

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE DRUKU:

Jako opiekunka przeczytaj wskazówki.

Wydrukuj zasady gry i instrukcje dla graczek.

Wydrukuj role i wszystkie karty ("Chcę działać", "Biorę mikrofon", "Jak przemawiać publicznie", "Tarki").

Uwaga, niektóre z kart są dwustronne - wydrukuj je w sposób odpowiedni dla twojego rodzaju drukarki.

Zajrzyj do orbit inspiracji, zapoznaj się z przygotowanym materiałem.

Może będzie inspiracją/podpowiedzią w trakcie gry?

Nas inspirowały i ciągle inspirują kobiety, które mają odwagę zmieniać świat! Przeprowadziłyśmy godziny rozmów, wypiłyśmy hektolitry kawy i wody obmyślając, sprawdzając, testując..

Ogromnie dziękujemy tym z Was, których podpowiedzi, doświadczenie i rady pozwoliły nam ulepszać naszą grę:

Magdalena Czarzyńska-Jachim - wiceprezydentka Sopotu

Dominika Bembnista - psycholożka

Dorota Gorzeliński - członkini zarządu Powiatu Wolsztyńskiego

Beata Hanyżak - starościna Powiatu Szamotulskiego

Katarzyna Kierzek-Koperska - wiceprezydentka Poznania (2018-2020)

Alina Lubiana - koordynatorka

Małgorzata Machalska - burmistrzynie Lubonia

Marta Makuch - wiceprezydentka Słupska

Anna Mieczkowska - prezydentka Kołobrzegu

Marcin Mitzner - twórca gier

Krystyna Nawrocka - pedagożka

Justyna Nowak - pedagożka, doradczynie zawodowa

Elżbieta Polak - marszałkini Województwa Lubuskiego

Jadwiga Rotnicka - senatorka

Paulina Stochniatek - członkini zarządu Województwa Wielkopolskiego

Patrycja Walerowicz-Wojtkowiak - dyrektorka Gołuchowskiego Centrum Kultury Zamek

Marta Vaskiv - testerka

Dominika Zenka-Podlaszewska - radna

Tomasz Telesiński - Stowarzyszenie Gmin i Powiatów Wielkopolski

oraz wszystkim naszym testerkom z Poznania, Komornik, Nowej Wsi/k. Wronek, Wolsztyna, Gołuchowa, Dahme-Spreewald i Cabestany.

Osobne **DZIĘKUJEMY** kierujemy do naszej mentorki w procesie innowacji - Agnieszki Chlebowskiej-Ogurkis. Aga, bez ciebie by się nie udało!

Współpraca przy tworzeniu - Joanna Królak

Opracowanie graficzne - Olga Balcerzak

Agata i Paulina
autorki,

Fundacja im. Julii Woykowskiej

Lipiec 2023r.

NOTATKI

NOTATKI

7. Decyzję podjęte przez Radę mają swoje konsekwencje. Decydując się na dane rozwiązanie radne powinny wziąć pod uwagę następujące czynniki:

- wpływ decyzji na budżet miasta
- wpływ na zadowolenie/niezadowolenie młodzieży
- wpływ zadowolenie/niezadowolenie mieszkańców (wyborców)



Każda decyzja podjęta przez radne wpływa na poziom trzech ww. czynników. Skalą ocen są "buźki", emotki: czerwone, żółte, zielone (lub smutne, neutralne, uśmiechnięte) 😞 😐 😊

8. Po każdej turze Przewodnicząca Rady zaprasza do omówienia przebiegu debaty oraz jej wyników: sprawdźcie jak podjęta przez Was decyzja wpływa na:

- budżet miasta
 - zadowolenie/niezadowolenie młodzieży
 - zadowolenie/niezadowolenie mieszkańców (wyborców)
9. Przy podsumowaniu ważnym aspektem jest wyjście z ról oraz rozmowa o emocjach towarzyszących rozgrywce i jej finałowi. To zadanie Przewodniczącej Rady/Moderatorki.
10. Rozwiązanie pierwszej gałęzi problemów powinno zająć ok. 45 minut. Teraz możecie ponownie losować role i zająć się rozwiązywaniem problemów z kolejnych obszarów.

POWODZENIA!

INSPIRACJA:

Czy któryś z pomysłów warto byłoby wdrożyć lokalnie - w Waszym mieście, miasteczku, wsi? Zaparkujcie POMYSŁ! Możecie do niego wrócić z KARTĄ: Chcę działać i zrobić wspólnie plan na pracę z tym pomysłem.

WOYKOWSKA.ORG



ZASADY GRY



Gra przeznaczona jest dla 5-10 osób, które wcielają się w radne miejskie i wspólnie podejmują decyzje - wybierają najlepsze rozwiązania problemów ważnych dla mieszkańców i mieszkańek z różnych obszarów, np: ekologia, edukacja, sport, kultura, remonty i zmiany przestrzeni, turystyka, zdrowie, sprawy społeczne.

Na czas gry uczestniczki stają się członkiniami Rady Miasta. Każda w innej, wylosowanej przez siebie roli. Celem gry jest wypracowanie porozumienia między wszystkimi graczkami (Radnymi) i osiągnięcie większości niezbędnej do podjęcia decyzji w rozgrywanym obszarze.

PRZEBIEG GRY

1. Uczestniczki losują swoje role i zapoznają się z nimi. Ról jest 8. Dopuszczalna jest gra w parach: dwie osoby tworzą drużynę i grają jedną postacią.
2. Uczestniczki wchodzi w role: wybierają imię i nazwisko oraz pseudonim dla swojej bohaterki. Przygotowują swoje wizytówki, na których zapisać mogą: imię, nazwisko, nick/ksywkę, zawód, itp.

GRACZKOI

Uwolni! wyobraźnię i pomysły, wizytówka Twojej postaci to Twój projekt i może być taka jak tylko zechcesz!

Każda rola ma przypisane pewne cechy. Ważne jest, aby "grać rolę", jak najbardziej wejść w postać.

GRACZKOI

Zastanów się: co lubi Twoja postać? Jak spędza wolny czas? Na czym jej zależy? Co ją denerwuje? O czym marzy? Jak wygląda jej codzienność?

Od teraz jesteś Radną (Twoja wylosowana rola), którą rozgrywasz grę.

3. Przewodnicząca Rady (osoba prowadząca rozgrywkę) otwiera posiedzenie Rady Miasta, zaprasza każdą z Radnych do przedstawienia się pozostałym członkiniom Rady.

GRACZKOI

Opowiedz kim jesteś - w 1 osobie l.poj. Masz informacje o postaci i swoje wyobrażenia na jej temat; To Ty znasz najlepiej swoją postać!

Po przedstawieniu się Radnych, Przewodnicząca omawia:

- temat obrad - problem, który będą rozwiązywały graczki (czyta opis pierwszego lub wybranego problemu)
- rozwiązania - na dany problem.

GRACZKOI

Postuchaj uważnie i zwróć uwagę: jakie rozwiązanie wybierze Twoja postać? Dlaczego? Co w jej historii, dążeniach powoduje wybór tego rozwiązania? Na co może się zgodzić, a na co na pewno nie?

4. W trakcie obrad Rada musi wybrać jedno rozwiązanie wiążące ją głośno.
5. Droga do osiągnięcia większości lub jedności jest ustalenie wzajemnych priorytetów i próba pogodzenia ich. Porozumienie uczestniczki osiąga ją poprzez rozmowę na wybrany temat.
6. Każda uczestniczka musi odezwać się przynajmniej raz tj. musi zabrać głos raz przed głosowaniem.

GRACZKOI

Zwróć uwagę: Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, a masz pomysł - użyj karty WOLNY MIKROFON i przekonaj Radę do swojego pomysłu! Uwaga: użyć tej karty możesz tylko jeden raz.

dziewczyny RZĄDZA

INSTRUKCJA
DLA GRACZEK

dziewczyny RZĄDZA

WSKAZÓWKI
DLA NAUCZYCIELKI
/OPIEKUNKI



Możesz być twórczynią atmosfery, trzymasz krąg
działaczek miejsca. Bądź uważna, dbaj o potrzeby,
przerwy na oddech, podsumowania.



- ustaw stoły w taki sposób, by wszystkie uczestniczki gry się widziały
- przygotuj wydruki problemów, ról, kartek na wizytówki, dodatkowych kart i utóż zakryte na stole. Dołóż pisaki i długopisy
- instrukcje i reguły gry możesz wydrukować, ale możesz też o nich opowiedzieć
- jeśli grupa liczy więcej niż 8 osób, możesz zaproponować granie w parach (nie więcej niż 2-3 pary, bo może to zakłócić dynamiczną grę. Może to być pomocne dla osób bardziej nieśmiałych. Zadbaj wówczas, żeby każda gracza dodawała swoje argumenty)
- od tego momentu gracze już przechodzą grę w samodzielnym
- jeśli dostarczysz trudność z naturalnym rozpozyceniem (może to dotyczyć grup nieznających się wcześniej, gdzie potrzeba więcej odważy, by zabrać głos), pomoderuj chwilę start. Możesz na przykład otworzyć drzwi, wejść do sali, przedstawić głośno zamknąć drzwi i powiedzieć, że witasz Radne na kolejnej sesji Rady Miasta X i twoja kadencja dobiegła końca i jesteś po to, by przekazać obowiązki nowej przewodniczącej, którą teraz musicie wybrać, by wprowadziła nowe obrady. To powinno wystarczyć
- daj graczom przestrzeń na inicjatywę, staram się nie ingerować i nie komentować w trakcie przebiegu gry
- wspieraj Przewodniczącą Rady, jeśli zauważysz, że tego potrzebuje
- przypominaj o zasadach, jeśli dostarczysz, że jedna z graczek dominuje w dyskusji lub jeśli przed głosowaniem nie wypowiedziały się wszystkie uczestniczki
- rozrywka jednej ścieżki problemów trwa ok. 45 min - 1 h. Jeśli czujesz, że argumenty zaczynają się powielać, Radne nie wnoszą nowych pomysłów, a czas płynie - poproś o przejście do głosowania
- przy finale niezbędne jest zamknięcie gry podsumowaniem: jest to rola Przewodniczącej. Jeśli dostarczysz trudności, zadaj pytania pomocnicze, np. co udało Wam się wspólnie osiągnąć, w jakiej kondycji zostawiacie miasto nowej Radzie, jak się czujecie w swoich rolach, co było trudne, jaki temat był dla Was najciekawszy, jak reagowałyście na kontrargumenty, z czym wychodzicie z gry...

ORBITA INSPIRACJI:

w materiałach do gry znajdziesz także inspiracje: możesz zapoznać się z nimi przed rozgrywkami, by w razie potrzeby podawać przykłady podobnych rozwiązań albo zaproponować je jako źródło wiedzy po grze

1. Rozpoczynacie od wybrania spośród Was Przewodniczącą Rady, która będzie

prowadziła obrady i dbała o ich prawidłowy przebieg (np. o to, by każda Radna zabrała głos).

2. Teraz losujecie rolę w Radzie Miasta, którą będziecie grały. Nadajcie jej imię i nazwisko oraz pseudonim. Zapoznajcie się z nią, spróbujcie ją sobie wyobrazić, wejść w jej skórę: co może być dla niej ważne? Co lubi? czym się kieruje w życiu, działańiu? Pomocne może być przygotowanie wizytówki Radnej, którą gracze. Poświęćcie na to kilka minut.

3. Przedstawcie swoją postać pozostałym członkiniom Rady. Przewodnicząca odczytuje pierwszy problem, który będziecie rozwiązywały i dwa możliwe rozwiązania. Zastanówcie się, które rozwiązanie chciabycyście (jako Wasza postać) wybrać? Poszukajcie, zastanówcie się nad argumentami: co jest wartościowego w tym rozwiązaniu, co może budzić wątpliwość? Które rozwiązanie rzeczywicie wskazałyby Wasza postać i dlaczego?

4. Teraz nadszedł czas na wypowiedzi i argumentacje każdej przedstawicielki Rady. Po wystąpieniu wszystkich argumentów przechodzicie do głosowania nad proponowanymi rozwiązaniami.

5. Na koniec Przewodnicząca Rady podsumowuje z jakimi priorytetami zakończyłyście grę, do jakich wniosków doszłyście, co było dla Was ważne? Pamietajcie, że to ważny element gry, zarezerwujcie czas na wspólną rozmowę o tym, jak wasze decyzje wpłynęły na rozwój miasta (co udało wam się osiągnąć, a z czego musiałyście lub chciabycyście zrezygnować)?

6. Gra może skończyć się na tym etapie. Policzcie głosy. Przeanalizujcie: jakie argumenty były dla was najtrafniejsze, jak dochodziłyście do kompromisów, czego nie udało Ci się osiągnąć?

7. czy któryś z pomysłów warto byłoby wdrożyć lokalnie - w Waszym mieście, miasteczku, wsi?

Zaparkujcie POMYSŁ NA OSOBNY PLANUSZY!

Możecie do niego wrócić z KARTA:
Chcę działać i zrobić swój plan na pracę z tym pomysłem.

GRAJcie DALEJ!



Wybierzcie kolejny obszar wyzwań, problemów, nową Przewodniczącą Rady i rozwiązujcie kolejne problemy Waszego miasta!

NOTATKI



WSKAZÓWKI DLA
PRZEWODNICZĄCEJ RADY



WOYKOWSKA.ORG

MINI SŁOWNICZEK POJĘĆ:

RADA MIASTA/GMINY

wybrani przez mieszkańców w wyborach samorządowych przedstawiciele. Rada podejmuje decyzje dotyczące miasta/gminy i kontroluje działalność instytucji

RADNA

członkini Rady, przedstawicielka władzy lokalnej

KONTRARGUMENT

wypowiedź, przykład odpierający czyjs argument

SESJA RADY MIASTA

regularne spotkania radnych mające na celu regularne podejmowanie decyzji w formie uchwały

UCHWAŁY

akty woli, których treścią jest zajęcie stanowiska w konkretnej sprawie

PORZĄDEK OBRAD

plan spotkania



Masz odpowiedzialną funkcję, koleżanki Radne obdarzyły cię zaufaniem, na pewno świetnie sobie poradzisz!



- twoim zadaniem jest zarządzanie nad sprawnym i prawidłowym przebiegiem obrad: czyli otwierasz, prowadzisz i zamykasz obrady:

- na początku prosisz każdą z Radnych o przedstawienie się
- przedstawiasz (czytasz) problem, którym się zajmiecie oraz proponowane rozwiązania
- dbasz, by każda Radna zabrała głos i przekazała swoje argumenty

- sprawdzasz, czy któraś z Radnych sięga po KARTĘ: **WOLNY MIKROFON**, by zaproponować rozwiązanie



- nakejasz i sprawdzasz buźki! 🟡 🟠 🟡 ! informujesz o wyniku
- podsumowujesz obrady - przeanalizuj konsekwencje waszych wyborów - czynnik! sukcesu. Zastanów się, w jakim miejscu jest wasze miasto, na jakie problemy musi zwrócić uwagę kolejna Rada Miasta, a jakie problemy udato wam się i w jaki sposób rozwiązać

- pamiętaj, że możecie się między sobą nie zgadzać, ale Twoją rolą jest, by obrady przebiegały z poszanowaniem każdego zdania. Zadbaj o porozumienie bez konfliktów, każda strona i głos muszą zostać wysłuchane

- steraj się, by żadna z radnych nie zdominowała dyskusji, by każda z osób miała szansę na wypowiedź

- jeśli potrzebujesz - notuj głosy, argumenty

PAMIĘTAJ, decyzje podjęte przez radne wpływają na: budżet miasta, zadawanie/niezadawanie młodzieży i zadawanie/niezadawanie mieszkańców (wyborców).

