



Ropa z Catanu

Scenariusz warsztatu edukacyjnego z wykorzystaniem gry planszowej

Ten scenariusz prezentuje jak przeprowadzić zajęcia dla młodzieży (gimnazjalnej, licealnej lub akademickiej) z wykorzystaniem gry planszowej „Osadnicy z Catanu” z dodatkiem „Ropa z Catanu”.

Cele zajęć

Ogólnym celem zajęć jest edukacja młodzieży poprzez zabawę, jaką jest atrakcyjnie przygotowana gra planszowa. W szczególności intencją zajęć jest zachęcenie młodzieży do refleksji nad współczesnymi wyzwaniami związanymi z dużym tempem eksploatacji naturalnych zasobów Ziemi oraz konsekwencjami, jakie grożą jej mieszkańcom w dłuższym okresie. W trakcie spotkania poruszane są następujące kwestie:

- Zasoby, które mamy do dyspozycji są ograniczone. Nadmierne wykorzystanie ropy, chociaż korzystne dla niektórych, prowadzi do wielu problemów, które dotyczą wszystkich (np. katastrofy klimatyczne).
- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do katastrofy.
- Na dłuższą metę lepiej współpracować niż rywalizować.
- Warto świadomie wybierać swoje cele i wzorce, którym się poddajemy.



Materiały i sprzęt potrzebne podczas zajęć

- Zestaw gry planszowej „Osadnicy z Catanu”
- Dodatek dla 5-6 graczy gry planszowej „Osadnicy z Catanu”
- Dodatek „Ropa z Catanu”

Rola moderatora warsztatu z wykorzystaniem gry

Moderator nie jest ekspertem od ekologii oraz zmian klimatu. Poprzez wykorzystanie gry „Ropa z Catanu” moderator pokazuje uczestnikom pewne mechanizmy związane z wykorzystaniem zasobów, zmianami klimatu, 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 wspólna wyspa, 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 „Osadnicy z Catanu” wraz z dodatkami na odpowiednią liczbę graczy – zwróć uwagę, że plansza dla 5-6 graczy jest bardziej rozbudowana. Zastosuj odpowiednie ustawienie w zależności od spodziewanej liczby graczy. Szczegóły opisane w instrukcji skróconej do gry „Osadnicy z Catanu” oraz „Dodatek dla 5-6 graczy”. W przypadku rozgrywki dla 3-4 graczy zastosuj ustawienie planszy z instrukcji do dodatku „Ropa z Catanu”.

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 „Ropa z Catanu”, po której porozmawiamy sobie o niej i wynikach. Obejrzymy też sobie kilka krótkich filmów, które dotyczą tematu klimatu i naturalnych zasobów Ziemi. Być może dowiedzie się pewnych rzeczy, które was zaskoczą lub zadziwią. Przede wszystkim



chciałabym/chciałbym żebyście dobrze się bawili. Mam też nadzieję, że grając w dzisiejszą grę dowiedziecie się czegoś nowego i ciekawego. Może też poznacie nowe koleżanki i kolegów. Dowiedziecie 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 na malowniczą wyspę Catan, która bogata jest w różne naturalne zasoby i surowce. Od Was zależy jak będzie wyglądać przyszłość wyspy. Wasza działalność na wyspie polega na budowaniu osad oraz miast. W tym celu potrzebujecie surowców: drewna, zboża, rudy, gliny i wełny.

Jednym z tych surowców jest ropa. Jej ilość jest jednak ograniczona, a użytkowanie wiąże się z określonymi konsekwencjami: wytwarzaniem zanieczyszczeń i emisją gazów cieplarnianych prowadzących do zmian klimatu. Zmiany klimatu mogą sprawić, że Waszą wyspę dotkną katastrofy naturalne.

Odkrycie ropy na Catanie stawia Wam zupełnie nowe wyzwania. Od Was zależy jak wykorzystacie tę szansę i jak poradzicie sobie z zagrożeniami.



Omówienie zasad gry

Zacznij od krótkiego przedstawienia najważniejszych informacji.

1. Opowiedz o wyspie Catan, której plansza leży przed uczestnikami. Jako osadnicy gracze zasiedlają tę wyspę przy użyciu osad, miast, metropolii i dróg pomiędzy nimi. Grę rozpoczyna się z 2 osadami i 2 drogami.
2. Jedna osada to jeden punkt zwycięstwa, miasto to dwa punkty, metropolia to 3.
3. Punkty zwycięstwa można uzyskiwać także w inny sposób. Ten, kto jako pierwszy uzyska 12 punktów zwycięstwa wygrywa całą grę. Osoba, która zrezygnuje z wykorzystania największej liczby żetonów ropy, zostanie Czempionem Środowiska.
4. Do budowy osad i dróg potrzebne są surowce. Przekształcanie osad w miasta i metropolie również wymaga surowców.
5. Jak zdobywa się surowce? Na Catanie znajduje się sześć form ukształtowania terenu. Pokaż każdy z tych terenów oraz dostarczane surowce: drewno, wełna, zboże, glina, ruda, ropa.
6. Każdemu z pól przypisany jest okrągły żeton z liczbą. Im większa czcionka na żetonie, tym większe prawdopodobieństwo, że ta liczba wypadnie. Określone surowce otrzymują tylko ci gracze, których osada, miasto bądź metropolia graniczy z wylosowanym polem lub polami.
7. Specjalnym surowcem jest ropa. Ropę można wymienić na 2 dowolne inne surowce lub wykorzystać do budowy metropolii. Każdorazowe użycie ropy powoduje zanieczyszczenie środowiska. Po zużyciu każdego 5 żetonów ropy następuje katastrofa - jedno pole zostaje zniszczone lub następuje zalanie wybrzeża.

Nie tłumacz wszystkich zasad gry. Po tym wstępie rozpocznij pierwszą rundę, podczas której gracze przećwiczą przedstawione zasady gry oraz będzie okazja na uzupełnienie ich o dalsze szczegóły.

Jeśli jesteście ograniczeni czasem, możesz umówić się na początku z uczestnikami, że gra kończy się po określonym czasie np. 2 godz. Wtedy grę kończy ostatni gracz w kolejce.

Rozgrywka

1. Na samym początku poproś, aby uczestnicy ustalili kolejność poprzez wyrzucenie liczby dwoma kośćmi. Osoba z największą liczbą rozpoczyna. Kolejne osoby z mniejszymi liczbami oczek. Przy podobnej liczbie oczek, osoby rzucają ponownie, aby wyłonić między sobą kolejność.
2. W ustalonej kolejności gracze ustawiają na planszy najpierw jedną osadę wraz z przyległą do niej drogą, a następnie w drugiej kolejce drugą osadę wraz z drogą.
UWAGA: Każdy gracz musi ustawić przynajmniej jedną osadę przy polu naftowym.
3. Każdy z graczy otrzymuje po jednej karcie surowców z wszystkich przyległych pól do jednej wybranej osady.
4. Rozpoczynamy rozgrywkę od osoby, która miała największą liczbę oczek na kościach w pierwszym losowaniu kolejności. Dalej kolejność odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Prowadzisz rozgrywkę zgodnie z instrukcją skróconą dostarczoną razem z zestawem gry. Nowe zdarzenia w grze wykorzystuj do wprowadzenia dodatkowych informacji oraz szczegółowych zasad.



Każda runda gracza podzielona jest na etapy:

1. Rzut kośćmi przez tego gracza – rozdanie kart z surowcami osobom z osadami, miastami przy polach o wylosowanym numerze
2. Faza Złodzieja, jeśli wypada liczba „7” na kościach (opowiedz, co się dzieje w „fazie złodzieja”)
3. Faza handlu gracza, którego jest kolej – tylko gracz, którego jest runda prowadzi handel – opowiedz o zasadach wymiany
4. Faza budowania i rozwoju gracza
5. Faza katastrofy, jeśli znacznik użycia ropy osiągnął pole nr 5
6. Specjalna faza budowania i rozwoju – dla innych graczy – mogą budować lub losować kartę rozwoju, ale nie mogą jej użyć

Gra kończy się w następujących przypadkach:

- Jeden z graczy zdobył 12 punktów zwycięstwa
- 5 pól na planszy zostało zniszczonych przez katastrofy – w takiej sytuacji zwycięzcą jest osoba posiadająca medal Czempiona środowiska
- Upłynął umówiony czas gry – zwycięzcą jest osoba mająca największą liczbę punktów zwycięstwa

Zaproś uczestników do wspólnej wymiany wrażeń po grze.

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?**
- Kto zdobył najwięcej punktów?
- Kto ma medal Czempiona środowiska?
- **Co oznacza wygrana 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 wyspą gdybyśmy grali dalej?**
- **Co by było gdyby wszyscy próbowali używać jak najwięcej ropy?**
- **Jakbyście grali gdyby nie było punktów?**

Na tym etapie możesz zaprezentować obraz wyspy Catan z początku gry (zdjęcie) oraz porównać go z obrazem po rozgrywce.

5. 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:

- Dynamiczny rozwój państw bogatych w ropę i naturalne surowce.
- Zasoby, które mamy do dyspozycji są ograniczone. Nadmierne wykorzystanie ropy, chociaż korzystne dla niektórych, prowadzi do wielu problemów, które dotyczą wszystkich (np. katastrofy klimatyczne).
- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do katastrofy.
- 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?

6. 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?

7. 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:

„Gra dotyczyła surowców i zasobów Ziemi, które są ograniczone. Na koniec naszego spotkania chciałbym/chciałbym Was zaprosić do rozmowy na ten temat. Mam tutaj kilka poglądów, jakie 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

- Ropy wystarczy na długo
- Kurczą się surowce energetyczne to nie problem
- Skażenia przy wydobywaniu ropy nie będą już problemem
- Działalność człowieka nie ma wpływu na zmiany klimatu
- Wzrost globalnej temperatury to skutek aktywności słonecznej

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.

