




Projekt modelowy „STAR. Pokolenia”

Andrzej i Piotr zaangażowali grupę seniorów do stworzenia MIEJSKIEJ GRY PLANSZOWEJ, która przybliża dzieciom i młodym ludziom historię, tradycję i przyrodę okolicy. To sposób na docenienie doświadczenia i wiedzy starszych mieszkańców miasta.




RYS. DOROTA KOSTOWSKA


MODEL PROJEKTU „STAR. Pokolenia”
ZOSTAŁ ZREALIZOWANY WE WSPÓŁPRACY Z TOWARZYSTWEM INICJATYW TWÓRCZYCH “e”
W RAMACH PROGRAMU „UNIWERSYTET TRZECIEGO WIEKU - SENIORZY W AKCJI”
POLSKO-AMERYKAŃSKIEJ FUNDACJI WOLNOŚCI



PolSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



towarzystwo
inicjatyw
twórczych



SENIORZY
W AKCJI

Opis projektu

Gra planszowa „STAR. Pokolenia” nawiązuje do przyrody i historii Starachowic, a przede wszystkim do tradycji motoryzacyjnej – działającej do lat 90. Fabryki Samochodów Ciężarowych „Star”. Kilka tysięcy obecnych seniorów budowało niegdyś samochody marki „Star” i z tęsknotą wspomina te czasy. Inicjatorzy szukali pomysłów, jak emerytowani robotnicy, inżynierowie, technicy i konstruktorzy mogliby podzielić się fachową wiedzą i dumą ze współtworzenia ikony polskiej motoryzacji. Jedną z inicjatyw to opracowanie edukacyjnej gry o mieście, w które zaangażowało się wielu starszych mieszkańców. Przez kilka miesięcy regularnie się spotykali, by przygotować ją koncepcyjnie, merytorycznie i technicznie. Plansza, na której widnieje mapa Starachowic z wszystkimi ciekawymi miejscami połączonymi ścieżkami tematycznymi, jest podzielona na około 120 prostokątów, które na początku rozgrywki są zakryte. Gracze po rzucie kostką wybierają ścieżkę oraz kierunek i muszą odpowiedzieć na pytania związane z poszczególnymi lokalizacjami. Zbierają punkty, a osoba, która udzieliła najwięcej prawidłowych odpowiedzi, zwycięża, zdobywając tytuł Przewodnika po Starachowicach. Na planszy oprócz tej związanej z fabryką są ścieżki nawiązujące do innych tradycji, zjawisk i miejsc ważnych dla regionu: historii przemysłu górniczo-hutniczego, przyrodnicza, żydowska i papieska.

Premierą gry były międzypokoleniowe rozgrywki z udziałem seniorów i uczniów.

Finał to plenerowe wydarzenie „Na ścieżkach Stara” – spacer śladami historii starachowickiej motoryzacji.

Kto

Animatory projektu o sobie:

ANDRZEJ JACEK TARNOWSKI – mam 74 lata, jestem emerytowanym nauczycielem chemii, fizyki i WF-u, a także harcmistrzem ZHP, ratownikiem WOPR-u, chórzystą kameralnych chórów wielogłosowych, triathlonistą, aktorem amatorskich scen i rekonstrukcji, współautorem i spikerem imprez kulturalnych oraz sportowych. Aktywnie działam na polu organizacji pozarządowych i w życiu publicznym regionu.

Uważam, że warto dzielić się, szczególnie z młodszymi, swym doświadczeniem, wiedzą, i niezlą jeszcze, energią.

PIOTR AMBROSZCZYK – mam 44 lata, z wykształcenia jestem nauczycielem, pracuję w samorządzie, a jako działacz angażuję się w liczne działania społeczne od ponad piętnastu lat. Mam na koncie autorstwo wielu projektów społecznych z zakresu edukacji (w tym włączającej), bezpieczeństwa oraz na rzecz seniorów. Tworzyłem politykę senioralną miasta Starachowice. Obecnie jako zastępca dyrektora MOPS-u w Starachowicach koordynuję przekształcenie tej jednostki w centrum usług społecznych.

Organizacja wspierająca: Stowarzyszenie „Pętlowa”, Starachowice

Dla kogo

Uczestnikami projektu są osoby starsze, związane z okolicą i zainteresowane jej historią, geografią i przyrodą. Odbiorcami są dzieci i młodzież, dla których to okazja do zdobycia nowej wiedzy i do dobrej zabawy.

Po co

Głównym celem projektu jest zaangażowanie seniorów (zarówno tych bardziej, jak i mniej aktywnych) w nowe działania, danie im poczucia, że ich wiedza i doświadczenie są doceniane. To także spotkanie pokoleń, poszerzenie wiedzy dzieci i młodzieży o miejscowości, a przez to wzmocnienie lokalnego patriotyzmu.

Kto może zrealizować

Grupa chętnych seniorów, którzy mają szeroką wiedzę na temat lokalnej historii i przyrody, we współpracy z instytucją/organizacją.

Jak

• Krok 1. Zawiązanie grupy wolontariackiej i przygotowania

Nawet jeśli wasza miejscowość nie jest związana z taką fabryką jak Star, to na pewno ma historię, tradycje i miejsca warte przypomnienia, pokazania i spopularyzowania. Może lokalną tradycję rzemieślniczą, wyjątkowe zjawiska przyrodnicze, specyficzną architekturę?

Zastanówcie się w swoim gronie, czy jesteście gotowi stworzyć grupę wolontariuszy, która zaangażuje się w kilkumiesięczny projekt. Pomyślcie, jaka lokalna instytucja czy organizacja mogłaby wesprzeć wasze działania. Skontaktujcie się z nią i razem poszukajcie sposobów na ich sfinansowanie. Będziecie też potrzebować lokalu na spotkania.

Zróbcie wstępny plan działań i rozdzielcie między siebie zadania.

• Krok 2. Promocja

Opublikujcie informację o inicjatywie tworzenia gry i o pierwszym spotkaniu na swojej stronie internetowej, stwórzcie wydarzenie na Facebooku, poproście zaprzyjaźnione lokalne instytucje i organizacje o ich udostępnianie. Skontaktujcie się z lokalnymi mediami. Możecie przygotować plakaty z zaproszeniem na spotkanie i do wzięcia udziału w przygotowywaniu gry. Zaproście znajomych i sąsiadów seniorów.

Róbcie zdjęcia podczas pracy nad grą i na bieżąco je publikujcie.

• Krok 3. Opracowanie gry

Na pierwsze spotkanie wydrukujcie kilka egzemplarzy mapy (w dużym formacie) swojej miejscowości lub okolicy. Mając ją przed oczami, porozmawiajcie o tym, jakie ważne i ciekawe miejsca powinny się na niej znaleźć. Zaznaczcie je kolorowymi pisakami, tak by każdy kolor odpowiadał jednej kategorii, jak np. historia, przyroda, miejscowe legendy i tajemnice, czy ważne dla okolicy wydarzenie, a może miejsce właśnie takie jak Star. Podzielcie się na zespoły tematyczne zgodnie ze swoimi zainteresowaniami i każdej podgrupie rozdajcie mapy. Potem spotykajcie się w zespołach, rozmawiajcie z ekspertami, zbierajcie nowe informacje, szukajcie interesujących szczegółów w bibliotece, archiwum, muzeum czy w parafii. Na pewno znajdziecie seniorów ekspertów, którzy wam pomogą. Wszystko notujcie i zaznaczajcie na mapie. Kiedy uznacie, że temat jest wyczerpany, połączcie punkty i spotkajcie się znów wszyscy, żeby wszystko to nanieść na jedną główną mapę, która stanie się projektem planszy.

Działanie gry i jej zasady mogą opierać się na schemacie np. chińczyka, grzybobrania czy monopolu (ale wtedy pamiętajcie o sprawdzeniu, czy nie naruszycie praw autorskich). Jeśli chcecie stworzyć zupełnie nową, autorską koncepcję, która będzie bardziej skomplikowana i będzie wymagała od graczy tematycznej wiedzy, najlepiej poszukajcie eksperta – może macie taką osobę wśród znajomych, a może w domu kultury jest sekcja gier planszowych. Aby dopracować grę, będziecie potrzebowali nawet kilkunastu spotkań i przeprowadzenia próbnych rozgrywek. Zatrudnijcie grafika i znajdźcie firmę, która wyprodukuje całość: plansze, karty, kostki, pionki, instrukcje i pudełka. Tak skalkulujcie liczbę egzemplarzy, by trafiły do szkół, bibliotek, ośrodków kultury, kawiarni oraz klubów i domów seniora, a także do organizacji, które wspierają projekt.

• Krok 4. Prezentacja gry i zakończenie

Zaproponujcie szkole podstawowej międzypokoleniowe rozgrywki dla uczniów i seniorów. Będzie to okazja, by pokazać grę szerszemu gronu i opowiedzieć o inicjatywie. Warto na to wydarzenie zaprosić lokalne media. Zamknięciem projektu może być plenerowe spotkanie – spaceru poszczególnymi ścieżkami tematycznymi, których przewodnikami będą seniorzy.

Jak zarządzać działaniem:

Kluczowe osoby w projekcie:

- koordynatorzy (dwie osoby, z których jedna zajmuje się sprawami organizacyjnymi, a druga jest odpowiedzialna za pracę z ludźmi: wolontariuszami i ekspertami);
- grupa zaangażowanych wolontariuszy.

Koszty realizacji

Najważniejsze koszty:

- koordynacja,
- promocja,
- wyprodukowanie gry (plansza, pionki, pudełka, instrukcja).

Niezbędne minimum



Konieczne są:

- grupa osób, która chce działać – wolontariusze, koordynatorzy,
- wspierająca instytucja/organizacja,
- miejsce do organizacji spotkań,
- promocja,
- środki finansowe,
- obsługa księgowa.

Linki



[www.facebook.com/muzeum przyrody i techniki w starachowicach/gra](http://www.facebook.com/muzeum_przyrody_i_tekniki_w_starachowicach/gra)

www.tv.starachowice.pl/wiadomosci/starachowice-bohaterem-dwoch-gier-planszowych

<https://www.tv.starachowice.pl/wiadomosci/starachowice/gry>