie czy susze. Gracze bezpośrednio odczuwają skutki problemów, z którymi już teraz borykają się niektóre społeczności. Gra pozwala im zastanowić się nad strategiami, które pozwolą na rozwijanie zrównoważonej działalności rolnej, która pozwoli im przetrwać w niesprzyjających warunkach pogodowych.



Każdy gracz ma jakieś zasoby i informacje. Gdyby wszyscy wykorzystali je w pełni dla wspólnego dobra to indywidualne korzyści byłyby również największe. Potrzebna jest współpraca między graczami, dzielenie się informacjami i wspólne wypracowanie strategii dla całej doliny.

Materiały i sprzęt potrzebne podczas zajęć

- Zestaw gry planszowej „Władcy doliny”

Rola moderatora warsztatu z wykorzystaniem gry

Moderator nie jest ekspertem od ekologii oraz bioróżnorodności. Poprzez wykorzystanie gry „Władcy doliny” moderator pokazuje uczestnikom pewne mechanizmy związane z bioróżnorodnością, gospodarką wodną, oraz lokalną współpracą, ale do niczego ich nie przekonuje.

Twoją rolą jest przeprowadzenie rozgrywki, a następnie pokazanie zaistniałych w grze sytuacji, aby umożliwić uczestnikom refleksję i wyciągnięcie wniosków. W tym celu zachęcamy Cię do przeprowadzenia dyskusji po każdej rozgrywce. W trakcie dyskusji Twoim zadaniem będzie zadawanie pytań, zachęcanie uczestników do dyskusji i uczenia się nawzajem od siebie. Być może niektórym otworzą się oczy, u innych zostanie zasiane ziarno wątpliwości, a jeszcze inni pozostaną przy swoich poglądach. Najważniejsze, aby na etapie podsumowania rozgrywki zachęcać uczestników do samodzielnego myślenia.

Przykłady interwencji moderatora w trakcie gry

- wyjaśnianie zasad gry
- zarządzanie przebiegiem gry od strony technicznej – rundy, fazy, zdarzenia w grze
- na początku rozgrywki inicjowanie i zachęcanie do rozmów pomiędzy uczestnikami – np. „To jest Wasza dolina, jeśli potrzebujecie coś omówić wspólnie, to jest to dozwolone”

Przykłady interwencji moderatora w trakcie omówienia wniosków po grze

- zadawanie pytań uczestnikom
- odnoszenie się do wypowiedzi graczy, parafrazowanie i nawiązywanie do celów
- nazywanie tego, co się dzieje np. „gra się skończyła, a wy dalej rywalizujecie”
- podsumowania wypowiedzi graczy, klaryfikacja parafrazy, pytania pogłębiające

Przed zajęciami

Rozłóż planszę „Władcy doliny” zgodnie z dostarczoną instrukcją gry. Optymalną liczbą graczy jest 6 osób. Przy udziale takiej liczby graczy podział ról jest następujący:

- Samorząd – gracz nr 1
- Bank – gracz nr 2
- Rolnik 1 – gracz nr 3
- Rolnik 2 – gracz nr 4
- Rolnik 3 – gracz nr 5
- Rolnik 4 – gracz nr 6

W przypadku mniejszej liczby osób, możesz zmniejszyć liczbę rolników lub przejąć rolę banku.



W trakcie zajęć

Wstęp

Na początku spotkania powitaj uczestników i opowiedz kilka słów o tym, co będzie się działo w trakcie zajęć. Np.:

Za chwilę zagramy w grę planszową Władcy doliny, po której porozmawiamy sobie o niej i wynikach. Obejrzymy też sobie kilka krótkich filmów, które wyjaśniają niektóre mechanizmy z gry. Być może dowiedzie się pewnych rzeczy, które was zaskoczą. Przede wszystkim chciałabym/chciałbym żebyście dobrze się bawili. Mam też nadzieję, że grając w dzisiejszą grę dowiedzie się czegoś nowego i ciekawego. Może też poznacie nowe koleżanki i kolegów. Dowiedzie się też więcej o problemach planety, na której żyjemy. Na pewno słyszycie wiele sprzecznych opinii o takich zagadnieniach jak ochrona przyrody, zanieczyszczenia lub globalne ocieplenie. Na tych zajęciach będziecie mogli wyrobić sobie własną opinię.

Zapoznanie się uczestników

Jeśli uczestnicy nie znają się, zaproponuj krótka rundę zapoznawczą. Poproś wszystkich zebranych o przedstawienie się i powiedzenie gdzie się uczą i w jakie gry lubią grać. Możesz także zapytać, czego się spodziewają, albo skąd dowiedzieli się o zajęciach.

Wprowadzenie zasad na zajęciach

Zaproponuj kilka zasad wzajemnego traktowania się uczestników w trakcie rozgrywki. Możesz powiedzieć np.:

To jest sytuacja inna niż w szkole czy na wykładzie - nie ma dzwonek czy ocen. Musimy się razem umówić na zasady tej współpracy.

W czasie naszego spotkania będziecie grali. W trakcie gry pojawiają się różne emocje będzie dużo. Ale jak to w grze czasem mogą się również pojawić negatywne emocje. Może się to również zdarzyć w czasie dyskusji po grze. Ponieważ zależy mi bardzo na tym, żebyśmy wszyscy byli zadowoleni z tego co się będzie działo chciał(a)bym zaproponować, abyśmy:

- *pamiętali, że każdy z nas odgrywa pewną rolę w grze, ale za tą rolę jest prawdziwy człowiek, więc traktujmy się z szacunkiem i godnością*
- *jeśli ktoś w jakimkolwiek momencie będzie się czuł niekomfortowo, bo na przykład nie może dojść do głosu, to zawsze może wykonać sygnał "T" (albo podejść do mnie i powiedzieć mi o tym) - i wtedy wszyscy zrobimy "stopklatkę", zatrzymamy się i zastanowimy, co możemy zmienić żeby wszyscy mogli się dalej dobrze bawić i uczyć.*

Czy możemy się zgodzić na takie zasady?

Wprowadzenie do gry

Przeczytaj uczestnikom poniższe wprowadzenie:

Drodzy Gracze,

Przeprowadziliście się właśnie do urokliwej Doliny Rzecznej. Jako mieszkańcy zarabiacie na życie, rozwijając swoje gospodarstwa, pracując dla Samorządu Lokalnego lub dla Banku.



Rolnicy na swoich działkach prowadzą różne rodzaje upraw i hodowli. Wszyscy mogą stać się posiadaczami działki z lasem. Działki mają tę samą wielkość, ale są położone na różnych wysokościach. Od wysokości działki zależy wilgotność gleby – im niżej położona jest działka, tym jej wilgotność jest większa.

Życie w Dolinie nie zawsze jest łatwe. Jest ona narażona na niespodziewane powodzie i susze, ale mieszkańcy dzielnie stawiają im czoła. Co roku Rolnicy mogą zobaczyć rezultaty swoich działań. Otrzymują także wtedy zyski ze swojej działalności. W oparciu o nie decydują, czy zmienić sposób gospodarowania, czy też zostawić wszystko po staremu.

Samorząd zbiera podatki, sprzedaje działki, planuje i realizuje inwestycje w infrastrukturę wodną. Dzięki temu może on chronić Rolników przed katastrofami oraz dbać o zapewnienie odpowiedniej wilgotności gleby w całej Dolinie.

Bank udziela wszystkim mieszkańcom Doliny kredytów. Pomagają one wszystkim rozwijać się.

Inwestycje w Dolinie wpływają nie tylko na ludzi, ale także na życie jej najmniejszych mieszkańców - zwierząt oraz roślin. Choć na pierwszy rzut oka może się to wydawać nieoczywiste, wasze światy są ze sobą ściśle powiązane.

W ciągu roku mieszkańcy Doliny zawierają wiele transakcji. Mogą kupować i sprzedawać działki, a także ustawiać i zmieniać typy swojej produkcji. Losy Doliny zależą od waszych działań i decyzji.

W odróżnieniu od wielu innych gier, w tej nie masz żadnego narzuconego celu. Wchodząc w rolę Banku, Samorządu Lokalnego czy Rolnika mieszkającego w Dolinie zdecydujcie samodzielnie, co chcecie osiągnąć w tej grze. Czy chcecie być najbogatsi? Czy chcielibyście może, żeby wszyscy mieszkańcy doliny wiedli dostatnie życie? A może to przyroda (bioróżnorodność), która Was otacza w Dolinie, będzie dla Was najważniejsza?

Wybór należy do Was!

Omówienie zasad gry

Zacznij od krótkiego przedstawienia najważniejszych informacji.

1. Opisz planszę gry
 - Przedstaw krótko planszę gry, która reprezentuje dolinę rzeczną
 - Pokaż działki na planszy
 - Opowiedz o poziomach wzniesienia
 - Pokaż rzekę
 - Pokaż tor bioróżnorodności - różnorodności gatunków zwierząt i roślin w dolinie
2. Pokaż na planszy wyniki środowiskowe
 - Poziom wody w rzece
 - Opady
 - Wilgotność gleby w dolinie - na 3 poziomach
 - Produktywność na poszczególnych poziomach – pokaż na karcie wybranego typu produkcji
3. Informacje dla Rolników
 - Pokaż, jakie są dostępne typy produkcji – karty typów – wolność wyboru typów produkcji



- Typy produkcji a wilgotność – pokaż na karcie
 - Powiedz, jaki wpływ mają różne typy produkcji na bioróżnorodność
 - Lasy - szczególny typ produkcji na planszy – wysoka bioróżnorodność – po wycięciu nie ma możliwości odtworzenia
4. Informacje dla Samorządu
 - Samorząd ustala ceny i sprzedaje działki
 - Ustala także poziom podatków
 - Inwestuje w poziom wałów oraz System Rozprowadzania Wody (SRW)
 - Opowiedz jak działają wały i SRW
 5. Informacje dla Banku
 - Posiada gotówkę
 - Może udzielać kredytów
 - Decyduje o terminie spłat i ratach
 6. Rundy i fazy
 - Gra dzieli się na rundy (lata)
 - Każda runda podzielona jest na 3 fazy: rozpoczęcia, akcji i wyników

Nie tłumacz wszystkich zasad gry. Po tym wstępie rozpocznij pierwszą rundę, podczas której gracze przeciwczą przedstawione zasady gry oraz będzie okazja na uzupełnienie ich o dalsze szczegóły. Po pierwszych dwóch rundach poproś graczy, aby zastanowili się nad swoimi indywidualnymi celami w grze. Mogą je sobie gdzieś zapisać. Gra kończy się po 8 rundzie. Jednak w przypadku ograniczonego czasu może skończyć się po 5, 6 lub 7 rundzie. Minimalna liczba rund w rozgrywce to 5.

Rozgrywka

Na samym początku poproś, aby uczestnicy wylosowali role pełnione w grze. Prowadzisz rozgrywkę zgodnie z instrukcją dostarczoną razem z zestawem gry. Nowe zdarzenia w grze wykorzystuj do wprowadzenia dodatkowych informacji oraz szczegółowych zasad.

Gra kończy się w następujących przypadkach:

- Po 8 rundzie
- Bioróżnorodność spadła do 0 – klęska biologiczna w dolinie
- Upłynął umówiony czas gry – po 5, 6 lub 7 rundzie

Po zakończonej rozgrywce policzcie wyniki zgodnie z instrukcją do gry oraz porównajcie je do dostarczonych zakresów wyników.

Następnie zaproś uczestników do wspólnej wymiany wrażeń po zakończonej rozgrywce.

Dyskusja po rozgrywce

W trakcie dyskusji prowadź jej tok, zadając pytania i uściślając wypowiedzi uczestników np. dopytując. Nie narzucaj swojego zdania uczestnikom, ale zachęcaj do refleksji i zastanowienia się nad rozgrywką z dystansem. Aby pomóc zachować go możesz powiedzieć, że gra już jest skończona, więc możemy stanąć trochę z boku i przyrzeć się temu, co w niej miało miejsce. Dzięki czemu uczestnicy będą mogli wyciągnąć jakąś naukę z gry na przyszłość.



1. Odwentylowanie emocji

Właśnie zakończyliście rozgrywkę, w której mogły pojawić się różne emocje. Pozwól przez chwilę je przeżyć. Możesz zapytać uczestników np.:

- Jak się Wam grało?

2. Ustalenie faktów

Uczestnicy próbują ustalić, co to znaczy bycie zwycięzcą w tej grze.

- Jaki jest wynik gry?
- Co oznacza osiągnięty wynik w tej grze?

3. Motywacje graczy

Zaproś uczestników do powiedzenia, co chcieli osiągnąć w grze.

- Jakie były wasze cele w grze?
- Jak zmieniały się Wasze cele w trakcie gry?
- Co pomagało, a co utrudniało Wam w osiągnięciu Waszych celów?

4. Uświadomienie konsekwencji

Celem tego etapu jest zaproszenie uczestników do refleksji na temat gospodarowania wspólną wyspą i jej zasobami. Warto na tym etapie pokazać takie kwestie jak: ograniczoność zasobów, nadmierna rywalizacja może prowadzić do katastrof.

- Wyobraźmy sobie, co by się stało z tą doliną rzeczną gdybyśmy grali dalej?
- Co by było gdybyśmy wycięli wszystkie lasy w dolinie?
- Co by było gdyby większość koncentrowała się na uprawach i hodowli intensywnej?
- Opiszcie wspólnotę, którą stworzyliście w tej grze? Jak się w niej czuliście?

5. Typowe błędy graczy

Aby gracze wyciągnęli jeszcze większą naukę z gry można im uświadomić ukryte mechanizmy i popełniane błędy. Sprawdź, czy w zakończonej rozgrywce zdarzyła się któraś z poniższych sytuacji:

- **Niedopasowanie typu produkcji do poziomu i/lub infrastruktury wodnej (Rolnicy).** Różne typy produkcji są dopasowane do różnych poziomów wzniesień, ale to dopasowanie zależy również od wilgotności gleby. Poprzez uważne przyglądnięcie się jak zyski z danego typu produkcji zależą od wilgotności gleby i współpracę z Samorządem w zakresie decyzji dotyczących rozwoju infrastruktury wodnej Rolnicy mogą uzyskać największe zyski z typów produkcji niezależnie od opadów i poziomu wody w rzece.
- **Niepotrzebne inwestowanie w wały zamiast w system rozpraszania wody (Samorząd).** Wały są mniej efektywne niż System Rozpraszania Wody: są droższe i nie dają żadnej korzyści w przypadku suszy.
- **Za wysokie ceny działek (Samorząd).** Niskie albo bardzo niskie ceny działek przyspieszają rozwój Doliny; Samorząd może finansować wtedy System Rozpraszania Wody poprzez podatki.
- **Za wysokie odsetki (Bank).** Bank najwięcej skorzysta, jeśli Rolnicy rozwiną swoją działalność - do tego potrzebują nisko oprocentowanych kredytów na początku gry.

6. Analogie do codzienności

Na tym etapie omówienia razem z uczestnikami przyglądnijcie się podobieństwom i różnicom rozgrywki do codzienności. Możesz pokazać pewne mechanizmy, które pojawiają się także w codziennym życiu:

- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do klęsk środowiskowych.
- Na dłuższą metę lepiej współpracować niż rywalizować.
- Warto świadomie wybierać swoje cele i wzorce, którym się poddajemy.

Pytania:

- **Jakie widzicie podobieństwa z tym, co dzieje się w życiu wokół nas?**
- Co jest podobne, a co się różni od rzeczywistości wokół Was?
- Na co macie wpływ? A na co nie macie?

7. Pogłębienie refleksji nad wykorzystaniem gry w życiu

To jest ostatni etap omówienia rozgrywki. Zapytaj o końcowe wnioski jej uczestników.

- **Co zabierasz sobie z tej gry? Jakie wnioski / spostrzeżenia?**
- Co byście zmienili, gdybyście grali jeszcze raz?

8. Podsumowanie

Podsumuj najważniejsze spostrzeżenia i wnioski, które pojawiły się w trakcie dyskusji po grze.

Poglądy

Na koniec zaproś uczestników do rozmowy na jeden z wybranych poglądów z poniższej listy. Możesz to wprowadzić poprzez powiedzenie:

„ Na koniec naszego spotkania chciałbym/chciałbym Was zaprosić do rozmowy na temat bioróżnorodności oraz różnych katastrof związanych z wylewaniem rzek. Mam taki pogląd, jaki można znaleźć np. w Internecie lub mediach. Co powiecie na takie stwierdzenie: ...”

Przeczytaj i pokaż pogląd. A następnie pozwól się wypowiedzieć uczestnikom.

Na koniec dyskusji pokaż film, który jest szerzej wyjaśnia daną kwestię.

Lista poglądów do scenariusza

- Czy budowa wałów przeciwpowodziowych jest korzystne?

Podsumowanie zajęć

Na koniec zapytaj uczestników, co im się najbardziej podobało w zajęciach. Czego było za dużo, czego za mało? Co można zrobić inaczej?

Podziękuj za udział w rozgrywce i dyskusjach i pożegnaj się.