



Domus  
Ludens



# PODREĆCZNIK MISTRZ A GRY



“Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.”

Ten dokument jest dostępny w następujących językach:

Polski

Hiszpański

Niemiecki

Angielski

Kataloński

Podręcznik posiada materiały uzupełniające, z którymi można zapoznać się na stronie internetowej projektu: <https://www.domusludens-project.com/products/>

#### Autorzy:

- David Ruiz, koordynator projektu Domus Ludens w Fundacji Resilis.
- Maria Garrido, koordynatorka ds. agentów ludycznych w Fundacji Resilis.
- Ester Jiménez, koordynatorka ds. agentów ludycznych w Fundacji Resilis.
- Irene Kopetz, kierownik projektów europejskich w Fundacji Resilis.
- Toni Viader, partner założyciel "La Juganera".
- Iris Hüwe, Für Soziales Play Agents Koordynator.
- Milena Westermann, koordynator Für Soziales.
- Marlene Flebbe, koordynatorka ds. agentów ludycznych w Für Soziales.
- Paulina Chełstowska, koordynator Fundación Robinson.
- Jakub Iwański, koordynator Fundación Robinson.
- Jara Mena, Koordynator projektu Domus Ludens, na poziomie europejskim.
- Rosa Sitjes, Doktorantka na Uniwersytecie w Gironie (UdG).
- Coral Gallardo, Doktorantka na Uniwersytecie w Gironie (UdG) i dyrektor ds. życia wspomaganego w Fundacji Resilis..
- Carme Montserrat, Wykładowca i pracownik naukowy na Universitat de Girona (UdG).
- Edgar Iglesias, Wykładowca i pracownik naukowy na Universitat de Girona (UdG).

#### Projektant graficzny:

Dział komunikacji grupy Plataforma Educativa.

#### Nota prawna:



Ludic Agent Manual © 2022 by Resilis Foundation is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



# INDEKS

---

PRZEDMOWA I PREZENTACJA PODRĘCZNIKA MISTRZA GRY ..... 7

**Część 1- Projekt Domus Ludens - Wstęp ..... 5**

1. KRÓTKO NA TEMAT PROJEKTU ..... 9

**Część 2. Podręcznik Mistrza Gry ..... 10**

2. ZASTOSOWANIE PODRĘCZNIKA MISTRZA GRY ..... 14

3. ZAGRAJMY! ..... 18

4. DLACZEGO PODRĘCZNIK MISTRZA GRY JEST POTRZEBNY? ..... 21

**Część 3. Mistrz Gry ..... 23**

5. OSOBA MISTRZA GRY ..... 28

6. CZYNNIKI DODATKOWO WSPIERAJĄCE MISTRZA GRY ..... 34

**Część 4. Zagrajmy! ..... 31**

7. KIEDY GRAĆ? ..... 37

8. ANIMACJA GIER PLANSZOWYCH ..... 39

**Część 5. Doświadczenia Praktyczne ..... 44**

9. PLAN PRZYGOTOWANIA SESJI GIER PLANSZOWYCH DLA MISTRZÓW GRY  
..... 51

10. MATERIAŁY ..... 53

11. ŹRÓDŁA ..... 55



## PRZEDMOWA I PREZENTACJA PODRĘCZNIKA MISTRZA GRY

Niniejszy Podręcznik Mistrza Gry został opracowany w ramach projektu "Domus Ludens- Dom, który gra", finansowanego ze środków europejskich.

Projekt ten porusza ważny temat prawa do zabawy. Pomimo tego, iż zabawa ma duże znaczenie dla rozwoju i dobrostanu dzieci i młodzieży, nie zawsze jest tak traktowana, a zwłaszcza w ośrodkach instytucjonalnej pieczy zastępczej. Projekt Domus Ludens skupia się na promowaniu prawa młodych ludzi do zabawy właśnie w takich ośrodkach.

Jako jeden z rezultatów projektu, niniejszy Podręcznik Mistrza Gry ma na celu uporanie się z problemem braku zabawy, często występującym w placówkach pieczy zastępczej, poprzez promowanie i wdrażanie w nich kultury grania w gry planszowe. Mając to na uwadze, niniejszy Podręcznik Mistrza Gry został pomyślany jako wysoce praktyczne narzędzie dla osób pracujących z młodzieżą i innych profesjonalistów wspierających młodych ludzi.

Korzystając z Podręcznika Mistrza Gry, osoby pracujące z młodzieżą będą mogły w łatwy sposób przeprowadzić analizę sytuacji, wybrać metodologię oraz kluczowe treści warte poruszenia, a następnie efektywnie wykorzystać gry planszowe w celu promocji prawa do

zabawy, a co za tym idzie – zwiększenia umiejętności i poprawy samopoczucia młodych ludzi przebywających w instytucjonalnej pieczy zastępczej.

Partnerzy projektu Domus Ludens pragną, aby Podręcznik Mistrza Gry ułatwił wdrażania gier planszowych, zwiększył efektywność sesji gier, przyczynił się do promocji aktywnego grania w ośrodkach instytucjonalnej pieczy zastępczej. Wierzymy, że będzie to miało pozytywny wpływ na integrację, samopoczucie i umiejętności młodzieży i sprawi, że pobyt w placówkach będzie przyjemniejszy. Aby skuteczniej wdrażać aktywną grę i prawo do zabawy w placówkach opiekuńczo wychowawczych, zalecamy osobom pracującym z młodzieżą korzystanie z niniejszych wytycznych wraz z *Przewodnikiem po grach planszowych*

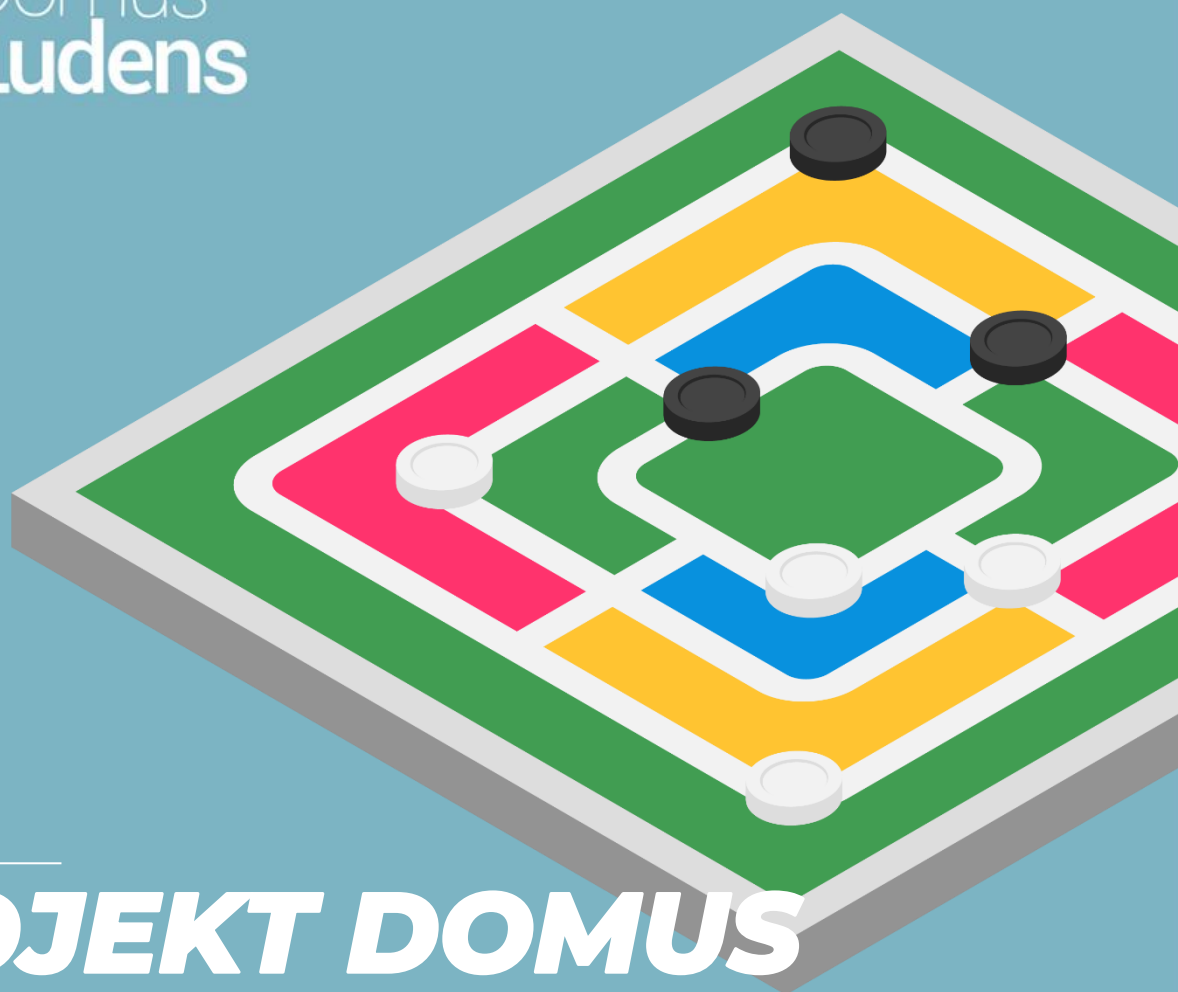
**Miłej lektury i dobrej zabawy!**  
**Partnerzy Projektu Domus Ludens.**

**Czytaj dalej!**  
**Nauczmy**  
**się grać**  
**razem!!!**





Domus  
Ludens



*CZĘŚĆ 1*

# **PROJEKT DOMUS LUDENS - WSTĘP**

*Sprawdźmy na czym polega ten finansowany ze środków europejskich projekt!*

- ★ Dzieci i młodzież pod opieką nie bawią się wystarczająco... GRAJ WIĘCEJ!
- ★ Domus Ludens produkty
- ★ Partnerzy projektu





## KRÓTKO NA TEMAT PROJEKTU

Niniejszy Podręcznik Mistrza Gry powstał w ramach **Projektu "Domus Ludens – Dom, który gra"** finansowanego ze środków europejskich Chwileczkę... **czym właściwie jest projekt Domus Ludens? Dowiedzmy się!**

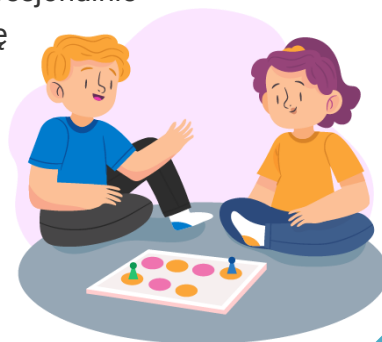
- » **Dlaczego projekt Domus Ludens jest ważny? Ponieważ wierzymy, że dzieci i młodzież przebywające w instytucjonalnej pieczy zastępczej nie bawią się wystarczająco dużo!**

**Uczestnictwo w zabawach i zajęciach rekreacyjnych jest podstawowym i globalnym prawem dzieci i młodzieży, uznanym przez Artykuł 31 Konwencji ONZ o Prawach Dziecka.** W przeszłości zarówno doświadczenia praktyczne jak i różne badania naukowe podkreślały znaczenie tego prawa, zwłaszcza w kontekście indywidualnego rozwoju dziecka. Regularna aktywna zabawa wspiera kreatywność, zachowanie społeczne oraz wzmacnia zdolności poznawcze i motoryczne. Mimo całej tej udokumentowanej wiedzy nie zawsze jednak uwzględnia się szczególne znaczenie zabawy. Dotyczy to ogółu społeczeństwa, ale w szczególności dzieci i młodzieży dorastającej w ramach systemu pieczy zastępczej. Niestety kreatywna, różnorodna i zindywidualizowana zabawa zbyt rzadko jest tu priorytetem. Nie jest to stan zamierzony, lecz konsekwencja braku środków, możliwości systemu a niekiedy braku pomysłu.



- » **Cele projektu Domus Ludens: Poprawmy samopoczucie poprzez aktywną zabawę!**

Domus Ludens w tłumaczeniu z łaciny oznacza „dom, który gra”. Ogólnym celem projektu Domus Ludens jest subiektywna poprawa samopoczucia oraz rozwój osobistych umiejętności młodych ludzi przebywających w instytucjach pieczy zastępczej poprzez granie w gry. Projekt ma komponent badawczy. Próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy regularna, zorganizowana i profesjonalnie prowadzona zabawa ma pozytywny wpływ na grupę docelową. Ponadto, w ramach projektu zostanie przeprowadzone badanie dotyczące tego, które umiejętności poznawcze, emocjonalne i społeczne mogą zostać pozytywnie wzmocnione i precyzyjnie ukierunkowane poprzez regularne granie w starannie dobrane gry planszowe.



## » Wymierne efekty Projektu Domus Ludens

W ramach projektu Domus Ludens powstaną 3 opracowania, które będą się wzajemnie uzupełniać:



**Przewodnik po grach planszowych** dostarcza informacji i wskazówek na temat **20 gier**, które oprócz tego, że dostarczają świetnej rozrywki, zostały specjalnie dobrane tak, aby wspierać rozwój umiejętności i emocjonalny dobrostan młodych ludzi objętych pieczą, a w szczególności przebywających w placówkach opiekuńczo-wychowawczych.



**Podręcznik Mistrza Gry**, zamieszczony w niniejszej publikacji, prezentuje metodologie i treści skierowane do osób pracujących z młodzieżą w instytucjach pieczy zastępczej, aby efektywnie wykorzystywać gry planszowe celem poprawy umiejętności i samopoczucia przebywających tam młodych ludzi.



**Ocena regularnego i systematycznego wpływu uczestnictwa w zabawie na nabywanie umiejętności i samopoczucie młodych ludzi przebywających w instytucjach pieczy zastępczej**, zawiera wyniki i wnioski z pilotażu przeprowadzonego przez organizacje współtworzące projekt Domus Ludens. Wychowawcy, przygotowani do roli Mistrzów Gry, wykorzystują swoją wiedzę w trwającym 8 miesięcy pilotażu. 100 młodych osób przez ten czas intensywnie uczestniczy w sesjach gier planszowych regularnie organizowanych w placówkach. Dokument zawiera wyniki i wnioski z ewaluacji.

Wszystkie publikacje są dostępne do pobrania za darmo ze strony projektu Domus Ludens:

<https://www.domusludens-project.com>



## Domus Ludens, projekt finansowany ze środków europejskich



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Domus Ludens-Dom, który gra jest projektem europejskim, finansowanym w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+, który wspiera działania w dziedzinie edukacji, szkoleń, młodzieży i sportu.

Więcej informacji na temat programu Erasmus+ w Hiszpanii/Niemczech/Polsce można znaleźć na stronie: [krajowa strona Erasmus+](#).

## Kim jesteśmy? Partnerzy Projektu Domus Ludens

W skład zespołu Domus Ludens wchodzi 5 kompetentnych organizacji, które działają w trzech europejskich krajach członkowskich: Hiszpanii, Niemczech i Polsce. Wnosimy cenne doświadczenie w czterech głównych dziedzinach:

- 1) Piecza zastępcza dzieci i młodzieży;
- 2) Praktyczna i fachowa wiedza na temat gier planszowych;
- 3) Badania naukowe i ewaluacja w dziedzinie edukacji i opieki nad dziećmi oraz;
- 4) Długoterminowe know-how w realizacji projektów finansowanych ze środków europejskich.

W projekcie uczestniczą następujące organizacje:



### » Fundació Resilis (Hiszpania)

Jej główną misją jest zarządzanie i rozwój projektów, programów lub usług dla dzieci i młodzieży znajdujących się w sytuacji wykluczenia społecznego lub zagrożonych nim. Fundació Resilis zarządza placówkami opiekuńczo wychowawczymi dla dzieci i młodzieży, a także udziela wsparcia rodzinom stosując podejście oparte na wspólnocie. <http://www.resilis.org>

**R3**silis  
Fundació



- » **FÜR SOZIALES** jest częścią dużej organizacji zajmującej się opieką nad dziećmi i młodzieżą (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), posiadającą ponad 40-letnie doświadczenie. Ta organizacja non-profit świadczy usługi dla około 600 klientów, zarówno w instytucjach pieczy zastępczej, jak i w placówkach ambulatoryjnych, na terenie Hamburga (Niemcy Północne). Ponadto, FÜR SOZIALES oferuje zróżnicowany zakres innych usług, takich jak społeczno-edukacyjna pomoc rodzinom, doradztwo i szkolenia w zakresie przemocy domowej i stalkingu, jak również zorientowane na praktykę oferty w ramach pomocy integracyjnej. <https://www.fuersoziales.de/>

FÜR SOZIALES  
S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH



- » **Fundacja Samodzielni Robinsonowie** jest polską organizacją non-profit działającą na rzecz młodzieży, założoną w 2014 roku, której celem jest wspieranie młodych ludzi zagrożonych wykluczeniem społecznym. Fundacja Samodzielni Robinsonowie opracowuje i prowadzi programy skierowane do młodych ludzi z instytucji pieczy zastępczej, aby pomóc im w efektywnym przechodzeniu z opieki instytucjonalnej do samodzielnego życia. <https://www.fundacjarobinson.org.pl/>



- » **Liberi (Uniwersytet w Gironie)** jest grupą zajmującą się badaniami dotyczącymi dzieci, młodzieży i społeczności, którą kierują dr Carme Montserrat oraz dr Pere Soler. Jest ona częścią Instytutu Badań Edukacyjnych (IRE) Uniwersytetu w Gironie (Katalonia, Hiszpania). Praca i działania tej grupy badawczej skupiają się na polityce dotyczącej dzieci i młodzieży, zwracając uwagę na sytuacje zagrożenia, w jakich znajdują się niektóre dzieci i młodzież, a także na rozwój społeczności umożliwiający wdrażanie określonych inicjatyw publicznych. <https://www.udg.edu/ca/grupsrecerca/liberi>

Universitat de Girona  
**Liberi**  
Grup de Recerca en Infància,  
Joventut i Comunitat



- » **La Juganera** jest organizacją non-profit specjalizującą się w grach planszowych. Głównym celem organizacji jest promowanie kultury gier jako zdrowego sposobu spędzania wolnego czasu oraz jako narzędzia innowacyjnej edukacji. Organizacja prowadzi sklep, jak również sklep internetowy z grami planszowymi, gdzie oferuje szkolenia z zakresu Game Based Learning. Ponadto organizacja samodzielnie opracowuje i tworzy gry. <https://lajuganera.cat/>





Domus  
Ludens



*CZĘŚĆ 2*

# **PODRĘCZNIK MISTRZA GRY**

*Zobaczmy dlaczego Podręcznik Mistrza Gry  
jest tak potrzebny*

## ZASTOSOWANIE PODRĘCZNIKA MISTRZA GRY

***Podręcznik Mistrza Gry został zaplanowany do wykorzystania w pracy z młodymi ludźmi przebywającymi w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.***

Z Podręcznika Mistrza Gry mogą oczywiście korzystać wszystkie osoby zainteresowane zdobyciem wiedzy na temat tego, jak skutecznie wdrożyć kulturę gier planszowych w pracy z młodymi ludźmi.

Nie mniej jednak, Podręcznik Mistrza Gry został opracowany przede wszystkim z myślą o wykorzystaniu go w dość specyficznym kontekście, a mianowicie przez osoby zapewniające wsparcie młodym ludziom przebywającym w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.



### ■ PIECZA ZASTĘPCZA

Instytucje pieczy zastępczej są częścią systemu ochrony praw dziecka i zostały stworzone po to, aby zajmować się prawami dziecka i je chronić. W tym względzie Konwencja ONZ z roku 1989 o Prawach Dziecka<sup>1</sup> jest głównym dokumentem dotyczącym praw dzieci i młodzieży i obejmuje szeroki zakres zagadnień, które mają zastosowanie do systemów ochrony.

Konwencja o prawach dziecka stanowi, że wszyscy ludzie powinni dorastać w środowisku rodzinnym, w atmosferze miłości i troski. W przypadku, gdy nie jest to możliwe, Art. 20 Konwencji wyjaśnia, że państwa mają obowiązek zapewnić poprzez swoje ustawodawstwo krajowe opiekę zastępczą dla dzieci, które czasowo lub na stałe nie są w stanie pozostać w swoim środowisku rodzinnym.

Przykładami takiej opieki zastępczej są: opieka dalszej rodziny, opieka rodziny zastępczej, inne formy opieki rodzinnej lub podobnej do rodzinnej oraz nadzorowane samodzielne życie dzieci. Ośrodki instytucjonalnej opieki zastępczej są powszechną formą pieczy zastępczej<sup>2</sup>.



<sup>1</sup> Assembly, U. G., 1989

<sup>2</sup> United Nations General Assembly, 2010

Dlatego też, w pracy z dziećmi i młodzieżą w placówkach opiekuńczo wychowawczych należy z "poszanowaniem" stosować się do zapisów Konwencji ONZ o Prawach Dziecka. W Konwencji ONZ znajdują się cztery artykuły, które mają fundamentalne znaczenie w pracy w tego typu środowiskach:

1. brak jakiejkolwiek dyskryminacji (Artykuł 2);
2. najlepsze zabezpieczenie interesów dziecka (Art.3);
3. prawo do życia i rozwoju (Art.6)
4. prawo do swobodnego wyrażania własnych poglądów (Art.12)



Instytucjonalna piecza zastępcza to „opieka zapewniana w jakimkolwiek pozarodzinnym środowisku grupowym. Obejmuje ona wiele różnych form dostosowanych do różnych potrzeb i cech beneficjentów, takich jak miejsca udzielające schronienia w sytuacjach nagłych czy działające w sytuacjach kryzysowych ośrodki interwencyjne, jednak najbardziej powszechne są krótko i długoterminowe ośrodki opieki stacjonarnej, w tym domy grupowe<sup>3</sup>”. To właśnie do takich form pieczy zastępczej odnosimy się w naszym projekcie.

Głównym celem placówek instytucjonalnej pieczy zastępczej jest zagwarantowanie odpowiedniej troski o potrzeby każdego dziecka, zarówno te biologiczne, jak i emocjonalne i społeczne, w środowisku zapewniającym bezpieczeństwo i ochronę, a także poprawę warunków sprzyjających uczeniu się i umożliwienie dostępu do zasobów społecznych na takich samych warunkach, jak w przypadku innych osób w ich wieku. Taka forma opieki powinna być rozwiązaniem tymczasowym, mającym na celu reintegrację dzieci lub młodzieży z rodziną biologiczną lub, jeśli nie jest to możliwe, znalezienie odpowiedniej opieki rodzinnej.

#### **Kluczowe cechy instytucjonalnej pieczy zastępczej:**

- \* Zajmuje się potrzebami dzieci i młodzieży do osiągnięcia przez nie pełnoletniości, ew. na czas kontynuacji nauki, nie dłużej jak do osiągnięcia 25 r.ż.
- \* Udziela profesjonalnego wsparcia 24 godziny na dobę, 365 dni w roku.
- \* Jest urzędową formą pieczy, co oznacza, że opieka powinna być wykonywana na podstawie decyzji wydanej przez właściwy organ administracyjny lub sądowy.
- \* Powinna być ukierunkowana na indywidualne podejście do dziecka i powinna dawać dziecku możliwość stworzenia więzi z konkretnym opiekunem. Dlatego też funkcjonuje na zasadzie indywidualnego programu opiekuńczo wychowawczego.
- \* Działalność opiekunów (wychowawców) ma na celu promowanie ogólnego dobrostanu dziecka, zarówno w odniesieniu do jego własnej osoby, jak i reszty społeczeństwa, włączając w to relacje dziecka z rodziną.



<sup>3</sup> United Nations General Assembly, 2010, p. 6





Instytucje sprawujące pieczę zastępczą są **jedynym domem dla swoich podopiecznych**. Dlatego też działalność i organizacja tego typu placówek odpowiada na potrzeby życia codziennego.

- » Harmonogramy ustalane są w taki sposób, aby propagować codzienne rutyny, które są rozumiane jako niezbędne do poprawy dobrostanu, rozwoju umiejętności i normalizacji.
- » Również organizacja przestrzeni jest jak najbardziej zbliżona do konwencjonalnych domów rodzinnych. Dzieci i młodzież korzystają ze wspólnych i indywidualnych przestrzeni, takich jak jadalnia i sypialnia. W niektórych placówkach może jednak wyglądać to inaczej – zdarza się, że dzieci i młodzież mieszkają we wspólnych pokojach.

## ■ DZIECI I MŁODZIEŻ W INSTYTUCJACH PIECZY ZASTĘPCZEJ

---

Placówki instytucjonalnej pieczy zastępczej, tak jak ich podopieczni, różnią się od siebie pod wieloma względami. Podopiecznymi takich placówek są dzieci i młodzież, które zostały osierocone, porzucone lub, jak to ma miejsce w większości przypadków, nie posiadają opiekunów zdolnych w sposób efektywny zaspokajać ich potrzeby i dbać o ich prawa, lub też zostały pozbawione odpowiedniego środowiska rodzinnego, wskutek czego zostały urzędowo objęte pieczę zastępczą. W ostatnich latach w wielu krajach UE trafiają tam również młodzi uchodźcy pozbawieni opieki.

Mówiąc wprost, są to dzieci i młodzież, które mogły być ofiarami znęcania się lub zaniedbania fizycznego, psychicznego lub emocjonalnego; które bezpośrednio lub pośrednio były obiektami zachowań poważnie zagrażających ich bezpieczeństwu lub równowadze emocjonalnej; które przy braku sprzeciwu opiekuna lub jego zdolności do wpłynięcia na sytuację zachowują się w sposób mogący mieć negatywny wpływ na ich zdrowie, bezpieczeństwo, edukację, wychowanie lub rozwój<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> vgl. Calheiros; Garrido,Lopes; Nunes Patrício (2015): Children and Youth Services Review 55 p.159-169





Charakterystyka nastolatków: Grupą docelową niniejszego Podręcznika Mistrza Gry, opracowanego w ramach projektu Domus Ludens, jest młodzież w wieku od 13 do 17 lat, która przebywa w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.

Nastoletniość jest okresem przejściowym pomiędzy dzieciństwem i dorosłością, czyli wiekiem od 11-12 lat do 18-19 roku życia. Jest to etap życia, podczas którego zachodzi wiele zmian<sup>5</sup>. Beneficjenci projektu stanowią szczególnie wrażliwą grupę młodzieży, która trafia do placówek po doświadczeniu zaniedbania lub przemocy w rodzinie pochodzenia. Ze względu na tę sytuację, często mają oni trudności w rozwoju podstawowych kompetencji przekrojowych, jak również:

- » **Towarzyszące trudności emocjonalne**, takie jak zaburzenia uwagi, impulsywność, trudności w nawiązywaniu kontaktów towarzyskich, itp.
- » **Problemy wychowawcze i edukacyjne**. Wielu młodych ludzi objętych opieką cierpiało z powodu opóźnień w edukacji podstawowej oraz regularnych przerw w nauce, które system edukacji nie zawsze jest w stanie zrekompensować.
- » **Ograniczenia ekonomiczne**. W wielu przypadkach ich środowisko rodzinne boryka się z trudnościami finansowymi i zagrożeniem ubóstwem.
- » **Przeszkody społeczne**. Sytuacja ekonomiczna, wychowawcza i edukacyjna tych młodych ludzi utrudnia im pełną integrację ze społeczeństwem i pełne w nim uczestnictwo.
- » **Problemy zdrowotne**. Towarzyszące im trudności emocjonalne często prowadzą do problemów zdrowotnych, takich jak stany lękowe. W niektórych przypadkach młodzież ta cierpi z powodu upośledzenia fizycznego lub umysłowego oraz zaburzeń zachowania.
- » Ponadto należy podkreślić, że coraz większą część tej młodzieży stanowią **młodzi cudzoziemcy pozbawieni opieki**.

---

<sup>5</sup> Moreno & Del Barrio (2005)

## ZAGRAJMY!

### ***Młodzi ludzie przebywający w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej nie bawią się wystarczająco dużo. Dlaczego?***

Istnieje wiele powodów, dla których gry i zabawa schodzą na dalszy plan w codziennym życiu a ich potencjał nie jest w pełni wykorzystywany, szczególnie w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej. W ramach projektu Domus Ludens i w procesie tworzenia Podręcznika Mistrza Gry zwróciliśmy się do szerokiego grona osób pracujących z młodzieżą w naszych placówkach z zapytaniem o to, co powstrzymuje ich przed regularnym i zorganizowanym graniem w gry. Okazało się, że należy wprowadzić rozróżnienie pomiędzy tym co myślą dzieci i młodzież, a powodami istotnymi z punktu widzenia osób, które z nimi pracują. Niemniej jednak, niektóre powody i bariery można uznać za kwestie zasadnicze.

Poniżej przedstawiamy podsumowanie i klasyfikację najczęstszych barier, które należy usunąć, aby wprowadzić inicjatywę zabawy w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.







#### **Kontekst instytucjonalny i ograniczenia czasowe:**

Pracownicy mają wiele obowiązków administracyjnych (pisanie raportów, księgowość, korespondencja z władzami, spotkania zespołów itp.) i zadań, które poważnie ograniczają czas dostępny na zabawę. Ze względu na ograniczoną liczbę pracowników i napięty harmonogram, gry i zabawa w takich placówkach czasami schodzą na dalszy plan.



#### **Motywacja:**

Wszystkie te uwarunkowania mogą mieć wpływ na motywację podopiecznych, jak również pracowników. Motywacja często zależy od zewnętrznych czynników stresu, które panują w danej sytuacji i placówce. Jest to problematyczne, ponieważ motywowanie i inspirowanie dzieci i młodzieży do zabawy w miłym otoczeniu jest kluczowym warunkiem udanej zabawy.

|   |   |
|---|---|
|    | <p><b>Szkolnictwo wyższe i program nauczania:</b></p> <p>Programy studiów pracowników socjalnych często nie przewidują kursów na temat zróżnicowanych i kreatywnych gier i zabaw, ani też nie uczą jak grać w gry, co dodatkowo podkreśla rolę motywacji wewnętrznej i kompetencji zdobywanych samodzielnie.</p>  |
|    | <p><b>Socjalizacja:</b></p> <p>Dla wielu dzieci i nastolatków przebywających obecnie w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej zabawa, czy granie w gry, nie były naturalną i regularną częścią dzieciństwa. Zmotywowanie ich do rozpoczęcia uczestnictwa w grach w zaawansowanym wieku może okazać się wyzwaniem, ze względu na brak jakiegokolwiek doświadczenia w tym zakresie.</p>  |
|   | <p><b>Utrzymujące się kryzysy:</b></p> <p>Placówki i ich personel, jak również dzieci i młodzież często zmagają się z kryzysami i bardzo trudnymi sytuacjami (samookaleczenia, następstwa traum, niepewna przyszłość, itp.). Kryzysy te często uniemożliwiają stworzenie radosnych sytuacji i pogodnego nastroju w placówce. Nawet jeśli zabawa jest tu szczególnie potrzebna, staje się ona czasem sprawą drugorzędną, ponieważ uwaga skupiona jest na zarządzaniu kryzysem.</p>   |
|  | <p><b>Popadanie w stare wzorce:</b></p> <p>Często stosujemy stare wzorce i tradycje, ponieważ w ten sposób czujemy się bezpieczniej. Uczenie się nowych, ambitnych gier i zabaw, a także uczenie ich młodych ludzi wymaga motywacji, czasu, wiedzy, praktyki i odwagi. Wiele okoliczności wiąże się z ryzykiem, które prowadzi do sytuacji, w których gramy wciąż w te same, dobrze znane gry. Taka sytuacja nie tylko blokuje nowe procesy uczenia się, ale również nie budzi nowego zainteresowania, a wręcz może przyczynić się do zniechęcenia.</p> |

## Dlaczego nie gramy? Przykłady powodów podawane przez osoby pracujące z dziećmi i młodzieżą.

### Czy jako osoba pracująca z młodymi podzielasz którykolwiek z nich?

- \* Żeby grać potrzebne są idealne warunki, a my ich nie mamy.
- \* Dzieci i młodzież często nie potrafią grać.
- \* Gry są dla nich za długie, zbyt trudne itp.
- \* Obawiamy się ewentualnych konfliktów.
- \* Gry wywołują nadmierne emocje, a to zakłóca przebieg zajęć.
- \* Dzieci i młodzież często nie chcą grać w gry – uważają, że są nudne i nieatrakcyjne.
- \* Planszówki przegrywają z ekranem.
- \* Gry planszowe są drogie.
- \* Nie mamy czasu na granie w gry.
- \* Granie w gry to strata czasu.
- \* I tak mamy już dużo zaplanowanych aktywności.
- \* Elementy gier często gubią się lub niszczą.
- \* Trudno objaśnić zasady gry.
- \* Przegrana wywołuje uczucie wstydu.

*Powyższe powody jasno pokazują co utrudnia częstsze granie w gry. Chcielibyśmy jednak podkreślić, że nie ma idealnych warunków do gry i nie są one konieczne do rozpoczęcia gry w placówkach opiekuńczo wychowawczych. Ważne jest raczej, aby zdać sobie sprawę z tych przeszkód i zrobić wszystko, co w naszej mocy aby je przezwyciężyć. Indywidualna motywacja może często pokonać wyżej wymienione problemy.*



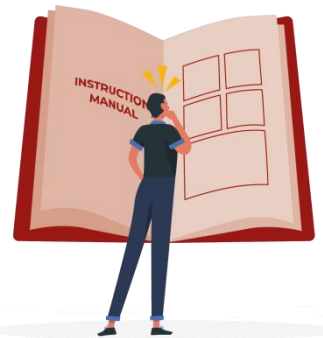
# 4

## DLACZEGO PODRĘCZNIK MISTRZA GRY JEST POTRZEBNY?

- PROMOWANIE PRAWA DO ZABAWY W OŚRODKACH INSTYTUCJONALNEJ PIECZY ZASTĘPCZEJ. NIE BAWIMY SIĘ, A PRZECIEŻ ZABAWA TO TAKŻE PRAWO!

***Podręcznik Mistrza Gry powstał aby promować prawa dzieci i młodzieży, a konkretnie prawo do zabawy w kontekście placówek pieczy zastępczej.***

Uczestnictwo w zabawach i zajęciach rekreacyjnych jest również podstawowym i globalnym prawem dzieci i młodzieży, ustanowionym w artykule 31 Konwencji ONZ o Prawach Dziecka.



### » Artycul 31

1. Państwa-Strony uznają prawo dziecka do wypoczynku i czasu wolnego, do uczestniczenia w zabawach i zajęciach rekreacyjnych, stosownych do wieku dziecka, oraz do nieskrępowanego uczestniczenia w życiu kulturalnym i artystycznym.
2. Państwa-Strony będą przestrzegały oraz popierały prawo dziecka do wszechstronnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i artystycznym oraz będą sprzyjały tworzeniu właściwych i równych sposobności dla działalności kulturalnej, artystycznej, rekreacyjnej oraz w zakresie wykorzystania czasu wolnego.

Zarówno praktyka jak i wiele opracowań naukowych podkreślają znaczenie tego prawa, zwłaszcza w kontekście indywidualnego rozwoju dziecka. Zabawa jest istotną częścią rozwoju każdego dziecka i pomaga każdemu dziecku cieszyć się zdrowym dzieciństwem, zarówno pod względem fizycznym, jak i emocjonalnym. Regularna aktywna zabawa wspiera kreatywność, zachowania społeczne oraz wzmacnia zdolności poznawcze i motoryczne.

- GRY PLANSZOWE JAKO SZANSA

***Podręcznik Mistrza Gry podkreśla, że gry planszowe są świetną metodą promowania prawa do zabawy w placówkach opiekuńczo wychowawczych.***

W ośrodkach instytucjonalnej pieczy zastępczej, gdzie procedury życia w społeczności i różne okoliczności osobiste młodych ludzi mogą stanowić



wyzwanie dla ich współistnienia i rozwoju, gry planszowe mogą oferować doskonałą sposobność do zabawy i tym samym promować okazje do **wspólnych spotkań, współtworzenia opowieści i budowania relacji**.

Są to kluczowe aspekty, które należy promować w kontekście takich ośrodków, aby stworzyć w nich dobrą atmosferę sprzyjającą dobremu samopoczuciu i rozwojowi umiejętności młodych ludzi.

» **Spotkania.**

Spotkanie można zdefiniować jako „świadome gromadzenie się ludzi w określonym celu, kształtujące sposób w jaki myślimy, czujemy, i nadajemy sens światu<sup>6</sup>.” W takim rozumieniu rozgrywka gry planszowej jest okazją do spotkania, znaczącego doświadczenia przebywania razem. Rozgrywki gier planszowych zazwyczaj trwają krótko, są wysoce zorganizowane i mają jasny cel (zabawa), dzięki czemu umożliwiają gromadzenie się w znaczący sposób, z określonym celem i zamiarem.

» **Opowieść.**

Gra planszowa to także opowieść. Wygrana czy przegrana to tylko jej część, a nie jej cel sam w sobie. Obserwowanie czyjejś spektakularnej passy zwycięstw lub niesamowitego pecha, dokonywanie ciekawych wyborów, wypróbowywanie śmiałych i innowacyjnych strategii - to wszystko jest niczym innym, jak współtworzeniem opowieści, a tym samym przyczynia się do nauki i rozwoju nowych umiejętności. Bycie jednym z twórców tej historii, dreszczyk emocji i radość z tego płynąca są zawsze ważniejsze niż sama wygrana.

» **Relacje.**

Gry planszowe ułatwiają nawiązywanie nowych relacji i budowanie więzi w tych już istniejących. Gry planszowe są doskonałym pretekstem do poznania nowych ludzi. Istnieją niezliczone przykłady osób, którym udało się nawiązać trwałe przyjaźnie tylko dlatego, że zostali zaproszeni do udziału w grze planszowej, w której brakowało jednego gracza do rozgrywki. Wspólne granie może wzmocnić istniejące już przyjaźnie. Obserwowanie ludzi w nowych sytuacjach, obserwowanie ich strategii i tego jak sobie radzą z różnymi wyzwaniami może pokazać nam starego przyjaciela w całkiem nowym świetle i zbliżyć ludzi do siebie.



<sup>6</sup> Priya Parker, Sztuka spotkania. Jak nadawać kształt i sens wydarzeniom zawodowym i prywatnym

## ■ GRY PLANSZOWE DOSKONALĄ UMIEJĘTNOŚCI

### ***Podręcznik Mistrza Gry podkreśla potencjał gier planszowych w zakresie rozwijania i doskonalenia umiejętności.***

Gry są doskonałym ćwiczeniem edukacyjnym. Wciągający charakter gry, powiązanie emocji z wyborami i możliwość popełniania błędów bez poważnych konsekwencji tworzą idealne środowisko dla kształtowania się trwałych szlaków bodźców nerwowych. Natychmiastowość (widzimy rezultaty naszych wyborów niemal od razu) i powtarzalność (gra, wygrana/przegrana, powtórka) wzmagają szybkość zapamiętywania i motywację do doskonalenia umiejętności.

Dodatkowo, gry planszowe są niezwykle użyteczne w pracy nad szerokim zakresem umiejętności poznawczych, emocjonalnych i społecznych.



### **ZDOLNOŚCI POZNAWCZE**

Jednym z najbardziej oczywistych obszarów stymulowanych przez granie w gry planszowe jest obszar poznawczy. Aby móc wziąć udział w jakiegokolwiek grze musimy przestrzegać zasad, co wymaga dostosowania swojego zachowania do nieoczekiwania nowego środowiska. Już sama akceptacja nowych ograniczeń, które są czysto umowne i istnieją tylko dlatego, że wszyscy zainteresowani zgodzili się na nie na pewien określony czas jest świetnym ćwiczeniem dla umysłu.

Zrozumienie instrukcji wymaga **zdolności językowych: rozumienia** i przyswajania nowej wiedzy jeśli jesteś nowicjuszem, lub przekazywania informacji jeśli jesteś ekspertem. Aby odnieść sukces w grze musisz zachować te informacje podczas rozgrywki, co stanowi ćwiczenie **pamięci**. Co więcej, większość gier składa się z rund, a gracze wykonują swoje ruchy kolejno, więc po zakończeniu swojej kolejki muszą **zwracać uwagę** na otoczenie i pamiętać, co się dzieje, co jest kolejną porcją informacji do zachowania i kolejnym ćwiczeniem dla mózgu.

Gra wymaga stosowania strategii, a to z kolei wymaga **myślenia przyczynowo skutkowego i strategicznego**. Każdy gracz musi dokonywać **autorefleksji** i planować swoje posunięcia używając **zdolności dedukcyjnych**. Jednoczesne aktywowanie wszystkich tych zdolności i wykorzystanie ich jest możliwe dzięki długotrwałej **koncentracji i skupieniu**. Jak udowodniono powyżej, gry planszowe są zaawansowanymi łamigłówkami, które zmuszają graczy do angażowania się w skomplikowane procesy **rozwiązywania problemów**, wymagające wykorzystania wielu różnych narzędzi. A wszystko to dotyczy gier planszowych ogółem - pamiętajmy, że jeśli przyjrzymy się bliżej różnym rodzajom gier,



możemy znaleźć jeszcze więcej korzyści intelektualnych płynących z rozgrywki, w zależności od gatunku gry.

Niektóre gry pomagają rozwijać kreatywność i umiejętności artystyczne, na przykład takie, które polegają na komunikowaniu się przy pomocy obrazów – czy to rysowanych przez graczy, czy też przygotowanych przez autorów gry. Inne angażują graczy na poziomie fizycznym, wspierając w ten sposób rozwój umiejętności motorycznych i lepszą koordynację ruchową. Wiele gier zmusza graczy do nauki szybkiego liczenia, szybkiego czytania, a także stwarza okazje do przyswajania dużych ilości wiedzy ogólnej, chociaż wcale nie jest to ich intencją.



### **UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNE**

Najsilniejszą zachętą do grania w gry stanowi ich aspekt społeczny. Wszystkie gry planszowe są skonstruowane w taki sposób, że zmuszają nas do lepszej **komunikacji** i wzmacniają nasze umiejętności społeczne.

Dzieje się tak dlatego, że próbując wygrać z kimś lub przewidzieć jego następny ruch, musimy przynajmniej częściowo wczuć się w jego sytuację, postawić się na jego miejscu, więc mimowolnie rozwijamy **empatię**. **Aktywnie słuchamy**, uczymy się rozpoznawać sygnały **komunikacji niewerbalnej** i **obserwujemy** dynamikę grupy.

Kiedy gramy w grę po raz pierwszy, ujawniamy swoją **słabość**, **przyznajemy się do niewiedzy** i **przyjmujemy pomoc**. Są to świetne nawyki, które warto praktykować w ogóle, nie tylko w kontekście gry. Pomagają nam one **utrzymywać więzi** z ludźmi, **budować zdrowe relacje** i **tworzyć społeczności**. Gry ćwiczą nas również w budowaniu silnych społeczności, ponieważ wymuszają **równość**. Wszyscy gracze rozpoczynają z tego samego miejsca i wszyscy muszą przestrzegać tego samego zestawu zasad.

Ideą gry jest wygrana, więc musimy również zaakceptować możliwość przegranej. Gry planszowe dają nam możliwość zdrowej **rywalizacji**, bez wywoływania konfliktów i wzajemnych pretensji, pozwalają dopingować i dają okazję aby pogratulować zwycięzcy, który właśnie nas pokonał.

Jest wiele innych korzyści społecznych płynących z grania w gry planszowe, w zależności od gatunku. Niektóre z nich są doskonałym treningiem umiejętności **negocjacyjnych**, wiele umieszcza nas w drużynach, tworząc w ten sposób zespoły sojuszników, pracujących razem w celu osiągnięcia wspólnego celu. **Praca zespołowa** automatycznie stawia nas w pozycji, która promuje gotowość do **kompromisu**, akceptację wspólnej **odpowiedzialności** i zdolność do osiągnięcia porozumienia, nawet kiedy działamy pod presją.





## **UMIEJĘTNOŚCI EMOCJONALNE**

Podczas gry oddajemy się zabawie z przyjaciółmi, a nasze umysły są zajęte rozwiązywaniem zagadek, jednocześnie po cichu doświadczamy rozwoju emocjonalnego. Za każdym razem gdy rozpoczynamy grę, podejmujemy **wyzwanie**, a to samo w sobie buduje pewność siebie, niezależnie od rezultatu. Przystępując do gry **akceptujemy** możliwość przegranej i wszystkie związane z tym emocje: złość, rozczarowanie, wstyd, smutek, a to pomaga nam pozostać otwartym i w zgodzie z samym sobą. Uczymy się **nie brać do siebie drobnych niepowodzeń**, ponieważ mamy świadomość, że zawsze możemy spróbować jeszcze raz.

Umiejętności ćwiczone kiedy staramy się wygrać są uniwersalnie przydatne. Gracze potrzebują **odwagi** aby móc wyznaczać sobie cele, obmyślać plany na wielką skalę i wykazywać się **ambicją**. To z kolei wymaga **cierpliwości** i umiejętności **regulowania** własnych emocji, nawet gdy podejmujemy skalkulowane **ryzyko**.

Wiele gier jest pomyślanych tak, by umożliwić liczne negatywne interakcje między graczami (rywalizacja o zasoby, wyścig do mety, wzajemne ataki). Te mikro starcia budują naszą **tolerancję na konflikt** i tworzą nawyki **pokoju rozwiązywania sporów**. Nawet blefowanie (**nieodzwone w wielu grach**) **jest przydatne w rozpoznawaniu** emocji i kontroli odruchów.



### ■ GRY PLANSZOWE POMAGAJĄ OSIĄGNAĆ FLOW

Przepływ (*flow*) to stan psychiczny doświadczany podczas wykonywania angażującego, przyjemnego, posiadającego znaczenie zadania. Charakteryzuje się intensywnym skupieniem i niemal niezłomną koncentracją, która sprawia, że inne potrzeby stają się nieistotne.

Powoduje utratę refleksyjnej samoświadomości i zniekształcenie subiektywnego doświadczenia czasu. Mówiąc prościej, kiedy trudność interesującego zadania jest adekwatna do naszego poziomu umiejętności, kiedy czujemy jednocześnie, że zadanie jest dla nas wyzwaniem i że jesteśmy w stanie je rozwiązać, koncentrujemy na nim całą swoją uwagę i energię.

To doświadczenie przynosi radość, poczucie celowości i posiadania kompetencji; wszystkie te uczucia są bardzo budujące dla każdego, ale szczególnie ważne dla osób pochodzących ze środowisk, które nie potrafiły w pełni wspierać harmonijnego dorastania i rozwoju.

Młodzi ludzie przebywający w placówkach pieczy zastępczej bez dwóch zdań potrzebują częstszego kontaktu z narzędziami, które ułatwiają osiągnięcie tego jakże satysfakcjonującego uczucia przepływu. Takimi narzędziami mogą być odpowiednio dobrane gry planszowe.

W przypadku gier planszowych, przepływ pojawia się, gdy gracze oddają się bez reszty wciągającej rozgrywce, czują możliwość wygranej, ale przede wszystkim po prostu w pełni cieszą się samym jej przebiegiem. Przepływ jest związany z zakotwiczeniem w chwili obecnej, bez rozmyślania o przeszłości i martwienia się o przyszłość.





Domus  
Ludens



*CZĘŚĆ 3*

## **MISTRZ GRY**

*Przyjrzyjmy się roli i zadaniom Mistrza Gry jako osoby odpowiedzialnej za promowanie odpowiedniej kultury gier planszowych w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.*

## OSOBA MISTRZA GRY

### DEFINICJA

Mistrz Gry to osoba, której szczególnym zadaniem jest promowanie tworzenia odpowiedniej kultury gier planszowych w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej.

Mistrz Gry jest zatem odpowiedzialny za przekazywanie wiedzy, wskazówek i zasobów osobom pracującym z młodzieżą, tak aby mogły one z powodzeniem realizować prawo do zabawy w placówkach pieczy zastępczej poprzez granie w gry planszowe.

Aby tego dokonać, Mistrz Gry powinien umieć przeanalizować kontekst i specyficzne potrzeby dzieci i młodzieży przebywających w takich ośrodkach, a także, w oparciu o ocenę sytuacji, zorganizować przestrzeń do grania w gry planszowe w przemyślany i zrównoważony sposób.



### CELE MISTRZA GRY

Główne cele Mistrza Gry to:

- Wyeliminowanie uprzedzeń wobec gier planszowych
- Zapewnienie narzędzi do odpowiedniego wdrażania gier planszowych przez osoby pracujące z młodzieżą
- Wdrażanie kultury gier planszowych w placówce
- Wykorzystanie gier planszowych jako metody interwencji

### UMIĘJĘTNOŚCI, KTÓRE POWINIEN POSIADAĆ MISTRZ GRY

Byłoby wspaniale, gdyby Mistrz Gry sam był zapalonym graczem. Ale sama pasja to za mało.

Promowanie kultury gier w placówkach opiekuńczo wychowawczych i organizowanie imprez związanych z grami wymaga wielu różnych umiejętności, a mianowicie:

#### UMIĘJĘTNOŚCI POZNAWCZE

Bez względu na to, czy biorą udział w grze, czy uczestniczą w niej jako obserwatorzy, mistrzowie gry muszą **być świadomi** tego, co się dzieje wokół nich. Powinni uważnie **obserwować** akcję, **zapamiętywać** ruchy graczy i na bieżąco **analizować** dane, aby móc przewidzieć jak może potoczyć się rozgrywka.

Wszystko to pomoże przygotować możliwe scenariusze omówienia przebiegu gry, wyjaśnienia co ich zdaniem przyczyniło się do końcowego rezultatu oraz **zaplanowania** sposobów radzenia sobie z reakcjami graczy na osiągnięty przez nich wynik po zakończeniu rozgrywki. Aby pokazać młodym ludziom alternatywne sposoby gry, muszą wykazać się **kreatywnością** i wykorzystać swoje zdolności **dedukcyjne i strategiczne**.

### UMIĘJĘTNOŚCI EMOCJONALNE

Chociaż granie w gry planszowe wywołuje emocje i wyzwala wiele uczuć, mistrzowie gry muszą **kontrolować** swoje **impulsy** i zawsze stawiać dobro młodzieży na pierwszym miejscu. Jest to szczególnie trudne dlatego, że mistrzowie sami powinni odczuwać **entuzjazm** mogąc dzielić się wybranymi grami z młodymi ludźmi, których mają pod swoimi skrzydłami. Nie powinien on jednak być na tyle silny aby zapomnieć o najważniejszym celu - że są tam po to, by się nimi **opiekować**, a nie po to, by się z nimi zrównać. Aby **nawiązać prawdziwą więź** z młodzieżą, mistrzowie muszą być **wrażliwi i swobodnie dzielić się swoimi emocjami**, ale w dorosły, odpowiedzialny sposób, który nie obciąża młodzieży, a raczej daje im model przejmowania odpowiedzialności za swoje działania przy jednoczesnej **świadomości własnych uczuć**.

Aby młodzi czuli się bezpiecznie, mistrzowie muszą zademonstrować  **pewność siebie** w podejmowanych działaniach, a także **emпатиę** wobec ich trudności, jeśli takowe się pojawiają. Co oczywiste - aby **komunikacja** przebiegała sprawnie, mistrzowie muszą **aktywnie słuchać** tego, co młodzi ludzie mówią o grze i swoich doświadczeniach z nią związanych.

### UMIĘJĘTNOŚCI SPOŁECZNE

Mistrzowie Gry, jak sama nazwa wskazuje, są przede wszystkim **liderami**. Jako tacy są wzorami prawidłowego zachowania podczas wydarzeń związanych z grami, a młodzież bierze z nich przykład. Dlatego też mistrzowie powinni zadbać o to by promowane przez nich środowisko było **przyjazne i integrujące**. Powinni też być mistrzami **fair-play**. Gry planszowe to laboratorium kontrolowanego konfliktu, więc pewna doza napięcia jest dozwolona, a czasem nawet pożądana, ale mistrz wie, kiedy frustracja przeradza się w złość i niechęć i powinien umieć asertywnie wkroczyć do akcji, wyjaśnić, co się właśnie stało i pomóc naprawić sytuację, przedstawiając ją we właściwej perspektywie.



## **OBSZARY WIEDZY ISTOTNE DLA MISTRZÓW GRY**

Aby móc efektywnie wdrożyć kulturę gier planszowych w ośrodkach instytucjonalnej pieczy zastępczej mistrzowie gry powinni posiadać wiedzę na temat następujących istotnych zagadnień:

### **\* Znajomość gier planszowych.**

- ▶ Znajomość szerokiego wachlarza gier planszowych, tak aby nie skupiać się zawsze na tych samych,
- ▶ Znajomość różnych umiejętności i innych ważnych lekcji, jakie gry planszowe mogą potencjalnie przynieść graczom.
- ▶ Umiejętność dostrzegania i rozpoznawania możliwości, jakie stwarza gra planszowa w danym kontekście lub sytuacji. Na przykład, aby pomóc załagodzić konflikt poprzez zgromadzenie młodych ludzi, ożywić nudny wieczór...

### **\* Znajomość sytuacji i wiedza na temat potrzeb graczy.**

Charakterystyka i potrzeby grupy dzieci lub młodych ludzi objętych pieczą zastępczą są istotne aby móc wybrać dla nich grę planszową, która będzie najbardziej odpowiednia w danym momencie. Obszary, które należy znać:

- ▶ **Zainteresowania młodych ludzi**, ich ulubione sposoby spędzania wolnego czasu oraz korzyści, które ich zdaniem płyną z tych aktywności.
- ▶ **Relacje z innymi**: jak wyglądają ich relacje z opiekunami i innymi młodymi ludźmi w ośrodku? Czy popadają w konflikty? Czy grupa jest spoista? W przypadku trudnej dynamiki grupy, wprowadzenie usystematyzowanej gry może być prawdziwym wyzwaniem. Szczególnie istotny jest tu dobór odpowiedniej gry.
- ▶ **Umiejętności poznawcze, emocjonalne i społeczne młodych ludzi**, którzy uczestniczą w grach. Warto również wziąć pod uwagę niektóre aspekty ich życia, takie jak poziom subiektywnego dobrostanu i emocje, które wyrażają. Dzieci i młodzież często mają багаż różnych trudności, które mogą stanowić wyzwania (zaburzenia więzi, koncentracji, problemy z agresją). Często są one istotne w kontekście sposobu spędzania czasu wolnego i grania w gry.

- \* **Umiejętność prowadzenia gry planszowej w ożywiony sposób od rozpoczęcia do zakończenia rozgrywki.** Znajomość metodologii prawidłowej dynamizacji gier planszowych z młodzieżą. Obejmuje to przygotowanie sesji oraz radzenie sobie z możliwymi wyzwaniami, jak na przykład rozwiązywanie potencjalnych konfliktów.

- \* **Umiejętność promowania kultury gry.** Zdolność do utrzymania radoszej atmosfery, która sprzyja zainteresowaniu grą i zabawą ze strony osób zaangażowanych, a mianowicie powoduje, że młodzi ludzie mają ochotę grać, a osoby pracujące z młodzieżą chętnie planują i organizują rozgrywki.

- \* **Znajomość kontekstu społeczności i zewnętrznych zasobów.** Tworzenie przestrzeni do gry wymaga znajomości realiów i dobrego przepływu informacji.

### NAJWAŻNIEJSZE ZADANIA MISTRZA GRY

- \* **Nie zawsze trzeba grać, ale zachęcaj do gry i promuj kulturę gier wśród innych.**
- \* **Analizuj kontekst, problemy i specyfikę** młodzieży objętej pieczęcią w odniesieniu do gry i tego, jak może ona wpłynąć w najlepszy możliwy sposób na poprawę ich kompetencji przekrojowych i subiektywnego dobrostanu.

- ▶ Ważne jest, aby być świadomym różnych cech charakterystycznych młodych ludzi, takich jak na przykład wiek, płeć, kraj urodzenia, wykształcenie, czas spędzony w ośrodku czy poziom sprawności.
- ▶ Jeśli chodzi o różne kraje pochodzenia, kluczowym aspektem, który należy wziąć pod uwagę, jest element międzykulturowy. W wielu innych częściach świata ludzie grają w inny sposób i uczą się innych gier.



- \* **Poznaj zwyczaje, procedury obowiązujące w placówce** (gospodarowanie przestrzenią, materiałami, czasem (harmonogramy)), aby zaproponować najbardziej odpowiednie miejsce i czas na grę.
- \* **Sprawdź możliwości personelu** i promuj te aspekty, które mogą sprzyjać wdrażaniu kultury gier planszowych w placówce.
- \* **Określ odpowiedni czas na grę:** Przedstaw propozycje zorganizowania częściowo usystematyzowanych lub spontanicznych sesji gier planszowych lub wykorzystania ich jako narzędzia odwracania uwagi w celu rozwiązywania konfliktów.



- \* **Propaguj edukacyjny charakter gry:** gry planszowe mogą być wykorzystywane do pracy nad umiejętnościami przekrojowymi młodych ludzi, takimi jak emocje, zdolności itp. Czasami będzie to możliwe podczas samej gry, innym razem w wyniku refleksji po sesji gier.
- \* **Zarządzaj zmianami i wprowadzaj ulepszenia w celu skutecznego wdrożenia prawa do zabawy w placówce.** Omów zmiany, zasoby i rodzaj wsparcia, które są potrzebne do skutecznego wdrożenia kultury gier planszowych z kierownictwem i innymi osobami pracującymi z młodzieżą.
- \* **Zarządzaj zmianami i wprowadzaj ulepszenia w celu skutecznego wdrożenia prawa do zabawy w placówce.** Omów zmiany, zasoby i rodzaj wsparcia, które są potrzebne do skutecznego wdrożenia kultury gier planszowych z kierownictwem i innymi osobami pracującymi z młodzieżą.
- \* **Bądź łącznikiem pomiędzy społecznością i środowiskiem zewnętrznym w dziedzinie gier:**
  - \* Być może placówka nie jest jedynym miejscem, w którym można grać w gry planszowe. Sprawdź, jakie inne możliwości oferuje wasze sąsiedztwo i jak mogą one zostać wykorzystane do promowania prawa do zabawy w Twoim ośrodku.
- \* **Bądź osobą odpowiedzialną za monitorowanie i nadzór** nad realizacją programu wdrażania gier planszowych w Twojej organizacji.
  - Udzielaj rad innym osobom pracującym z młodzieżą na temat tego, jak organizować sesje gier planszowych, monitoruj różne propozycje gier planszowych i zapewnij ciągłą ocenę w celu wprowadzania zmian i ulepszeń.
- \* **Przemyśl propozycje gier planszowych w odniesieniu do rodzin:** gry planszowe mogą być użytecznym narzędziem wspierającym swobodną interakcję pomiędzy nastolatkami i ich rodzinami, ponieważ często żadna ze stron nie wie, jak powinna się zachować w stosunku do drugiej.
- \* **Zbieraj informacje od innych osób pracujących z młodzieżą na tematy takie jak:**



- ▶ **Wpływ na młodzież:** wysłuchaj ich spostrzeżeń na temat doświadczeń związanych z realizacją zajęć rekreacyjnych w ogóle, a w szczególności gier planszowych, oraz ich wpływu na młodych ludzi.
- ▶ **Ich doświadczenie i oczekiwania:** dowiedz się jakie szkolenia odbyli i jakie mają doświadczenia z aktywnościami o charakterze rekreacyjnym, a w szczególności z grami planszowymi w ramach placówek opiekuńczo wychowawczych oraz jakie są ich oczekiwania i jakie widzą wyzwania związane z ich praktyczną realizacją w takich warunkach.



# 6

## CZYNNIKI DODATKOWO WSPIERAJĄCE MISTRZA GRY

### ZAANGAŻOWANIE INSTYTUCJI W REALIZACJĘ ZADAŃ MISTRZA GRY

Skuteczność Mistrzów Gry jest bezpośrednio związana z konsekwentnym wsparciem ze strony ich organizacji. Wdrożenie kultury gier w placówce pieczy zastępczej musi być świadomym wyborem, popartym odpowiednią polityką, która zapewni jej trwałość.



Oto kilka obszarów, w których instytucja może wesprzeć działania Mistrza Gry:

- » **Promowanie Obecności Mistrza Gry:** Osoby pracujące z młodzieżą w ośrodku powinny zostać poinformowane o wizji instytucji w zakresie promowania prawa do zabawy i korzystania z gier planszowych, funkcji Mistrza Gry i zakresie jego działalności.
- » **Wygospodarowanie czasu i miejsca na gry planszowe:** Gry planszowe wymagają miejsca do ich przechowywania. Miejsca takie powinno być dostępne i znane osobom pracującym z młodzieżą, a jeśli nie ma takiego miejsca, ośrodek powinien wygospodarować je w tym celu. Ponadto należy zapewnić wystarczającą ilość czasu na granie w gry planszowe, a jeśli go nie ma, należy wprowadzić odpowiednie okienka do regularnego programu zajęć.
- » **Określenie budżetu przeznaczanego na gry planszowe:** Aby rozwijać kulturę gier, instytucje muszą zabezpieczyć środki na związane z tym zakupy, takie jak:
  - » Nowe gry i przyszłe dodatki do tych gier.
  - » Odpowiednie książki i publikacje.
  - » Bilety na konwenty i konkursy gier planszowych.
  - » Ciągłe szkolenia dla osób pracujących z młodzieżą w zakresie gier planszowych (udział w warsztatach...).
- » **Wspieranie procesów Ewaluacji:** Działalność Mistrza Gry i wdrażanie kultury gier powinny być poddawane regularnej ewaluacji, jako część oferty wsparcia młodych ludzi. W związku z tym, programy dotyczące gier planszowych powinny być elastyczne i dostosowane do potrzeb konkretnej placówki i jej oferty.

## WYKORZYSTANIE DOSTĘPNYCH ZASOBÓW ZEWNĘTRZNYCH

Aby zachęcić do korzystania z gier planszowych i promować integrację społeczną, zaleca się, aby Mistrz Gry dysponował wiedzą na temat dostępnych zasobów zewnętrznych, z których może skorzystać w trakcie procesu wdrażania kultury gier planszowych w danym ośrodku. **Odnosi się to na przykład do:**

- » wyszukania instytucji oferujących odpowiednie przestrzenie do grania w gry planszowe, które w niektórych przypadkach mogą być lepsze niż te istniejące w placówce,
- » wyszukania instytucji, które oferują szeroki wybór gier planszowych, poszerzający gamę gier planszowych dostępnych w danym ośrodku.



Da to młodym ludziom bardziej zróżnicowany wybór gier planszowych, co zwiększy ich zainteresowanie grami, a jednocześnie zminimalizuje niechęć związaną z ciągłym graniem w te same gry. Daje to również możliwość grania w gry, na które nie można sobie pozwolić ze względu na potencjalne ograniczenia budżetowe.

Wiele z tych zewnętrznych instytucji oferuje zasoby gier planszowych bezpłatnie lub za symboliczną opłatą. Takimi instytucjami mogą być na przykład:

- » **Biblioteki:** gry planszowe można bezpłatnie wypożyczać do domu lub grać w nie na miejscu.
- » **Domy Kultury:** oferują zajęcia z grami planszowymi promujące spotkania i nawiązywanie relacji ze społecznością lokalną.
- » **Spółdzielnie i fundacje:** poza udzielaniem wyjaśnień i rekomendacji na temat gier planszowych, w większości przypadków pozwalają one również grać w na terenie własnych obiektów. W zależności od warunków mogą również wypożyczać gry planszowe.

Mistrz Gry powinien poznać okolicę, w której znajduje się ośrodek ponieważ możliwości wykorzystania zasobów zewnętrznych zależą od lokalizacji. Dzięki lokalnemu rozpoznaniu MG dowie się z jakich zasobów i pomocy instytucji może skorzystać.

Posiadając taką wiedzę, Mistrz Gry może przekazać ją innym osobom pracującym z młodzieżą i młodym ludziom przebywającym w ośrodku, aby byli świadomi i byli w stanie wykorzystać możliwości dostępne w ich okolicy. Może to przyczynić się do stworzenia więzi pomiędzy nimi - jako użytkownikami tych zasobów - a kluczowymi podmiotami społeczności lokalnej, takimi jak sąsiedzi, działacze kulturalni, przedstawiciele administracji publicznej... Może to potencjalnie przyczynić się do spójności społecznej i integracji.



Domus  
Ludens



*CZĘŚĆ 4*

## **ZAGRAJMY!**

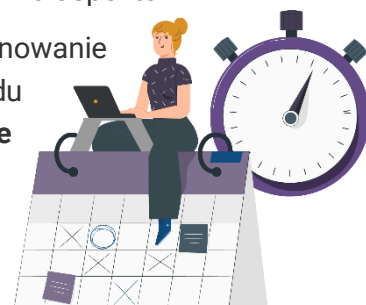
*Poznajmy kluczowe elementy, które należy wziąć pod uwagę podczas grania w gry!*



## KIEDY GRAĆ?

Opracowanie ogólnego harmonogramu rozgrywek gier planszowych nie jest łatwym zadaniem, ponieważ zależy on w dużej mierze od dynamiki danego ośrodka i młodzieży. Niemniej jednak warto zwrócić uwagę na kilka aspektów:

- W czasie roku szkolnego niemal niemożliwe jest zaplanowanie regularnych rozgrywek w godzinach porannych, ze względu na zajęcia szkolne/akademickie, **dlatego też w tym okresie łatwiejsze i bardziej praktyczne byłoby planowanie sesji po południu i w weekendy**. Sesję można zaplanować też na czas po kolacji, pamiętając jednak o tym, aby nie wybierać wtedy gier planszowych które są bardzo pobudzające.
- Z drugiej strony, **w okresie wakacyjnym sesje poranne są możliwe**. Młodzież jest przyzwyczajona do nauki w godzinach porannych, więc nie powinno być trudności z odpaleniem gier w tym czasie.



Po przeanalizowaniu danych uzyskanych przez partnerów projektu Domus Ludens w kilku placówkach udało się ustalić, że **realizacja zajęć z grami planszowymi była bardziej efektywna w tych ośrodkach, które w swoim programie uwzględniały czas na gry planszowe**. Spontaniczne granie w gry planszowe należy do rzadkości, ponieważ młodzi ludzie często wybierają inne możliwości, takie jak korzystanie z nowych technologii.

W związku z tym zaleca się, aby w czasie grania w gry planszowe maksymalnie ograniczyć rozpraszające bodźce. Najlepiej z góry przeznaczyć określony czas w tygodniu na sesję gier.

Kolejnym sprawdzonym przez nas czynnikiem, który ma wpływ na zaangażowanie młodzieży w dynamikę gry planszowej, jest **udział w rozgrywce osób pracujących z młodzieżą**. Zaangażowanie osób pracujących z młodzieżą może sprawić, że młodzi ludzie będą bardziej zmotywowani do gry i poczują się bardziej komfortowo, ponieważ będą mieli pewność, że ktoś czuwa nad przebiegiem rozgrywki i jest w stanie rozwiązać ewentualne konflikty.

Z perspektywy wzajemnych relacji, czynnikiem który może dodatkowo zwiększyć zaangażowanie młodych ludzi w gry planszowe jest tworzenie lub wzmacnianie więzi osobowych, które często powstają podczas wspólnej gry, zarówno między młodymi ludźmi, jak i między nimi a ich opiekunami.

Jednym ze sposobów, w jaki można spróbować zwiększyć chęć młodych ludzi do grania w gry planszowe, jest **zaoferowanie im wyboru spośród różnych form spędzania wolnego czasu**, na przykład: mogą zdecydować czy wolą grać w gry planszowe, czy czytać. W ten sposób decyzja o graniu będzie wynikała z ich

własnej motywacji. Jest to niezwykle istotne, ponieważ dobrowolne lub tylko częściowo usystematyzowane rozgrywki zawsze przynoszą lepsze rezultaty niż te narzucone harmonogramem.

Warto również pamiętać, że gra ma **bezpośredni związek z odczuwaniem przyjemności i zabawą z innymi**. Gry planszowe potrafią sprawić, że w czasie rozgrywki wszyscy grający stają się równi - dotyczy to nie tylko relacji między młodymi ludźmi, ale także ich relacji z Mistrzem Gry.

Gry planszowe pomagają spędzać czas w sposób produktywny i pokazują uczestniczącym, że możliwe jest spędzanie wolnego czasu w sposób zdrowy, zrównoważony i nie oparty na konsumpcjonizmie.

*Wszystkie te elementy mogą przyczynić się do stworzenia wśród młodych ludzi zinternalizowanej kultury gier, która stanie się częścią ich codziennych zajęć. Dzięki temu **CHĘĆ ZAGRANIA** będzie pojawiać się u nich spontanicznie, bez konieczności dodatkowego jej promowania.*



Nie istnieje **dokładny przepis** na to, **KIEDY GRAĆ W GRY PLANSZOWE**, jednak zaproponowane poniżej elementy mogą pomóc w określeniu odpowiedniego czasu:

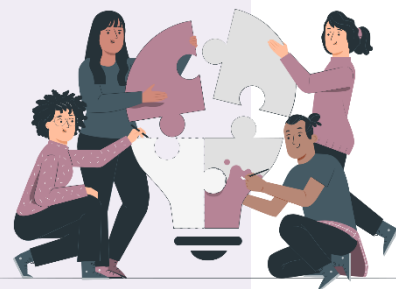
- 1. Częściowo usystematyzowane sesje gier planszowych jako część codziennej organizacji czasu w placówce:** wyznacz dzień lub konkretny czas w tygodniu kiedy gra się w gry planszowe jako część stałego harmonogramu ośrodka.
- 2. Dostrzegaj spontaniczne/ dodatkowe okazje do grania:** na przykład podczas wakacji, w podróży lub gdy jest trochę wolnego czasu (np. pół godziny przed obiadem)...
- 3. Wykorzystaj grę jako możliwe narzędzie do rozwiązywania istniejących konfliktów i wzmocnienia więzi:** gry kooperacyjne mogą służyć wzmocnieniu grupy.
- 4. Zachęcaj młodych ludzi do stworzenia kultury gier w kontaktach z członkami ich rodzin pochodzenia,** na przykład podczas weekendowych wizyt u rodziny, a nawet gdy rodzina odwiedza ich w ośrodku. Czasami podczas wizyt u rodziny młodzi ludzie i członkowie rodziny nie wiedzą, jak ze sobą rozmawiać. Gry planszowe mogą być dla młodych ludzi i ich rodzin zdrowym sposobem na nawiązanie relacji w łatwy i subtelny sposób.



## ANIMACJA GIER PLANSZOWYCH

### *Jak sprawić by sesja gier planszowych była efektywna?*

1. **Po pierwsze należy dobrze dobrać gry**, dbając przy tym o to, by były odpowiednie ze względu na osoby, które będą w nie grać i na czas przeznaczony na grę.
2. **Potrzebujemy odpowiedniej przestrzeni, takiej która sprawi, że gracze poczują się komfortowo** i będzie im łatwiej się skupić.
3. Bardzo ważne jest również **właściwe przedstawienie gry**, nie tylko od strony klarowności zasad, ale również po to, aby podkreślić jej atrakcyjność i wzbudzić chęć do gry.
4. **Na koniec**, po zakończeniu rozgrywki warto przeprowadzić **ocenę gry planszowej**, nawet jeśli będzie krótka, po to aby wyciągnąć wnioski z jej przebiegu i wykorzystać je przy kolejnych rozgrywkach.



Oto kilka przydatnych pomysłów i wskazówek.

### 8.1 WYBÓR GRY

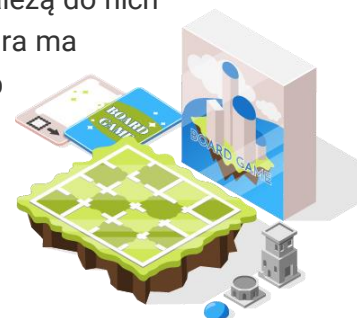
#### a. Co wchodzi w skład gry?

##### **Elementy, fabuła, mechanika, cel wygranej i dynamika między graczami.**

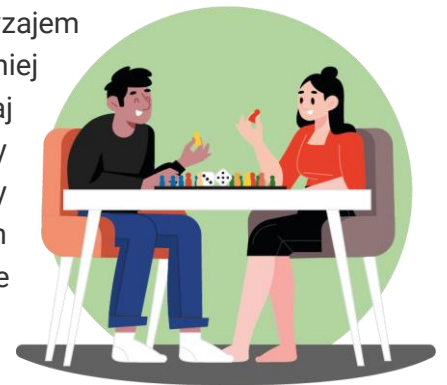
Wiedza o tym, z czego składa się gra, pomoże wybrać grę, która będzie najbardziej odpowiednia w danej sytuacji.

Ogólnie rzecz biorąc części składowe gry to:

- **Elementy:** są to fizyczne przedmioty potrzebne do gry. Należą do nich plansza, karty, kości, pionki, żetony itp. Dowiedz się, czy gra ma dużo czy mało elementów, czy można je łatwo zastąpić lub wymienić w przypadku zgubienia, jaka jest ich jakość i trwałość... a nawet czy wyglądają ładnie! Elementy mają również wpływ na miejsce, w którym możemy grać: czy potrzebujemy stołu? Czy można grać na kanapie lub w ogrodzie? Czy da się je przenieść?



- **Fabula:** wiele gier opowiada jakąś historię. Czasem jesteśmy poszukiwaczami przygód, czasem budowniczymi, ściga nas potwór, albo bierzemy udział w wyścigach samochodowych... Gra z dobrą fabułą może nam pomóc w dwóch ważnych rzeczach. Po pierwsze w motywowaniu graczy. Czasami wybieramy grę po prostu dlatego, że podoba nam się jej tematyka. Po drugie, ponieważ ciekawa fabuła, która dobrze komponuje się z zasadami, nadaje jej wewnętrzną spójność i sprawia, że lepiej ją rozumiemy i szybciej zapamiętujemy instrukcję. Gry, które nie posiadają fabuły nazywamy grami abstrakcyjnymi.
- **Mechanika:** jest to istota gry planszowej. Mechanika określa rodzaje posunięć, dozwolone interakcje między graczami, decyduje o turach i kolejkach. Informacje na ten temat znajdziemy w instrukcji każdej gry. Mechanika jest dla gry tym, czym scenariusz dla filmu.
- **Cel wygranej:** co trzeba zrobić, aby wygrać? Każda gra ma inny sposób na określenie zwycięstwa: czasami wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, innym razem ten, kto pierwszy dotrze do mety, albo, jak w przypadku gier kooperacyjnych, czy uda nam się wspólnie pokonać jakiegoś złego tytka... Zrozumienie celu wygranej pomoże dobrze przedstawić grę planszową.
- **Dynamika:** jak zawodnicy odnoszą się do siebie nawzajem w trakcie gry? To pojęcie jest chyba najtrudniej zrozumieć. Chodzi o to, aby sprawdzić jaki rodzaj relacji między graczami przewiduje gra: powinniśmy rozmawiać czy grać w ciszy? Współpracować czy rywalizować? Czy trzeba uprzykrzać życie innym graczom, czy też każdy wykonuje swoje zadanie najlepiej jak potrafi? Czy trzeba się dużo ruszać, dotykać się nawzajem, itd.?



#### b. Gry współczesne, klasyczne i stare. Znaczenie dobrej mechaniki.

Zdarza się, że osoby pracujące z młodzieżą mówią, że w ośrodkach są gry, ale młodzi ludzie nie chcą w nie grać. Dochodzą wtedy do wniosku, że młodzież nie lubi gier planszowych. Tymczasem zazwyczaj powód jest inny - dzieje się tak kiedy posiadane gry są przestarzałe lub nieaktualne.

Poniżej przedstawiamy małą i uproszczoną klasyfikację gier planszowych:

- **Gry klasyczne:** te, które istnieją od wielu lat (lub nawet stuleci!) i stały się częścią kultury ogólnej. Mówimy tu o grach planszowych takich jak szachy, tryktrak (backgammon) itd.. Zazwyczaj są to bardzo dobre gry i dość dobrze znane na całym świecie. Zazwyczaj nie mają fabuły.



- **Gry współczesne:** te, które pojawiły się w drugiej połowie XX wieku i zaczęły zyskiwać na popularności szczególnie od wydania gry planszowej Catan (Osadnicy z Catanu) w Niemczech w 1995 roku. Od tego czasu każdego roku powstają tysiące nowych gier planszowych, które mają tysiąc+1 odmian różniących się od siebie pod względem mechaniki, elementów, dynamiki... i są coraz bardziej kreatywne i oryginalne.



***UWAGA:** To właśnie na tego rodzaju grach planszowych skupia się projekt Domus Ludens, ponieważ to właśnie one sprawdzają się najlepiej i dają najwięcej możliwości do gry w kontekście placówek pieczy zastępczej.*

- **Gry stare:** czyli takie, które są dobrze znane, ale uznawane za przestarzałe przez współczesnych fachowców od planszówek, ponieważ opierają się często na mechanice, która nie działa wystarczająco dobrze. W efekcie rozgrywki są na przykład niepotrzebnie zbyt długie, lub nie pozwalają na odwrócenie złej passy, albo też eliminują graczy z gry zbyt wcześnie... Przykładami takich gier są Monopoly lub Ryzyko. Wiemy, że mają one swoich fanów, ale generalnie nie są dobrym wyborem jeśli chcemy wprowadzić ludzi w świat gier planszowych. Przede wszystkim gracze zazwyczaj dość szybko się przy nich nudzą. Zatem dla uzyskania mocniejszych wrażeń należy koniecznie uzupełnić kolekcję grami współczesnymi.



### c. Szczęście w grach.

Szczęście jest w grze cennym sojusznikiem. Istnieją oczywiście gry, w których szczęście w ogóle nie gra roli, jak np. szachy. Z drugiej strony, są też takie gry w których wszystko zależy od szczęścia, jak na przykład gra Gęsi. W przypadku tych pierwszych zwycięstwo zależy tylko i wyłącznie od talentu i umiejętności graczy. W przypadku tych drugich wszystko zależy od szczęścia, gracze nie muszą podejmować żadnych decyzji, a wcześniejsze doświadczenie nie jest istotne.

Większość nowoczesnych gier w mniejszym lub większym stopniu zawiera komponent szczęścia i ważne jest, aby wiedzieć, jak analizować każdą grę pod tym względem. Gra o zbyt dużej losowości może dawać poczucie, że nie podejmujemy żadnych decyzji, a skoro zwycięstwo nie zależy od nas, szybko stracimy zainteresowanie. Z drugiej strony, najslabsi gracze nie będą mieli szans na wygraną w grze w której element szczęścia nie odgrywa żadnej roli, co może ich zdemotywować. Pożądany poziom losowości gry to coś, co zdecydowanie należy ustalić z graczami przy wyborze gry planszowej.

#### d. Rywalizacja to też kooperacja!

Gry rywalizacyjne to takie, w których przynajmniej jeden gracz wygrywa i przynajmniej jeden gracz przegrywa.

Gry kooperacyjne to takie, w których wszyscy wygrywają, albo przegrywają wspólnie. W tym drugim przypadku, konieczna jest współpraca i wzajemna pomoc, aby wygrać grę. Dlatego też gry kooperacyjne będą znakomitym wyborem dla wychowawców przy pracy nad takimi umiejętnościami jak praca zespołowa, spójność grupy, empatia, asertywność itd.

Ale uwaga! Gra oparta na rywalizacji jest sama w sobie pierwszorzędym ćwiczeniem na współpracę. Aby móc zagrać, nawet w grę o charakterze zaciętej rywalizacji, trzeba uzgodnić czas i miejsce, zasady, kolejność wykonywania posunięć, trzeba słuchać i akceptować działania przeciwników itd. Krótko mówiąc, aby gra się udała potrzebna jest współpraca.

#### e. Co należy uwzględnić zanim wybierzemy grę?

Główne cechy:

##### i. Wiek

Wszystkie gry zawierają informacje dotyczące odpowiedniego wieku graczy. Większość gier dla młodych i dorosłych jest przeznaczona dla osób w wieku od 8 lub 10 lat. Należy jednak pamiętać, że gry przeznaczone dla graczy w wieku od 6 lat również mogą być odpowiednie dla młodzieży i dorosłych (np. Dobble lub Rummikub).



##### ii. Czas trwania rozgrywki

Bardzo ważne jest aby zawsze dokończyć rozpoczętą rozgrywkę. Dlatego przy wyborze gry powinniśmy mieć pewność, że nie będziemy musieli przerwać rozgrywki przed jej końcem. Czas trwania rozgrywki jest zazwyczaj podany na opakowaniu. Nie mniej jednak, często może on być bardzo zmienny, w zależności od liczby graczy, tego czy gracze spędzają więcej czy mniej czasu zastanawiając się nad kolejnymi ruchami itd. Dlatego w żadnym wypadku nie należy traktować tej informacji jako prawdy objawionej. Warto również uwzględnić czas potrzebny na objaśnienie zasad tym, którzy nie znają jeszcze gry.



##### iii. Liczba graczy

Sugerowaną liczbę graczy również znajdziemy na opakowaniu. Należy jednak uważać, ponieważ czasami gra może mieć ograniczoną funkcjonalność w zależności od liczby graczy. Na przykład Dixit Odyseja to teoretycznie gra dla 3 do 12 graczy, ale doświadczenie pokazuje, że gra nie jest wystarczająco atrakcyjna kiedy grają w nią 3 osoby. W sytuacjach, kiedy mamy więcej osób chętnych do gry niż liczba graczy wskazana na



opakowaniu, możemy pomyśleć o utworzeniu par lub drużyn. Trzeba jednak zachować czujność, gdyż gra w parach często sprawia, że każda kolejka jest wolniejsza, a gracze tracą tempo i koncentrację.

#### iv. Poziom trudności

Istnieją gry łatwe i gry, które są trudne zarówno do wytłumaczenia jak i zrozumienia. Są też gry, które łatwo wytłumaczyć, ale trudno w nie grać i na odwrót. Dlatego też, w przypadku bardziej złożonych gier należy ocenić czy dysponujemy wystarczającą ilością czasu na ich rozegranie i czy gracze są w stanie efektywnie prowadzić rozgrywkę.



#### v. Poziom emocji

Niektóre gry są tak pomyślane, że wywołują duże emocje wśród graczy, sprawiają że gracze krzyczą, przemieszczają się... lub zamieniają rozgrywkę w istną imprezę. Inne zachęcają do ciszy, refleksji, rozmowy. Ten aspekt należy uwzględnić w zależności od harmonogramu, a także miejsca jakim dysponujemy, np. czy sala do gry jest dzielona z innymi zajęciami itp

#### vi. Umiejętności, wartości edukacyjne

Czy dana gra pozwala nam pracować nad czymś, co nas szczególnie interesuje? Jak wyjaśniliśmy wcześniej, gry planszowe rozwijają szeroki zakres umiejętności i dlatego mogą nam pomóc w kształtowaniu u młodych ludzi wielu aspektów poznawczych, afektywnych i społecznych. Jednak niektóre gry mogą nam pomóc w pracy nad bardziej konkretnymi kwestiami. Na przykład, niektóre gry wymagają negocjacji, jak Catan lub Fasolki, inne zmuszają do wykonywania obliczeń w pamięci, jak Wsiąść do pociągu, lub rozwijają umiejętności językowe, jak Dixit. Jako edukatorzy możemy dokonać wyboru gry w zależności od tego, czy chcemy pracować nad którymś z tych konkretnych obszarów, czy też nie.



**UWAGA:** Opracowany przez nas **Przewodnik po grach planszowych** prezentuje wartości edukacyjne 20 gier specjalnie dobranych aby wspomagać rozwój umiejętności młodych ludzi przebywających w pieczy zastępczej.

#### vii. Udział graczy w wyborze gry

Kto decyduje o tym, w którą grę zagrać? Czasami będą to sami młodzi ludzie, czasami wychowawcy (Mistrzowie Gry). Warto zatrzymać się na

chwilę i zadać sobie pytanie "Kto powinien wybrać grę, w którą będziemy dzisiaj grać?".

Dawanie młodym ludziom możliwości wyboru gry pomaga im bardziej się zaangażować i grać z większą motywacją, ponieważ mogą wtedy wybrać gry, które już lubią lub które wydają im się interesujące ze względu na fabułę.

Z drugiej strony, łatwo sobie wyobrazić, że w takiej sytuacji być może niektóre gry pozostaną na zawsze na półce z powodu różnych uprzedzeń, które mogą mieć młodzi ludzie, lub po prostu dlatego, że nie chce im się uczyć nowej gry. Bywają też inne okoliczności, w których to Mistrz Gry będzie wybierał grę, aby popracować nad jakimś konkretnym aspektem edukacyjnym.

### **viii. Radość z gry**

Co sprawia, że gra dla jednych graczy jest świetną zabawą, a dla innych nie? Bardzo trudno odpowiedzieć na to pytanie - w końcu o gustach się nie dyskutuje. Ważne jest, aby mieć świadomość, że jeśli gra nie sprawia przyjemności i nie wzbudza zainteresowania, to nie ma sensu w nią grać. Nie da się także zachęcić młodych ludzi do ponownego zagrania w nią innym razem.

Przeciwieństwem nudy wcale nie jest, jak by się mogło wydawać, dobra zabawa, a raczej zainteresowanie. Według Rapha Kostera, tym co czyni grę interesującą jest jej zdolność do generowania procesu uczenia się. Za każdym razem, gdy uczymy się i zdobywamy wiedzę, nasz mózg wytwarza dopaminę, neuroprzebieżnik, który pomaga wywołać uczucie przyjemności. Dlatego właśnie, gdy gra jest zbyt prosta lub nie dostarcza nam nowej porcji wiedzy, zaczyna nas nudzić i przestajemy w nią grać. I właśnie dlatego powinniśmy być otwarci na bardziej złożone gry, ponieważ one zawsze generują nowe sytuacje, a tym samym nowe możliwości uczenia się.



## 8.2 JAK GRAĆ? MIEJSCE

Możemy grać na kanapie, na stole w kuchni, w ogrodzie, na podłodze... tak naprawdę nie są potrzebne żadne specjalne warunki, aby móc grać w gry planszowe. Nie trzeba wiele, a każda gra może być rozgrywana w innych warunkach.

Nie oznacza to jednak, że nie powinniśmy postarać się o odpowiednią przestrzeń do gry, taką która pozwoli nam w pełni cieszyć się grą. Trzy czynniki, które uważamy za istotne to:

- » **Stół** odpowiednich rozmiarów. Zbyt mały nie pomieści wszystkich elementów. Zbyt wielki utrudni graczom dostęp. Dobrym rozwiązaniem jest stół rozkładany – można dostosować jego rozmiar w zależności od potrzeb.
- » **Dźwięk.** Kiedy gramy, potrzebujemy przestrzeni, w której możemy usłyszeć innych a oni nas, ale także takiej, w której nie będziemy nikomu przeszkadzać, jeśli zrobi się naprawdę głośno i będziemy krzyczeć. Ważne aby pomieszczenie nie dawało efektu echa.
- » **Oświetlenie.** Powinno umożliwiać czytanie, zapewnić dobrą widzialność kolorów itd.



## 8.3 DYNAMIZACJA ROZGRYWKI PRZEZ MISTRZA GRY

Ogólnie rzecz biorąc MG (animator), to osoba, która podczas rozgrywki w grę planszową przyjmuje na siebie następujące zadania: wspieranie graczy, zarządzanie wszystkimi aspektami związanymi z logistyką gry, zarządzanie dynamiką grupy i kierowanie różnymi procesami uczenia się, które mogą wynikać z gry. Dobry animator powinien potrafić zachować równowagę pomiędzy zadaniami i procesem gry.

*W danym momencie animatorem może być Mistrz Gry lub inna osoba pracująca z młodzieżą, która zechce podjąć się tego zadania.*

## ZŁOTE ZASADY, KTÓRYMI POWINIEN KIEROWAĆ SIĘ MISTZ GRY

1. **Pozytywne nastawienie sprzyjające grze:** Animator powinien 'zarazić' innych chęcią do gry i dobrej zabawy, a także zainteresować ich grą.
2. **Wiedza na temat gry:** Nie ma nic gorszego niż kazać graczom czekać w nadziei na wypróbowanie nowej gry, podczas gdy animator nadrabia zaległości czytając instrukcję jednocześnie starając się wytłumaczyć zasady graczom. Sytuacja szybko staje się męcząca, a zapał do gry opada. Dlatego, zasady gry w którą nikt wcześniej nie grał i nie jest jeszcze opanowana, nie powinny być nigdy wyjaśniane na bieżąco. Kluczowe jest aby mając nowe zasady posiadać również wystarczające doświadczenie, które pozwoli szybko rozwiązać ewentualne wątpliwości.

## SPOSOBY OBJAŚNIANIA ZASAD

Zasady gry można tłumaczyć na różne sposoby i każda osoba ma swój własny styl, jeśli chodzi o animowanie gry. Musimy jednak mieć świadomość, że to jak wyjaśnimy grę będzie kluczowym czynnikiem decydującym o jej sukcesie lub porażce. Powinniśmy zatem pamiętać o tym, żeby nasze wyjaśnienia były jak najlepsze, aby umożliwiły jak najszybsze rozpoczęcie gry i skuteczny jej przebieg.

Nie wszystkie gry tłumaczyć w ten sam sposób. W niektóre można grać i objaśniać zasady na bieżąco. Inne będą wymagały wyjaśnienia wszystkiego z góry, przed rozpoczęciem gry. W pozostałych przypadkach będziemy musieli przeprowadzić rundę testową przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki.

Poniżej prezentujemy ogólny zarys i kilka pomocnych wskazówek.

### 1. Przygotowanie gry

- » **Zadbaj o wygodę graczy:** upewnij się, że siedzą we właściwych miejscach, aby mogli komfortowo uczestniczyć w rozgrywce. Sprawdź czy wszyscy gracze mają dostęp do planszy, czy są dobrze rozmieszczeni, czy nikt nie jest zasłonięty i czy wszyscy widzą wszystko prawidłowo, itd..
- » **Przygotuj stół:** Przygotuj wszystkie potrzebne elementy i rozmieść je na stole (plansza, karty, żetony itp.).
- » **Wyjaśnij fabułę.** Fabuła pomaga zmotywować graczy, szczególnie jeżeli wyda im się atrakcyjna. Najważniejsze jednak jest to, że często pomaga lepiej zrozumieć i zapamiętać zasady gry.
- » **Zaprezentuj elementy występujące w grze:** co oznaczają pola na planszy, pionki, obrazki na kartach.

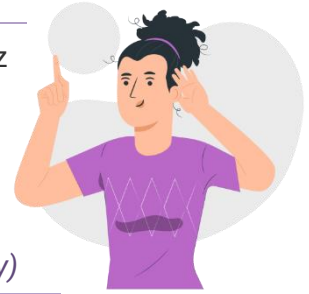




## 2. Tłumaczenie celu gry

---

Kto wygrywa? Jak grać żeby wygrać? Czy zwycięży osoba z największą liczbą punktów, czy ta, która jako pierwsza osiągnie metę? Należy wyjaśnić co trzeba zrobić żeby wygrać w daną grę.



## 3. Mechanika gry: wytłumacz jak się gra w daną grę (zasady gry)

---

- a. Jeśli to tylko możliwe, tłumacz zasady gry na bieżąco, w trakcie rozgrywki.
- b. Jeśli gra tego wymaga, przedstawiaj zasady powoli. Staraj się stopniować zawiełość zasad, zamiast tłumaczyć wszystko na raz. W razie potrzeby przeprowadź rundę próbną.

## 4. Pierwsza rozgrywka:

---

- » **Zwracaj szczególną uwagę na pierwszą rundę** i upewnij się, że wszystko przebiega zgodnie z zasadami. Poprawiaj błędy i, jeśli uznasz to za stosowne, udzielaj wskazówek strategicznych lub taktycznych (nie faworyzując przy tym żadnego z graczy). Jeśli animator również gra, może wyjaśnić, dlaczego wykonał dany ruch. Pomaga to początkującym graczom nauczyć się podstaw gry i strategii, ale też zwyczajnie mieć frajdę z gry.
- » **Obserwuj:** przyglądaj się, jak gracze reagują na różne sytuacje w grze. Czy rozumieją ją? Czy są świadomi na czym polega zabawa? Czy przychodzą z gotowymi strategiami? Jeśli ktoś popełni błąd, nie wyolbrzymiaj go i skorzystaj z okazji, aby przypomnieć o tych zasadach, które nie zostały jeszcze przyswojone.

## 5. Zakończenie rozgrywki:

---

- » **Pogratuluj zwycięzcom (z umiarem) i pociesz przegranych (świetna gra!).** Dopilnuj, aby gracze zachowali się tak samo. Skomentuj dobre zagrania, przeanalizuj różne strategie graczy, co było kluczem do zwycięstwa, najzabawniejsze momenty, itp..
- » **Zapytaj o wrażenia.** Czy gra podobała się graczom? Co sprawia, że gra jest interesująca? Czy chcieliby zagrać w nią raz jeszcze? Teraz jest właściwy moment, aby uzmysłowić graczom co sprawiło, że gra była interesująca, podkreślić jak świetnie wszyscy się bawili, ale także wskazać jakie korzyści płyną z gry.
- » **Jeśli moment jest dobry, opowiedz o swoich wrażeniach z gry.** Czego uczy nas gra? Jakie pozytywne i przyjemne uczucia w nas wyzwala? W czym jest podobna, a czym różni się od innych gry, w które graliśmy lub które znamy?

## 8.4 DZIESIĘĆ PRZYKAZAŃ ETYKIETY<sup>7</sup> (ZASADY DOBREGO ZACHOWANIA W TRAKCIE GRY)



**1. Wybierając grę miej na uwadze innych graczy.** Gramy razem, nie w pojedynkę. Jeśli inni gracze nie lubią danej gry lub nie jest ona dla nich odpowiednia, rozgrywka będzie szła jak po grudzie i Tobie też nie przysporzy radości.



**2. Okaż szacunek pozostałym graczom.** Uprzejmość i wyrozumiałość dla pozostałych graczy to podstawa dobrej zabawy. Złość szkodzi zabawie.



**3. Słuchaj uważnie objaśnień.** Ciągłe prośby o powtórzenie lub przerywanie osobie która tłumaczy zasady sprawia, że wszystko trwa dłużej i może stać się niepotrzebnie zagmatwane.



**4. Nie oszukuj. Graj fair.** Nieuczciwa rywalizacja to żadna zabawa. Nikt nie chce grać z kimś, kto oszukuje.



**5. Dbaj o gry.** Niezbyt dobrze gra się w grę, w której brak elementów lub gdy są one zniszczone. Czasami jest to wręcz niemożliwe.



**6. Rywalizuj.** Staraj się zwyciężyć. Granie bez chęci wygrania powoduje, że gra traci sens, zarówno dla Ciebie, jak i dla reszty graczy. Zdrowa rywalizacja jest nieodłączną częścią gry.



**7. Wygrywaj i przegrywaj z uśmiechem.** Pogratuluj zwycięzcy, okaż szacunek pokonanemu. Pochwal innych za dobrą grę.



**8. Angażuj się w grę.** Skup się, wykonaj swój ruch, nie rozpraszaaj się... jeśli gra ma być przyjemna, wszyscy muszą się starać.



**9. Okaż cierpliwość nowym graczom.** Nauka gry wymaga wysiłku, czasu i wprawy. Zrozum, że początkujący gracze mogą popełniać błędy lub mieć trudności ze zrozumieniem i zapamiętaniem niektórych zasad



**10. Staraj się nie zaburzać tempa rozgrywki.** Wydłużanie czasu kolejnych posunięć zaburza płynność gry i może sprawić, że stanie się ona nudna. Kiedy nadejdzie Twoja kolej, nie ociągaj się. Korzystaj z okazji, aby przemyśleć posunięcia, kiedy inni gracze wykonują swoje ruchy.

<sup>7</sup> \*Opracowane na podstawie "Guía juega y crece" del Instituto de la Juventud de Extremadura.



## 8.5 PRZECHOWYWANIE I DBANIE O GRY PLANSZOWE.

Trwałość jest bardzo istotną cechą gry. Po zakupie gry planszowej można w nią grać przez wiele lat. Podstawą jest posiadanie odpowiedniej strategii i planu utrzymania gier planszowych w dobrym stanie.

Oto kilka wskazówek, które mogą się przydać w zakresie przechowywania i dbania o gry planszowe:

1. **Nigdy, przenigdy i w żadnym wypadku nie zostawiamy w trakcie gry pustego pudełka lub wieczka na podłodze.** Tak pozostawione pudełko aż się prosi, żeby ktoś niechcący na nie nadepnął.
2. **Po zakończeniu rozgrywki sprawdzamy podłogę i zaglądamy, pod** stół na wypadek gdyby jakiś element niepostrzeżenie tam właśnie wylądował.
3. **Kiedy wkładamy grę do pudełka warto przeliczyć elementy.** W ten sposób będziemy mieć pewność, że niczego nie brakuje. Instrukcje zazwyczaj podają listę elementów i ich liczbę.
4. **Przeznacz szafę lub kilka półek tylko na gry.** Miejsca powinno być tyle, aby gry nie były zbyt ciasno ułożone i żeby łatwo było je wyciągnąć i odłożyć z powrotem. Miejsce powinno być suche i nie wystawione na bezpośrednie działanie światła słonecznego.
5. **Jeśli to możliwe, przechowuj gry w pionie.** Pudełka lepiej zniosą upływ czasu jeśli nie będą dodatkowo obciążone spiętrzonymi na nich innymi grami. Ułatwi to również ich wyciąganie i odkładanie, zapobiegając tarcu między pudełkami.
6. **Karty przetrwają dłużej w koszulkach.** W sklepach z grami można zakupić koszulki na karty w różnych rozmiarach.
7. **Skorzystaj z woreczków foliowych do przechowywania i sortowania elementów w pudełkach.** Wiele gier zawiera takie woreczki.
8. **Jeśli jednak jakiś element się zgubi, poszukaj sposobu zastąpienia go.** Niektóre wydawnictwa oferują specjalną usługę w tym zakresie na swoich stronach internetowych. Możesz też poszukać zamienników (na przykład fasolki w zastępstwie zgubionych monet), ewentualnie skorzystać z usługi druku 3D aby 'dodrukować' brakujący element.



Domus  
Ludens



*CZĘŚĆ 5*

# **DOŚWIADCZENIA PRAKTYCZNE**

Odkryjmy...

## PLAN PRZYGOTOWANIA SESJI GIER PLANSZOWYCH DLA MISTRZÓW GRY

Nadszedł czas na grę. Jak zainicjować i z sukcesem zrealizować sesję gier planszowych? Poniżej przedstawiamy krótki plan działania.

### ORGANIZOWANIE SESJI

- **Zbadaj potrzeby grupy.** Jeśli rozgrywka ma się udać, Mistrz Gry musi poznać młodych ludzi, którzy będą w niej uczestniczyć: jakie są ich zainteresowania, jaka jest dynamika grupy, z jakimi problemami się zmagają?
- **Wybór gier.** Kiedy Mistrz Gry zna już zainteresowania i sytuację młodych ludzi, pora wybrać odpowiedni zestaw gier planszowych, które będą dobrze odpowiadały ich potrzebom.
- **Zaplanuj scenariusz.** Czy to na papierze, czy w głowie, Mistrz Gry powinien mieć wizję tego, jak chciałby żeby potoczyła się sesja. Gry mają różny wpływ na graczy i ważne jest, aby dopasować grę do nastroju panującego w sali.
- **Zaproszenie.** Sposób w jaki informujemy ludzi o sesji gier ma niebagatelne znaczenie. Pamiętajmy, że gra jest przyjemna kiedy uczestnictwo w niej jest dobrowolne i ma na celu po prostu dobrą zabawę. Nie wywieraj presji i nie stawiaj wygórowanych oczekiwań młodym uczestnikom.
- **Przygotowanie.** Dobrą praktyką jest aby przed sesją:
  - a. sprawdzić, czy wszystkie gry są dostępne;
  - b. sprawdzić czy pudełka zawierają kompletne zestawy elementów;
  - c. zaplanować wykorzystanie przestrzeni



### ZANIM ZACZNIEMY GRAĆ

- **Prezentacja gry.** Każda gra powinna być opisana jednym zdaniem, które ma za zadanie wzbudzić zainteresowanie, zaintrygować i ogólnie zachęcić grupę do gry. Może to być opis, powód, dla którego Mistrz Gry uważa ją za interesującą lub dlaczego sądzi, że gra sprawdzi się w tym konkretnym zespole?
- **Objaśnienie zasad.** Mistrz Gry powinien posiadać umiejętności pozwalające na przedstawienie zasad i sposobów gry w sposób jasny i zwięzły. Część wyjaśnień będzie polegała na umiejętnym przeprowadzeniu demonstracji gry, należy również wiedzieć czy dana gra wymaga szybkiej rundy treningowej. Mistrz Gry powinien znać najczęściej zadawane pytania, jak również być w stanie odpowiedzieć na nietypowe pytania i ostrzec o szczególnych, rzadkich przypadkach, które mogą się wydarzyć w trakcie rozgrywki.

## W TRAKCIE GRY

- **Grać albo nie grać, oto jest pytanie!** Istnieje wiele powodów przemawiających za i przeciw czynnemu uczestnictwu Mistrza Gry w sesji gier planszowych. Najważniejsze, aby Mistrz Gry był elastyczny i podjął decyzję w oparciu o to, co jego zdaniem będzie najlepsze dla młodych graczy.

### a) Jeżeli Mistrz Gry uczestniczy w sesji jako gracz, ma ważne zadania do wykonania:

- \* **Modelowanie zachowań.** Mistrz Gry powinien konsekwentnie przez cały czas trwania rozgrywki prezentować rodzaj zachowania który chce aby młodzi ludzie naśladowali. Mistrz Gry na własnym przykładzie demonstruje to, czego ma nauczyć się grupa, niezależnie od tego czy będzie to przyjacielska rywalizacja, czy nieskrępowana dociekliwość.
- \* **Prowadzenie do samodzielności.** Aktywność Mistrza Gry powinna być ukierunkowana na takie ukształtowanie grupy graczy, aby z czasem nie potrzebowali już wsparcia Mistrza Gry.
- \* **Podążanie za stylem wybranym przez młodzież.** Zadaniem Mistrza Gry jest moderować, a nie narzucać i monopolizować wiedzę na temat tego, jak grać, jaką grę wybrać i jaki klimat stworzyć.

### b) Jeżeli Mistrz Gry nie uczestniczy w sesji jako gracz, również ma zadanie do wykonania:

- \* **Szanuj przeżycia graczy.** Jeśli nie bierzesz udziału w grze, pozwól graczom skupić się na niej. Nie udzielaj komentarzy, które mogłyby przerwać magiczny krąg, w którym się znajdują, zachowaj swoje spostrzeżenia na ostatni etap. Pilnuj aby gracze czuli się bezpiecznie, zwracaj uwagę na zbyt agresywne zachowania, rozładuj atmosferę, jeśli ktoś zbyt osobiście podchodzi do gry....



## NA ZAKOŃCZENIE

- **Podsumowanie.** Po zakończeniu każdej rozgrywki Mistrz Gry powinien zachęcać graczy do dzielenia się pomysłami, ujawniania swoich strategii, omawiania ciekawych punktów zwrotnych rozgrywki. Zachęcaj do autorefleksji i proponuj zmianę standardowych sposobów gry.
- **Planuj z wyprzedzeniem.** Po zakończeniu sesji zapytaj o sugestie, ogłoś w jakie gry możecie zagrać następnym razem.

- \* Board Game Geek - <https://boardgamegeek.com>  
*Strona największej społeczności gier na świecie. Są tu gry, filmy, zasady, autorzy...*
- \* The dice tower - <https://www.youtube.com/thedicetower>  
*Kanał YouTube z opiniami i wyjaśnieniami Toma Vasela, jednego z ekspertów od gier planszowych z najlepszym komentarzem.*
- \* Reservoir jockeys - <https://reservoirjocs.cat/>  
*Kanał podcastowy o grach planszowych w języku katalońskim.*
- \* British Society for Knowledge - <http://labsk.net>  
*Największa społeczność graczy w Hiszpanii.*
- \* Analysis Paralysis - <https://www.youtube.com/user/APJUEGOS>  
*Kanał YouTube z recenzjami w języku hiszpańskim.*
- \* NonameChannel - <https://www.youtube.com/channel/UCkxXdhasWnbriVdB3H0scfw>  
*Kanał YouTube z recenzjami w języku hiszpańskim.*
- \* Dr. Meeple - <https://doctormeeple.es>  
*Strona internetowa z mnóstwem recenzji gier i fantastycznych zdjęć.*
- \* VV.AA., *Educar jugando. Un reto para el siglo XXI*. Nexo ediciones, 2017.
- \* Imma Marín, *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona, Paidós, 2018.
- \* *Juega y crece. Los juegos de mesa como recursos en el desarrollo de habilidades*. Junta de Extremadura.  
[http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded\\_files/Ocio\\_y\\_tiempo\\_libre/Guia\\_de\\_Juegos/juega\\_y\\_crece.pdf](http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiempo_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf)

- \* *Manual de un Juego de Escape*. Junta de Extremadura.  
<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>
- \* Rosa Casafont i Laia Cas, *Educarnos para educar*. Paidós educación, Barcelona, November, 2017
- \* Ralph Koster. O'Reilly, *A theory of fun.*, second edition, December, 2013.



## ŹRÓDŁA

---

- \* Calheiros, M. M., Garrido, M. V., Lopes, D., & Patrício, J. N. (2015). Social images of residential care: How children, youth and residential care institutions are portrayed? *Children and Youth Services Review*, 55, 159-169.
- \* Davidson, J. (2015). Closing the implementation gap: moving forward the UN Guidelines for the Alternative Care of Children. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 6 (3). pp. 379-387.
- \* DGAIA. (2021). *Informe estadístic mensual: Abril 2021*. Retrieved from [https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits\\_tematicos/07infanciaiaadolescencia/dades\\_sistema\\_proteccio/2021/2021\\_04\\_informe\\_DGAIA.pdf](https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematicos/07infanciaiaadolescencia/dades_sistema_proteccio/2021/2021_04_informe_DGAIA.pdf)
- \* Gilbert, R., Widom, C. S., Brown, K., Fergusson, D., Webb, E., & Janson, S. (2009). Burden and consequences of child maltreatment in high-income countries. *The Lancet*, 373, 68–81.
- \* Llosada-Gistau, J., Casas, F., & Montserrat, C. (2016). What matters in for the subjective well-being of children in care? *Child Indicators Research*, DOI: 10.1007/s12187-016-9405-z.
- \* Moreno, A. & Del Barrio, C. (2005). *La Experiencia adolescente: a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Buenos Aires: Aique.
- \* Assembly, U. G. (1989). Convention on the Rights of the Child. *United Nations, Treaty Series*, 1577(3), 1-23.
- \* United Nations General Assembly. (2010). Resolution adopted by the General Assembly [on the report of the Third Committee (A/64/434)]: 64/142. *Guidelines for the Alternative Care of Children*. Retrieved from: <https://resourcecentre.savethechildren.net/node/5416/pdf/5416.pdf>













Domus  
Ludens

[www.domusludens-project.com](http://www.domusludens-project.com)

