ZAPOMNIENI BOGOWIE

GRA MIEJSKA OPARTA NA WYOBRAŹNI

10 - 30 osób | 2 - 7 h | wiek 13+

NAUSIKA

Co-funded by the European Union

PRAWA AUTORSKIE

© Nausika, Erea, Selkie & graficy

Współfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+,

Projekt numer 2022-1-PL01-KA210-YOU-000082199

Tytuł projektu: **Forgotten Gods - Home and Heritage in our Hands**

Wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autora (autorów) i nie muszą odzwierciedlać poglądów Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska oraz EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Co-funded by the European Union

Licencja Creative commons CC BY-NC-ND

Licencja ta zezwala na kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów w dowolnym medium lub formacie, wyłącznie w formie niezmienionej, wyłącznie w celach niekomercyjnych i pod warunkiem podania autora/ów gry.

Prosimy o umieszczeniu informacji o autorach poprzez podanie linku do strony:

www.nausika.eu/forgottengods

Co-funded by the European Union

OSOBY AUTORSKIE:

REDAKCJA Zbigniew Janczukowicz

PROJEKT Patrycja Paula Gas, Forest van der Zee, Wojciech Nowak, Julia Leśniewska, Anja Lotte Kastelic, Lars de Wilde

GRAFIKI Bibi Erjavec, Natalia Zdybel, Valentina Mandzhieva

PODZIĘKOWANIA Julia Bobola, Ezra Lobnikar, Matvei Smirnov, Emmanouil Koniordos, Anna Bako, Piotr Warzyszyński

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

instrukcja: Anastazja Aleksandra Czarkowska

karty postaci: Aleksandra Marciniak

ZAPOMNIENI BOGOWIE

🎭 gra miejska oparta na wyobraźni

🔱 zaprojektowana przez Fundację Nausika oraz partnerów:

Selkie & Erea

👫 ilość osób: maksymalnie 30, wiek 13+

⏱️ czas gry: 2-7 godz.

🏰 odpowiednia do zagrania w przestrzeni dowolnego miasta

🌍 dofinansowana przez Unię Europejską

⌛ Bogowie i boginie ze starożytnych mitów żyją do dzisiaj, ukryci pośród ludzi XXI wieku; nieśmiertelni, choć osłabieni brakiem wyznawców.

🍀 Tysiąc lat temu założyli się między sobą, co stanie się z ludzką cywilizacją, jeśli przestaną ingerować w losy historii i pozwolą ludziom działać na własną rękę.

⚖️ Nadszedł czas, by sprawdzić, jak wygląda współczesny świat. Czy zmierza we właściwym kierunku, czy też starożytni bogowie powinni ponownie objąć przywództwo?

🎭 Gra miejska, w której grający wcielają się w rolę starożytnych bogów przebranych za zwykłych ludzi, przemierzających miasto w poszukiwaniu zapomnianego kultu, dawnych rytuałów i oznak przemiany ludzkiej cywilizacji.

NAUSIKA

Co-funded by the European Union

DRODZY CZYTAJĄCY

Grę *Zapomnieni Bogowie* można zorganizować samodzielnie. Niniejsza instrukcja ma na celu przeprowadzenie Was krok po kroku przez proces organizacji i facylitacji gry.

Wszystkie materiały do gry są opublikowane na stronie:

www.nausika.eu/forgottengods

Gra składa się z:

- niniejszej instrukcji
- kart postaci
  (dodatkowy plik niezbędny do wydrukowania)
- dodatkowe ćwiczenia oraz kontakt
  (część gry, którą możesz dopasować do swoich potrzeb)

CELE EDUKACYJNE

Gra *Zapomnieni Bogowie* została zaprojektowana, aby zapewnić możliwość:

- poznania nowych miast bądź też odkrycia na nowo przestrzeni, w której żyjesz
- skutecznej integracji pomiędzy osobami mieszkającymi w danym mieście a nowo przybyłymi gośćmi
- ustrukturyzowaną refleksję nad aspektami zrównoważonego funkcjonowania zarówno wybranego miasta, jak też ogólnie nad globalną cywilizacją
- stworzenia bezpiecznej przestrzeni służącej odgrywania ról i opowiadania historii, korzystając z narzędzi edukacji pozaformalnej
- zrozumienia symboli i kodów kulturowych ukrytych w tkance miejskiej
- pobudzenia wyobraźni, empatii i umiejętności obserwacji w celu dostrzeżenia i docenienia różnorodności
- zdobycia podstawowej wiedzy na temat starożytnych mitologii i ich bohaterów

GRUPY DOCELOWE

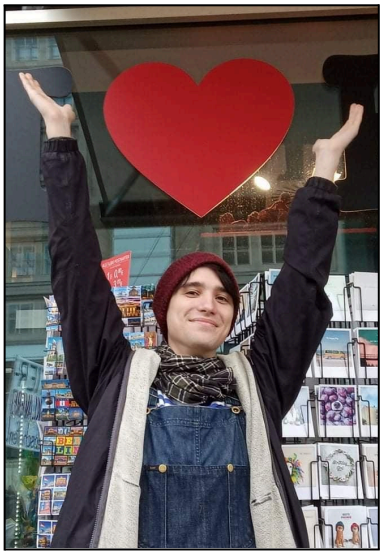
Gra może być prowadzona w **dowolnym europejskim mieście**. Nie musisz nawet dobrze znać jego architektury i historii, ponieważ gracze będą samodzielnie odkrywać tkankę miejską. Zadania i treści, które znajdziesz w grze, mogą wykorzystane w dowolnej przestrzeni miejskiej.

Pierwszą grupą docelową są **uczestnicy projektów młodzieżowych** (wymiany młodzieżowe, obozy letnie, wycieczki szkolne). Gra została zaprojektowana w taki sposób, aby zapewnić całodniowy zestaw sesji edukacyjnych oraz ciekawą alternatywę dla prostych gier miejskich.

Gra może być również zorganizowana jako samodzielne wydarzenie, zarówno darmowe, jak i biletowane. Widzimy możliwość wykorzystania jej jako **narzędzia zrównoważonej turystyki.** Pierwszy prototyp, zanim został wsparty finansowo przez projekt Erasmus+, był współtworzony przez Fundację Nausika i Anę van der Zee – stażystkę, która przedstawiła scenariusz oraz badania dotyczące osób grających, które wykorzystała w ramach swojej pracy magisterskiej obronionej na Uniwersytecie w Uppsali na wydziale Sustainable Tourism Destination.

Gra jest przeznaczona dla graczy w wieku **powyżej 13 lat**. Ze względów bezpieczeństwa prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności w przypadku zorganizowania gry dla osób niepełnoletnich - jeśli pozwolimy im chodzić po mieście w grupach bez opiekuna prawnego, mogą one potrzebować dodatkowych zasad i ustaleń.

DOSTOSOWANIE ROZGRYWKI



Do twojej decyzji pozostawiamy wybór, w jaki sposób chcesz ukształtować charakter gry, bezpośrednio wpływający na doświadczenie grających:

- **doświadczenie fabularne**
  skoncentrowane na wcieleniu się w postać i budowaniu relacji między grającymi;
- **poznanie miasta**
  skoncentrowane na wykonywaniu zadań i znajdowaniu lokacji;
- **doświadczenie o charakterze filozoficznym**
  skoncentrowane na interpretacji przestrzeni miejskiej jako tekstu kultury, pełnego symboli i znaczeń;
- **doświadczenie turystyczne**
  skoncentrowane na poszczególnych obiektach dziedzictwa kulturowego;

W materiałach do gry opisano więcej zadań i warsztatów, niż potrzeba do przeprowadzenia rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry należy zdecydować, które z nich zostaną przygotowane, a które pominięte.

To od ciebie zależy, w jaki sposób wprowadzisz osoby grające w tok rozgrywki. Wybór zadań oraz sposób prowadzenia poprowadzi grę w jednym z wymienionych kierunków.

WYMAGANIA

Do zorganizowania gry **będą potrzebne:**

- wydrukowane materiały (w kolorze; 60 kartek – 3/osobę)
- zaproszona/zrekrutowana grupa grających – 10-30 osób
- odpowiednia przestrzeń:
    - duży pokój, w którym zmieszczą się wszystkie osoby grające
    - miejsce zlokalizowane pobliżu historycznego centrum miasta
    - zarezerwowana wyłącznie dla osób biorących udział w grze, bez towarzystwa osób z zewnątrz
- dodatkowe kartki papieru, długopisy, koperty (w zależności od zadań)
- przynajmniej dwie osoby prowadzące grę
- nagrody (przynajmniej jedna za każde z zadań)

Jako osoba organizująca **nie musisz:**

- spacerować po mieście w trakcie gry
- znać topografii i historii miasta, w którym rozgrywa się gra
- zapamiętać wszystkich danych przedstawionych w Kartach Postaci
- być ekspertem w dziedzinie mitologii, symboli kulturowych czy rozwoju miast oraz
- informować osób zewnętrznych związanych z miastem o fakcie prowadzenia rozgrywki
- rozdać karty postaci przed wydarzeniem

Karty postaci zawierają opisy starożytnych bogów i ich życia pośród ludzi. przygód z czasu postrzegać jako Można je Amerykańskich Bogów fan-fiction do i niektórych wierszy (Neila Gaimana) Herberta. Jeśli lubisz Zbigniewa książki urban fantasy, przygotowane historie mogą również służyć za ciekawą lekturę. W ich pisanie włożyliśmy wiele wysiłku, jesteśmy dumni, że możemy się nimi podzielić!

SPIS POSTACI

GRUPY		WOJNA	MIŁOŚĆ	MĄDROŚĆ	NATURA	ŚMIERĆ
PANTEON						
NORDYCKI		Thor	Freya	Odyn	Idun	Baldur
CELTYCKI		Morrigan	Brigid	Lugh	Cernunnos	Manannán
SŁOWIAŃSKI		Perun	Kupała	Weles	Siwa	Nija
GRECKI		Ares	Afrodyta	Atena	Demeter	Hades
EGIPSKI		Set	Bastet	Thot	Geb	Anubis
SUMERSKI		Nergal	Inana	Enki	Enlil	Ereszkigal

WPROWADZENIE DLA OSÓB GRAJĄCYCH

Następna strona zawiera przedstawienie ogólnej osi fabularnej gry – wiedzę przeznaczoną dla wszystkich postaci bogów: o tym kim są, dlaczego się tu zebrali i jaka jest ich misja. Każdy grający znajdzie dane informacje na odwrocie swojej karty postaci.

INTRO

Jesteś bogiem - jedną z **nieśmiertelnych istot,** które żyją wśród ludzi od tysięcy lat.

Bogowie mogą wykorzystywać swoje **boskie moce** do naginania praw fizyki, tworząc cuda i niewytłumaczalne wydarzenia. Mogą również **przemieniać swoje ciała** – każdy może przybrać dowolną płeć, wiek, wygląd.

PRZYSIĘGA

Dokładnie 1000 lat temu bogowie ze starożytnych panteonów zebrali się w tym mieście, aby rozpocząć bezprecedensowy eksperyment, który nazwali Przysięgą.

Po tym jak przez tysiąclecia wpływali na losy ludzi, postanowili wycofać się w cień i sprawdzić, czy śmiertelnicy są w stanie przetrwać bez ich boskiej pomocy.

Złożyli Przysięgę, postanawiając, że żaden z nich nie użyje w tym czasie swoich mocy, pod groźbą ich utraty do czasu wypełnienia Przysięgi.

UTRACONE MOCE

Raz za razem, każdy z obecnych tu bogów znalazł powód, by użyć swoich mocy, tym samym łamiąc postanowienia Przysięgi.

SPACER

Czas wypełnienia Przysięgi nadejdzie za kilka godzin. Bogowie więc ponownie zebrali się w tym świętym mieście. Zamierzają odbyć ostatni spacer przed podjęciem ważnej decyzji:

Czy Przysięga powinna zostać przedłużona na następne tysiąc lat, czy też powinna zostać rozwiązana?

Jeśli przysięga zostanie przedłużona, ludzie będą kontynuowali rozwój cywilizacji w obecnym kierunku.

Jeśli Przysięga zostanie rozwiązana, WSZYSCY bogowie odzyskają swoje boskie moce i rozpoczną kształtowanie świata zgodnie ze swoimi życzeniami.

Nie spiesz się, obserwuj otaczający cię świat i dyskutuj o nim ze swoimi towarzyszami. Wybierz się z grupą na spacer po mieście, odkryj je. Minęły wieki, odkąd spotkaliście się w tym towarzystwie, a świat był wtedy zdecydowanie innym miejscem – w jaki sposób się zmienił?

PRZYSIĘGA

Żaden bóg, żaden lekkomyślny los
nie ochroni nas, jeśli złamiemy
świętą przysięgę, wiążące zaklęcie,
które stojąc tutaj, wszyscy składamy.

Boskie siły, które posiadamy
od zarania dziejów, zostaną zawieszone
od dnia dzisiejszego, dla dobra ludzi,
którzy będą teraz żyć bez naszej pomocy.

Jeśli któryś z bogów użyje swoich mocy,
straci je bez szansy,
by je odzyskać, dopóki koło
czasu się obróci, aż się spotkamy
ponownie za tysiąc lat,
by kształtować los bogów i ludzi.

ZADANIA

Przygotowaliśmy zestaw zadań, które przygotują Cię do podjęcia ostatecznej decyzji.

Zadania indywidualne i grupowe znajdują się na innej karcie, którą za chwilę otrzymasz.

Współpracujcie, pozwólcie każdemu się wypowiedzieć, pomóżcie innym osobom w wypełnieniu ich indywidualnych zadań.

ZANIM ROZPOCZNIESZ GRĘ

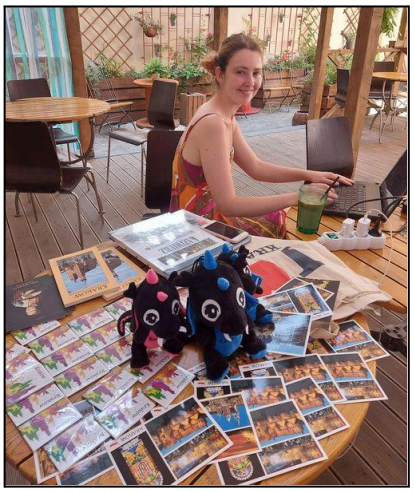
1. Stwórz czat grupowy

Powinieneś być w stałym kontakcie ze wszystkimi osobami biorącymi udział w grze, zwłaszcza w części, w której chodzą oni w grupach po mieście. W tym celu załóż **czat grupowy**, do którego dodasz każdą z przybyłych osób.

Gracze nie muszą być dodani do rozmowy jeszcze przed przybyciem na wydarzenie. Wystarczy przygotować kod QR i wydrukować go na karcie *Zadania i kontrakty* (patrz następny punkt - *Drukowanie*).

Jeśli jest to możliwe, po dodaniu wszystkich do czatu zmień prawdziwe imiona grających na imiona postaci. W bieżącym roku (2024) Messenger i Discord pozwalają na taką opcję, oczywiście możesz użyć innych czatów lub programów.

2. Wydrukuj potrzebne materiały



KARTY POSTACI

- format A5 lub A4, dwustronnie, w kolorze, na twardym papierze
- każda karta powinna zawierać Historię Postaci (inną dla każdej postaci) na jednej stronie i Wprowadzenie (takie samo dla każdego) na drugiej stronie
- przygotowaliśmy 30 kart – możesz wydrukować wszystkie lub, w przypadku mniejszej liczby grających, wybrać te, które uważasz za istotne dla swojego wydarzenia
- nie zmieniaj zawartości przygotowanych przez nas Kart Postaci

ZADANIA I KONTRAKT

- edytuj dokument z zadaniami, pozostawiając jedynie kilka wybranych spośród nich
- następnie wydrukuj dokument z zadaniami (1 kartka/osobę)

Wszystkie materiały są dostępne na stronie: www.nausika.eu/forgottengods

3. Zarezerwuj miejsce

Znajdź i zarezerwuj miejsce, które

- duży pokój, w którym zmieszczą się wszystkie osoby grające
- miejsce zlokalizowane pobliżu historycznego centrum miasta
- zarezerwowana wyłącznie dla osób biorących udział w grze, bez towarzystwa osób z zewnątrz

4. Wybierz warsztaty

- spośród zaproponowanych form wybierz warsztaty, które poprowadzisz w ramach wprowadzenia do gry; wykorzystaj nie więcej niż 3 formy warsztatowe, dopasowując je do potrzeb i możliwości grupy
- wydrukuj je, aby mieć je pod ręką w razie potrzeby
- możesz również poprowadzić własne warsztaty – istotnym jest, aby rozgrzać grających i wprowadzić ich w klimat rozgrywki

5. Przygotuj nagrody

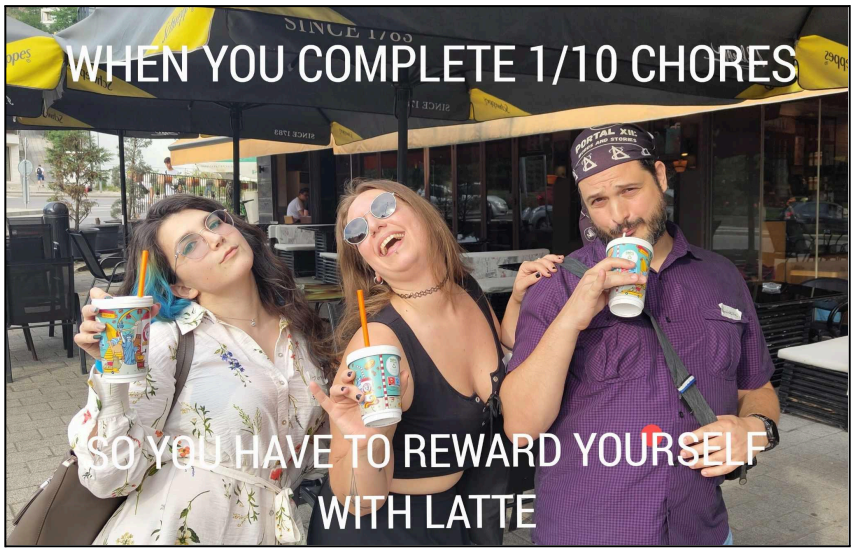
W nagrodę za wykonanie zadań grający powinni otrzymać drobne upominki.

Przygotuj jedną nagrodę za każde z zadań, które umieścisz w kartach postaci. Przykładowe nagrody to książki czy gry.

Nagrody mogą być symboliczne lub bardziej wymyślne, jeśli dysponujesz większym budżetem. Możesz zebrać drobną opłatę za udział w grze, pomoże Ci ona w sfinansowaniu nagród. Nie zapomnij o ich przygotowaniu, gdyż informacje o nich znajdują się w kartach!

6. Przygotuj dodatkowe materiały

- długopisy, ołówki, czyste kartki papieru, koperty (jeśli wybrałeś zadanie *LISTY*)
- sznurek taśmę, tkaniny oraz podstawowe narzędzia i materiały rzemieślnicze (jeśli wybrałeś zadanie *ŚWIĄTYNIA*)



W TRAKCIE WYDARZENIA

1. Przygotuj przestrzeń

Przybądź na miejsce co najmniej godzinę przed rozpoczęciem wydarzenia.

Zaaranżuj przestrzeń pod kątem przeprowadzenia wybranych przez ciebie warsztatów.

Rozłóż karty postaci na stole w taki sposób, aby grający mogli je przejrzeć i wybrać te, które najbardziej się im spodobają.

2. Przywitaj grupę | 15 minutes

Włącz muzykę i stwórz odpowiednią atmosferę.

Po przybyciu na miejsce poproś wszystkich o dołączenie do czatu grupowego (za pomocą kodu QR lub linku).

Każdy kto przyjdzie może wybrać kartę postaci przed rozpoczęciem gry.

Jeśli musisz podpisać listy uczestników, zrób to teraz, aby nie zepsuć przebiegu gry.

3. Prowadzenie warsztatów | 30 - 60 minutes

Przeprowadź warsztaty, które wcześniej wybrałeś i przygotowałeś (patrz rozdział *Warsztaty*).

4. Tworzenie grup | 15 minutes

Poproś wszystkie osoby grające, aby usiadły i przedstawiły się w imieniu swoich postaci. Możesz zrobić to szybko lub bardziej skupić się na tej części, jeśli dążysz do gry skupiającej się na wejściu w rolę. Część z zaproponowanych form warsztatów także opiera się na poznaniu postaci.

Wyjaśnij konwencję gry: wszyscy grają bogami, którzy udają ludzi (to sprawia, że gra jest dla nich bardziej komfortowa, ponieważ nie muszą zachowywać się w dziwny sposób w mieście ani łamać żadnych powszechnych zasad społecznych). W tym momencie rozpoczyna się główna część gry – grający są bóstwami, Ty przybierasz rolę Strażnika Przysięgi, który po 1000 lat ponownie zebrał ich w celu podjęcia ważnej decyzji o przedłużeniu lub zerwaniu Przysięgi.

Rozdaj karty zadań i kontraktów - po 1 dla każdego gracza.

Podziel grających na grupy, w których będą chodzić po mieście. Możesz pozwolić im na samodzielne dobranie lub narzucić podział. Postacie bogów są podzielone na 5 Gildii i 6 Panteonów (patrz Lista Postaci w niniejszej instrukcji). Zaleca się tworzenie grup w ramach Panteonów lub Gildii, ale dopuszczalne są również grupy mieszane.

Zaletą grania w Panteonach lub Gildiach jest możliwość przemieszania bogów między grupami – jeśli zadania wykonywali w Panteonach, na koniec zostaną poproszeni o podjęcie decyzji w Gildii (lub odwrotnie).

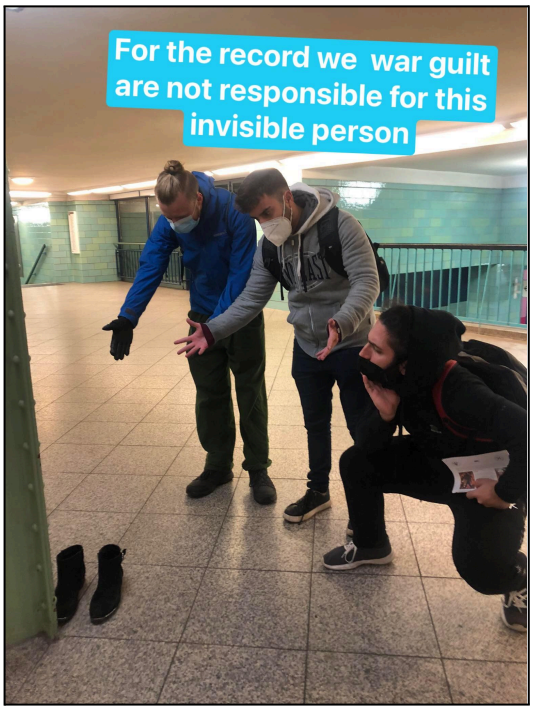
Ustal godzinę, o której wszystkie grupy muszą wrócić na miejsce, by wspólnie kontynuować grę.

5. Spacer po mieście | 90 - 240 minutes

Najdłuższą część gry stanowi spacer, podczas którego osoby grające będą chodziły po mieście w grupach, aby ukończyć dedykowane im zadania. Żadne z zadań nie jest obowiązkowe, więc jeśli nie chcą, nie muszą wychodzić ze swojej strefy komfortu,. Zaleca się jednak, aby każdy spróbował wykonać większość zadań z listy.

Kluczową częścią utrzymywania zaangażowania grających jest pozostawanie z nimi w kontakcie online na czacie grupowym. Dlatego też w niemal każdym zadaniu widnieje prośba o przesyłanie materiałów (zdjęć, filmów, tekstów) na czacie. Gdy jedna grupa zobaczy, że inni przesyłają interesujące treści, być może spróbuje nadążyć i sama coś przesłać?

Czat grupowy może być również wykorzystany do poruszenia narracyjnej części gry: Panteony lub Gildie mogą komunikować się ze sobą, dzielić żartami oraz komentarzami dotyczącymi ich mitologii i historii.



Ty, jako osoba prowadząca grę oraz moderująca czat, wcielasz się w rolę „Opiekuna Przysięgi" - podczas gry komunikuj się, będąc „w swojej roli" a także odpowiednio zmień swój pseudonim.

Jeśli osoby grające podczas wydarzenia narzekają, że ich pliki lub dokumenty są zbyt duże, aby opublikować je na czacie, podpowiedz im, że mogą najpierw przesłać je na dowolny dysk online, a następnie opublikować link (każdy, kto korzysta z telefonu komórkowego, powinien zrobić z łatwością).

Jeśli różne grupy spotkają się ze sobą w trakcie spaceru, nie jest to problemem. Co więcej, grupy mogą nawet użyć czatu do zorganizowania spotkania. Jeśli chcą połączyć siły, aby wspólnie wykonać zadanie, pozwól im na to, ale tylko na czas jednego zadania.

Śledź czas, przypominaj osobom grającym o czasie spotkania, na który powinni przybyć do miejsca rozgrywki w końcowej fazie gry.

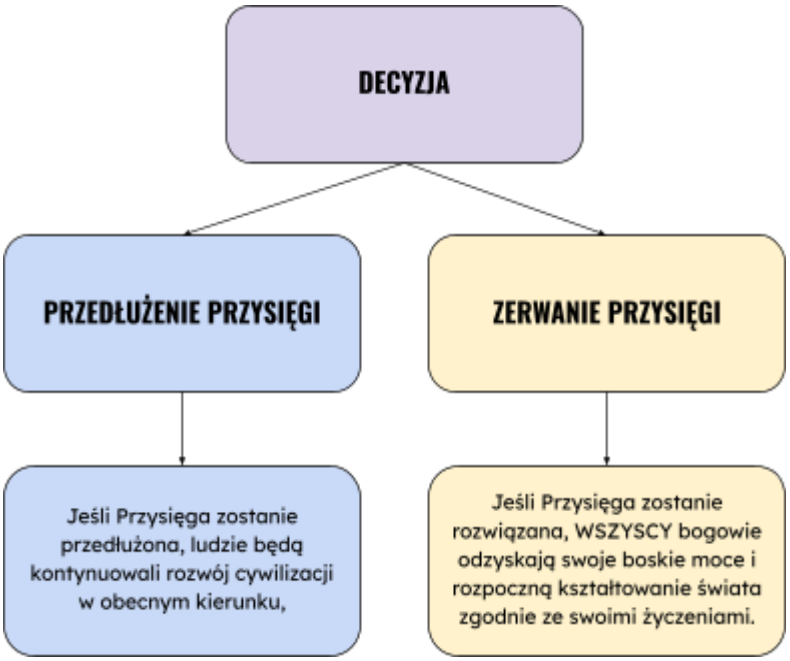
6. Czas na decyzję | 15 - 60 minutes

Grupy prawdopodobnie zakończą spacer w nieco innym czasie, warto więc przygotować dla nich wygodne miejsce do odpoczynku, przekąski i napoje.

Jeśli zdecydowałeś się na zadanie *ŚWIĄTYNIA*, pierwszą rzeczą, którą powinni zrobić grający po powrocie, będzie zbudowanie swoich kapliczek. Udostępnij im potrzebne materiały.

Kiedy wszyscy Gracze wrócą (i ukończą swoje kapliczki), poproś ich, aby zebrali się w jednym pokoju i przygotowali do podjęcia decyzji.

Decyzja, którą muszą podjąć na końcu gry, dotyczy wyboru ukazanego graficznie na schemacie.



To od ciebie jako osoby prowadzącej, zależy, jak bardzo aktorsko podejdziesz do rozegrania finału gry. Atmosferę można podkręcić świecami i muzyką. Możesz też jednak postawić na moderowaną dyskusję, która także spełni swoją rolę. Od ciebie zależy, jak poprowadzisz osoby grające.

Proponujemy rozwiązanie, w którym po dyskusji przychodzi czas na głosowanie a każda z GRUP ma 1 głos.

Podczas ostatniej części gry (po spacerze, ponownie w pomieszczeniu) proponujemy wymieszać grupy: jeśli chodzili w Panteonach, mogą dyskutować oraz głosować w Gildiach lub odwrotnie. Jeśli jednak grający nie czują się komfortowo z odgrywaniem ról, możesz pozwolić im podejmować decyzje w tych samych grupach, w których chodzili po mieście – jest to rozwiązanie prostsze, jednak odbywające się kosztem interakcji i dyskusji z większą liczbą osób.

Czas na dyskusję przed głosowaniem zależy od osoby prowadzącej: od 15 do 60 minut.

W przypadku, gdy liczba grup jest parzysta, a głosowanie zakończy się remisem, ostateczną decyzję podejmuje osoba prowadząca (fabularnie: Opiekun Przysięgi). Możesz poprosić graczy o ostateczne argumenty i podjąć decyzję wedle Twojej osobistej oceny ich argumentacji.

Drugą metodą w przypadku remisu jest przyznanie każdemu bóstwu 1 głosu i ponowne przeprowadzenie głosowania. Głosy mogą przybrać formę dowolnych przedmiotów, które dane postaci kolejno będą układały za lub przeciw zerwaniu Przysięgi. (na przykład może to przybrać formę wkładanie kamieni do misek; jest to lepsze niż podnoszenie rąk, które nie pasuje do kontekstu rozgrywki).

7. Podsumowanie | 15 - 30 minutes

Po zakończeniu gry warto poświęcić czas na rozmowę, podzielenie się refleksjami i aspekt edukacyjny wydarzenia.

Osoby grające mogą być wyczerpane po kilku godzinach gry, więc rozważ zrobienie przerwy i dostosuj czas podsumowania do możliwości grupy.. Jeśli gra jest częścią dłuższego projektu, być może warto podsumowanie przesunąć na kolejną sesję.

Zadaj graczom kilka pytań, możesz korzystać z poniższych przykładów.

- **doświadczenie z odgrywaniem ról**

Jakie emocje towarzyszyły ci podczas gry?

Czy doszło do konfliktów między postaciami? Jeśli tak, jak zostały one rozwiązane?

Czego chciał(a/o)byś się nauczyć od swojej postaci?

- **poznanie miasta**

Jak oceniasz współpracę w grupie?

Które zadanie było najtrudniejsze? Które najbardziej satysfakcjonujące?

Jak myślisz, czy spotkane osoby zdawały sobie sprawę, że gracie w grę?

- **doświadczenie o charakterze filozoficznym**

Czy nasza cywilizacja zmierza we właściwym kierunku?

Czy mitologia ma jakąś wartość we współczesnym świecie?

Czy chciałbyś otrzymać boskie moce?

- **doświadczenie turystyczne**

Czy według ciebie miasto jest dobrym miejscem do życia?

Jakie miejsca udało ci się odkryć podczas gry?

Czy chcesz poznać inne miasta z perspektywy starożytnego bóstwa?

PO ZAKOŃCZENIU WYDARZENIA

Drodzy Prowadzący, dziękujemy za wysiłek włożony w przeprowadzenie tej gry!

Jak poszło? Z przyjemnością otrzymamy od Was informację zwrotną.

Czy zmodyfikowaliście grę, wprowadziliście własne elementy?

Dajcie nam znać, jak było!

Może macie pytania dotyczące organizacji kolejnych edycji gry?

Lub chcecie porozmawiać o ewentualnej współpracy z Nausiką?

Piszcie śmiało!

KONTAKT

biuro@nausika.eu

www.facebook.com/Nausika.Foundation

www.facebook.com/ZbyszekJanczukowicz

PROŚBA O UZNANIE NASZEJ PRACY

Będziemy wdzięczni za uznanie naszej pracy poprzez umieszczenie w swoich mediach społecznościowych relacji z wydarzenia wraz z linkiem do strony, na której znajdują się informacje o grze:

www.nausika.eu/forgottengods

WARSZTATY

Gra *Zapomnieni bogowie* została zaprojektowana w taki sposób, aby można było ją dostosować do różnych grup oraz potrzeb i oczekiwań.

Do Was - organizujących - należy przeprowadzenie osób grających przez wszystkie elementy rozgrywki. Spośród poniższej listy wybierz warsztaty, dzięki którym rozgrzejesz grupę i przygotujesz ją do głównej gry.

Warsztaty są istotne – dzięki nim zgromadzone osoby będą grać i zachowywać się inaczej w trakcie wydarzenia, gdyż każda z form warsztatowych skupia się na innych aspektach rozgrywki.

Decyzję dotyczącą wyboru warsztatów warto podjąć którą należy przed publikacją informacji o wydarzeniu, ponieważ warsztaty decydują o charakterze gry, który z kolei wpływa na oczekiwania przybyłych na grę.

Wybierz 1-3 form warsztatowych – więcej nie znaczy lepiej!

WARSZTATY

PUNKT

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, przed lub po rozdaniu Kart Postaci

DŁUGOŚĆ

20 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

nie potrzebujesz żadnych materiałów

INSTRUKCJA

Poinstruuj osoby biorące udział w ćwiczeniu, aby zaczęły swobodnie chodzić po przestrzeni sali. Następnie poproś, aby zwiększyły a następnie zmniejszyły tempo chodzenia.

Poproś, aby podczas chodzenia wszyscy rozglądali się po pokoju. Po minucie poinstruuj, aby wybrali przedmiot lub punkt w przestrzeni, podeszli do niego i przyjrzeli mu się bliżej. Nie muszą się spieszyć. Warto, aby spróbowali zapamiętać detale (teksturę, kolor, kształt).

Poproś grających, aby powtórzyli ten proces jeszcze 2 razy, poświęcając tyle czasu, ile potrzebują.

Następnie powinni wznowić chodzenie po przestrzeni w poszukiwaniu rzeczy, których wcześniej nie zauważyli.

Na koniec poproś, aby wszyscy zamknęli oczy i przypomnieli sobie przedmioty, które zaobserwowali w trakcie całych warsztatów, ze wszystkimi szczegółami.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Zadanie pokazuje osobom grającym, że warto zwolnić i stać się bardziej uważnym na otoczenie.

Warsztaty kładą nacisk na odkrywanie miasta, w którym odbywa się rozgrywka

WARSZTATY

SYMBOLICZNE ODCZYTANIE

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

15 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

Talia kart (Tarota lub Dixita)

INSTRUKCJA

Rozłóż talię kart Tarota na stole (pełna talia dla osób, które znają Tarota, tylko Główne Arkana dla początkujących). Możliwe jest użycie innego zestawu kart, na przykład z gry Dixit.

Podziel osoby biorące udział w ćwiczeniu na grupy: według Panteonów, Gildii, albo grup, w których udadzą się do miasta. Każda grupa staje w kręgu.

Każdy gracz wybiera jedną kartę, która najbardziej do niego przemawia. Znajomość znaczenia kart nie jest istotna.

Zadaniem każdego gracza jest zinterpretowanie znaczenia karty z perspektywy swojej postaci.

Ten warsztat można połączyć z *HISTORIAMI BOGÓW*. Wówczas każdy z graczy losuje 2 karty na początku obu warsztatów i decyduje, która karta jest przeznaczona do czytania tarota, a która do opowiadania historii.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Ćwiczenie zachęca do głębszego zastanowienia się nad swoimi postaciami – próby odgadnięcia, w jaki sposób ich postać myśli i interpretuje symbole.

Zadanie zalecane dla grupy zainteresowanej metodologiczną i symboliczną warstwą gry.

Warsztaty kładą nacisk na odkrywanie **fabuły gry.**

WARSZTATY

HISTORIE BOGÓW

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

15 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

Talia kart (Tarota lub Dixita)

INSTRUKCJA

Rozłóż talię kart Tarota na stole (pełna talia dla osób, które znają Tarota, tylko Główne Arkana dla początkujących). Możliwe jest użycie innego zestawu kart, na przykład z gry Dixit.

Podziel osoby biorące udział w ćwiczeniu na grupy: według Panteonów, Gildii, albo grup, w których udadzą się do miasta. Każda grupa staje w kręgu.

Każdy gracz wybiera jedną kartę, która najbardziej do niego przemawia. Znajomość znaczenia kart nie jest istotna.

Zadaniem jest wymyślenie i opowiedzenie dalszej części jednej z historii zapisanej na Kartach Postaci. Format opowieści jest dowolny, ale powinna ona odpowiadać na następujące pytania:

- Co to było za wydarzenie?
- Co w trakcie tej historii zrobił dany bóg?
- Czy to wydarzenie wpłynęło na jego życie?
- Kogo poznał? Zyskał przyjaciół czy wrogów?

Poświęć około 2 minut na zastanowienie się nad historiami, a następnie do 2 minut na osobę, by każdy opowiedział swoją historię.

Ten warsztat można połączyć z *SYMBOLICZNYM ODCZYTANIEM*. Wówczas każdy z graczy losuje 2 karty na początku obu warsztatów i decyduje, która karta jest przeznaczona do czytania tarota, a która do opowiadania historii.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Ćwiczenie zachęca do głębszego zastanowienia się nad swoimi postaciami – poznać ich historię.

Zadanie zalecane dla grupy chcącej bliżej poznać i zrozumieć swoje postaci.

Warsztaty kładą nacisk na odkrywanie fabuły gry.

WARSZTATY

KRĄG WSPÓLNOTY

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

10 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

nie potrzebujesz żadnych materiałów

INSTRUKCJA

Podziel osoby biorące udział w ćwiczeniu na grupy: według Panteonów, Gildii, albo grup, w których udadzą się do miasta. Każda grupa staje w kręgu.

Przypomnij, że grający stają się swoimi postaciami, myślą i zachowują się tak, jak ich bogowie.

Jedna osoba wypowiada dowolne słowo. Następna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wymyśla słowo, które jest powiązane z poprzednim hasłem. Powtórzcie ćwiczenie do momentu, aż wszyscy wezmą udział w zabawie.

Zachęcaj do szybkiego i głośnego mówienia. W porządku jest, jeśli grupy rywalizują o to, kto jest najszybszy lub najgłośniejszy w pomieszczeniu.

Ćwiczenie można przeprowadzić 1-3 razy, zmieniając grupy lub pozostawiając je bez zmian.

Jeśli zadanie jest zbyt łatwe, poproś grających, aby mówili słowa, które będą przeciwieństwem ostatniego wypowiedzianego hasła.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Ćwiczenie sprawia, że osobom grającym łatwiej jest wejść w rolę bogów, zrozumieć ich wartości i cele, postrzegać świat z ich perspektywy – starożytnych bóstw chcących poznać świat współczesnych ludzi.

Jest to proste ćwiczenie, zalecane dla wszystkich rodzajów grup.

Warsztaty kładą nacisk na odkrywanie fabuły gry.

WARSZTATY

CO JEŚLI?

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

10 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

nie potrzebujesz żadnych materiałów

INSTRUKCJA

Podziel osoby biorące udział w ćwiczeniu na grupy: według Panteonów, Gildii, albo grup, w których udadzą się do miasta. Każda grupa staje w kręgu.

Przypomnij, że grający stają się swoimi postaciami, myślą i zachowują się tak, jak ich bogowie.

Jeden osoba zadaje pytanie zaczynające się od „Co by było, gdyby...".

Następna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odpowiada na to pytanie, zaczynając od słowa „Wtedy...".

Wszystkie rodzaje pytań i odpowiedzi są mile widziane, grający mogą odpowiadać w sposób żartobliwy lub poważny.

Powtórzcie ćwiczenie do momentu, aż wszyscy wezmą udział w zabawie.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Ćwiczenie sprawia, że osobom grającym łatwiej jest wejść w rolę bogów, postrzegać świat z ich perspektywy – starożytnych bóstw chcących poznać świat współczesnych ludzi.

Jest to proste ćwiczenie, zalecane dla wszystkich rodzajów grup.

Warsztaty podkreślają wymiar filozoficzny rozgrywki.

WARSZTATY

DZIESIĘĆ POMYSŁÓW

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, przed lub po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

15 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

prosty przedmiot, na przykład długopis, piłka, kartka papieru

INSTRUKCJA

Usiądźcie w kręgu.

Pokaż osobom grającym prosty przedmiot. Może to być cokolwiek: długopis, piłka, kartka papieru. Nic nadzwyczajnego.

Zadaniem każdego gracza jest wzięcie przedmiotu do ręki, a następnie pokazanie bez użycia słów zupełnie innego, czasem nonsensownego, zastosowania danej rzeczy, np. długopisu można użyć jako łyżki. Nieistotny jest kształt oryginalnego przedmiotu, liczy się wyobraźnia.

Zapytaj, kto chce zacząć. Jeśli nikt nie zgłosi się na ochotnika, zacznij ćwiczenie.

Podawajcie sobie przedmiot wedle ruchu wskazówek zegara, aż wszyscy wezmą udział w zabawie.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Warsztat przygotowuje osoby grające do kreatywnego myślenia, znajdowania różnych zastosowań i interpretacji zwykłych, codziennych rzeczy – co później mogą zastosować w trakcie gry.

Jest to proste ćwiczenie, zalecane dla wszystkich rodzajów grup.

Udział w zadaniu podkreśla **filozoficzny wymiar rozgrywki.**

WARSZTATY

ŚREDNIOWIECZNE ZDUMIENIE

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, przed lub po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

15 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

nie potrzebujesz żadnych materiałów

INSTRUKCJA

Poproś wszystkich, aby usiedli w kręgu.

Zapytaj, czy ktoś chciałby zacząć ćwiczenie. Jeśli nikt się nie zgłosi, rozpocznij zadanie.

Pierwsza osoba podaje nazwę przedmiotu charakterystycznego dla okresu NOWOCZESNEJ Europy i szepcze nazwę tego przedmiotu do ucha osoby obok.

Następna osoba opisuje na głos ten przedmiot, używając jedynie słów, pomysłów i obrazów dostępnych ludziom z epoki ŚREDNIOWIECZA (na przykład: samochód to powóz jeżdżący bez koni). Pozostali zgadują przedstawiane hasło.

Osoba, która odgadnie prawidłowo wymyśla kolejne słowo i podaje osobie obok.

Zagrajcie kilka rund.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Warsztat przygotowuje osoby grające do kreatywnego myślenia, przyjęcia perspektywy osób (bogów, bóstw), które żyły na tym świecie przez wiele stuleci i mogą nie rozumieć współczesności.

Jest to proste ćwiczenie, zalecane dla wszystkich rodzajów grup.

Udział w zadaniu podkreśla **filozoficzny wymiar rozgrywki.**

WARSZTATY

AMULETY

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

30 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

- Amulet: drewniane, kartonowe lub plastikowe elementy z otworami na sznurek,
- Farby lub markery do pokolorowania
- Sznurki (do zawieszenia amuletów)
- Klej
- Dodatkowe materiały: pióra, patyki, sznurek...
- Materiały źródłowe (informacje o wyobrażeniach panteonów, bogów; wiedza teoretyczna)

INSTRUKCJA

Gracze otrzymują materiały do stworzenia amuletów reprezentujących ich boga. Warto zachęcić do sięgnięcia do materiałów teoretycznych, aby grający mogli lepiej zrozumieć swoją postać. Można zachęcić, by na amuletach znalazło się nie tylko odniesienie do konkretnego boga, ale także do gildii oraz panteonu.

Amulety mogą być wykorzystane jako przedmioty, który wiążą osoby grające z ich postaciami. Stają się wówczas praktycznym narzędziem pozwalającym lepiej zrozumieć postać oraz wysnuć refleksje dotyczące podobieństw i różnic postaci boga i osoby wcielającej się w niego.

Innym wariantem warsztatów jest wcześniejsze przygotowanie amuletów dla każdego boga i skupienie się jedynie na ich omówieniu.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Warsztaty służą pogłębieniu wiedzy o postaci postaciami, że grający są bardziej zanurzeni w historii. Dzięki temu czują się pewniej przy odgrywaniu ról, mogą się bardziej zaangażować i bawić historią wzbogaconą o nowe informacje dotyczące odgrywanego boga.

Warsztaty AMULETY zalecane dla grup, które dysponują większą ilością czasu i pragną większej immersji, bądź też składają się z osób, które mają trudności z wczuciem się w postać.

WARSZTATY

SAFETY PREP

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, przed lub po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

15 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

nie potrzebujesz żadnych materiałów

INSTRUKCJA

1) Własne poczucie bezpieczeństwa

To ćwiczenie polega na kontrolowanym i chwilowym wyjściu poza strefę komfort. Nauczcie się sygnalizować, że potrzebujecie krótkiej przerwy w trakcie gry lub odpuszczenia jednego z zadań. W tej sytuacji można użyć hasła: „Ci głupi śmiertelnicy mnie męczą, potrzebuję przerwy".

ZADANIE: Zaimprowizujcie krótkie scenki, które mogą wydarzyć się w trakcie gry i sprawić dyskomfort. Poćwiczcie używanie hasła bezpieczeństwa.

2) Zasady bezpieczeństwa wewnątrz grupy

Aby ustalić, jak poziom komfortu grających związany z poruszaniem pewnych tematów, poproś ich o wzięcie udziału w ćwiczenia. Zadaj im kilka pytań, osoby grające nie odpowiadają na nie wprost, ale oceniają, jak bardzo komfortowo czują się, dotykając danego zagadnienia. Wyrażają to poprzez ustawienie się w linii; jej końce reprezentują skrajności spektrum. Ćwiczenie to powinno zostać przeprowadzone w grupach, w których grający będą poruszać się po mieście.

3) Interakcje z osobami spotkanymi podczas spaceru

Na koniec warsztatów przypomnij osobom grającym, że napotkani podczas spaceru ludzie nie będą świadomi, że grupa wykonuje zadania związane z grą i odgrywa dane role. Rozgrywka została zaprojektowana w taki sposób, aby nie trzeba było przełamywać bariery komfortu podczas interakcji społecznych – ponieważ bogowie nie posiadają obecnie swoich mocy i dla osób z zewnątrz wydają się tak normalni, jak to tylko możliwe. Bogowie muszą starać się jak najlepiej wtopić w społeczeństwo i nie przeszkadzać śmiertelnikom, którzy nie są częścią gry.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Warsztaty pomagają w stworzeniu bezpiecznej przestrzeni gry. Osoby grające poznają także zasady bezpieczeństwa dotyczące relacji z innymi osobami. Gra pomaga poznać wzajemne granice i potrzeby.

Warsztaty zalecane są dla grup, które chcą skupić się na bezpieczeństwie, dobrym samopoczuciu i budowaniu relacji międzyludzkich.

WARSZTATY

KŁĘBEK NICI

PRZEZNACZENIE

WPROWADZENIE DO GRY, po rozdaniu kart postaci

DŁUGOŚĆ

20 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY

Kłębek np. włóczki (1 na panteon, maksymalnie 6).

Wykorzystanie nici/włóczki/wstążki jest najbardziej optymalnym rozwiązaniem. Alternatywnie można również użyć żetonu dla każdej grupy: takiego samego dla wszystkich grup (wówczas do 6 identycznych żetonów) lub unikalnego dla każdej gildii i panteonu reprezentowanego w grze (a więc do. 11 różnych żetonów).

INSTRUKCJA

Gdy karty postaci zostaną już rozdane, warto, aby bogowie spotkali się i przypomnieli sobie o wzajemnych relacjach.

Poproś, aby wszyscy podzielili się w grupy według panteonów. Podaj kłębek jednej osobie z każdej grupy.

W ramach grupy każdy po kolei przedstawia się imieniem bóstwa. Następnie osoba z kłębkiem chwyta koniec włóczki i rzuca ją w kierunku innej postaci, z którą chce nawiązać relację. Relacja może opierać się na wspólnych wspomnieniach, może być zarówno pozytywna, jak i negatywna, Warto, aby była oparta o charakterystykę postaci, umieszczoną w kartach.

Czynność tę należy powtarzać do momentu, gdy wszyscy bogowie w grupie będą mieli przynajmniej jedną relację.

Następnie powtórz to samo ćwiczenia, zmieniając jednak grupy – poproś, by usiedli gildiami.

Każda z sesji powinna trwać od 5 do 13 minut, w zależności od zaangażowania i potrzeb.

CEL ORAZ GRUPA DOCELOWA

Warsztaty służą pogłębieniu relacji między postaciami, sprawiając, że grający są bardziej zanurzeni w historii. Dzięki temu czują się pewniej przy odgrywaniu ról, mogą się bardziej zaangażować i bawić historią wzbogaconą o nowe wątki interpersonalne.

Warsztaty *KŁĘBEK NICI* kładą nacisk na odkrywanie fabuły gry.

DZIĘKUJEMY

ZA ZORGANIZOWANIE NASZEJ GRY

MAMY NADZIEJĘ, ŻE PODOBAŁ CI SIĘ JEJ PRZEBIEG

I ODKRYŁEŚ COŚ NIEOCZEKIWANEGO

NAUSIKA

Co-funded by the European Union

WARIANT

WERSJA FESTIWALOWA

Możesz poprowadzić skróconą, festiwalową wersję gry *Zapomnieni bogowie* podczas zewnętrznego wydarzenia, takiego jak konwent lub konferencja.

Wydrukuj dokument ZAPOMNIANI BOGOWIE - WERSJA FESTIWALOWA:

2-stronnie, w kolorze, na twardym papierze, format A5 lub A4

Rozwieś karty na terenie festiwalu.

Osoby, które je podniosą, mogą przeczytać kartę i wykonać umieszczone tam zadanie indywidualne, a następnie udostępnić je w mediach społecznościowych z hashtagiem #ForgottenGodsLarp.

Jeśli to zrobią, otrzymają niewielką nagrodę, na przykład naklejkę lub cukierek – powinieneś przygotować je wcześniej.

Jako organizator powinieneś znajdować się w widocznym miejscu, na bieżąco sprawdzać social media, rozdawać nagrody i rozmawiać o grze z zainteresowanymi.

Znalazłeś tę Kartę?

Wciel się w rolę **bóstwa ze starożytnej mitologii**, żyjącego we współczesnym świecie. Mieszkasz pośród ludzi, wyglądasz i zachowujesz się jak oni.

Jako bóg możesz przybrać **dowolną płeć, wiek, wygląd**.

Wraz z pozostałymi bogami złożyliście **Przysięgę**, podczas której zobowiązaliście się do zaprzestania stosowania Waszych boskich mocy przez kolejne 1000 lat.

Zapoznaj się z informacjami umieszczonymi na karcie a następnie wykonaj przygotowane zadania.

ZNAKI KULTU – POSZUKIWANIA

Znajdź dowody na to, że **wciąż jesteś czczony** w mieście, w którym się znajdujesz. Spaceruj, szukaj znaków, bądź pomysłowy. Różnorakie **symbole** używane na co dzień przez ludzi współczesnych pochodzą z czasów starożytnych... także ludzkie historie odzwierciedlają **przygody mitycznych bogów i bohaterów**....

Podczas gry zrób dobre **zdjęcie** lub krótki **film**, stwórz **mem** lub zabawny **komentarz**. Opublikuj je w dowolnych mediach społecznościowych z hashtagiem #ForgottenGodsLarp. Następnie znajdź osobę, która prowadzi grę *Zapomnieni bogowie* i pokaż jej swój post. Otrzymasz drobną nagrodę i więcej informacji o czekającym Cię wyzwaniu.

ZAPOMNIENI BOGOWIE

Właśnie znalazłeś jedną kartę w **wersji festiwalowej** z prostym zadaniem. Chcesz dowiedzieć się więcej o alternatywnej historii starożytnych bóstw i ich Przysiędze? **Sprawdź pełną wersję naszej gry fabularnej**:

www.nausika.eu/forgottengods