**Gry terenowe i gry miejskie** to gry zadaniowe, w których wykorzystuje się topografię terenu, elementy architektury, otoczenia itp. Podstawowym założeniem gry jest przemieszczanie się po z góry ustalonej przestrzeni/trasie. Gra terenowa może łączyć elementy wielu odmian gier, zabaw i happeningów. Możliwości są olbrzymie, a do ograniczeń można zaliczyć dostępność terenu czy wyobraźnię autora. Trzeba jednak pamiętać o ograniczeniach prawnych (np. nie wolno w żaden sposób wpływać na topografię, niszczyć elementów przestrzeni, a gra na terenie prywatnym możliwa jest tylko za pisemną zgodą właściciela) i o bezpieczeństwie użytkowników (np. unikanie wykonywania zadań na jezdni).

**Tworzenie gry miejskiej** to dobra zabawa. Autorzy tworzą scenariusz gry, a zamiast kontrolera i świata stworzonego przez grafików gracz otrzymuje prawdziwą mapę i kilka kilometrów do przejścia. Idea pozostaje jednak ta sama. Autorzy na potrzeby gry wybierają lokację i konstruują zadania.

**Od czego zacząć?**

Podstawą każdej gry jest dobra historia. Gra stworzona we współpracy z Instytutem Badań Regionalnych Biblioteki Śląskiej ma pełnić rolę edukacyjną – opowiadać o życiu codziennym, kulturalnym lub turystyce górskiej w międzywojennym województwie śląskim – konieczny jest więc dobry research. Powinna to być opowieść spoza szkolnego podręcznika, która mogłaby być podstawą do najlepszego scenariusza filmu. Do tego trzeba przejrzeć historię własnej miejscowości, odnaleźć bohaterów, „zakurzone” tajemnice oraz ukryte skarby. Warto sprawdzić obiekty, które już nie istnieją, artystów, którzy żyli w okolicy. Temat powinien być spójny i stanowić wątek przewodni dla kolejnych zadań, a te należy następnie uporządkować. W chaosie łatwo zgubią się zarówno gracze, jak i autorzy.

**Rodzaj zadań**

Choć gry terenowe często kojarzą się z podchodami, dobrze jest unikać pozostawiania fizycznych wskazówek, które będą obcym elementem w tkance miejscowości. Ich ukrycie może prowadzić do nieporozumień z mieszkańcami, a poszczególne elementy mogą zostać zniszczone przez warunki atmosferyczne. W wielu wypadkach rozmieszczenie wskazówek może wymagać współpracy z włodarzami miejscowości lub zgody osób prywatnych. Ważny jest też cel gry. Jeżeli gra ma sprawdzać znajomość wiedzy historycznej, to zadania powinny wymagać wyraźnie określonej odpowiedzi. Gra z pewnością będzie wtedy trudniejsza i przeznaczona wyłącznie dla mieszkańców danego regionu oraz pasjonatów jego historii. Jeżeli chcecie nauczyć graczy tej wiedzy, powinno być zupełnie odwrotnie.

* Do wykonania zadań możemy wykorzystać też materiały, które są dostępne na stronie internetowej IBR, np. mapy i wskazówki powiązane z lokacjami.
* Warto również sformułować kolejne zadania tak, by odpowiedź można było odnaleźć w topografii terenu.
* Zadania powinny być logiczne i ściśle powiązane z miejscem, w którym osadzony jest dany fragment gry, a odpowiedzi i opis powinny prowadzić do poznania wiedzy historycznej (np. w pytaniu o datę uchwalenia pierwszej polskiej konstytucji, odpowiedź poprowadzi graczy na ulicę 3 Maja). Wymaga to jednak pewnej znajomości wydarzeń historycznych, ale na tę samą ulicę może poprowadzić gracza np. łamigłówka dotycząca napisu na pomniku. Jeżeli ponumerujemy jego litery, to hasło „3 maja” można ułożyć jak z rozsypanki, gdy gracz będzie znał numery potrzebnych liter.
* Ciekawą formułą gry jest stworzenie łańcucha zadań, w którym każde kolejne rozwiązanie prowadzi do następnej lokacji i zagadki. Istnieje jednak możliwość stworzenia np. mapy zadań, gdzie lokacje z góry są użytkownikowi znane. Rozwiązanie wszystkich zadań z mapy może pozwolić na zebranie wszystkich potrzebnych elementów hasła. To tylko dwa przykłady, a rozwiązań może być więcej.

**Grupa docelowa**

Istotne jest, żeby na początku określić wiek odbiorców. Zadania dla młodszych dzieci powinny być znacznie łatwiejsze niż dla licealistów. Warto także przemyśleć długość trasy. Godzinny spacer to spore wyzwanie dla uczniów klas podstawowych, natomiast dla starszych dzieci dłuższa trasa może być dodatkowym atutem, jeśli weźmiemy pod uwagę np. większą liczbę kroków, liczoną przez popularne dzisiaj aplikacje.

**Powiązania**

Tworzenie powiązań to najtrudniejszy element. Zadanie powinno być powiązane z lokacją, inaczej nie byłoby sensu wędrówki.

* Ten element jest łatwiejszy w przypadku mapy zadań. Wówczas każde zadanie może być niezależne, połączone z innym jedynie historią i formą zdobytej odpowiedzi (np. słowa, które stworzą zdanie będące rozwiązaniem gry, albo litery, które utworzą wyraz itp.).
* W grze, w której zadania są połączone łańcuchem rozwiązań, każde zadanie musi prowadzić do kolejnej lokacji. Warto zacząć od określenia początku, końca i ewentualnie kilku punktów pomiędzy, istotnych pod kątem edukacyjnym. Dobrze jest od razu założyć dużą elastyczność i przygotować wersje alternatywne. Może się zdarzyć, że pierwsze zadanie, które poprowadzi gracza do drugiej lokacji, będzie oczywiste, ale kolejne miejsca nie będą już w żaden sposób możliwe do połączenia. Wtedy trzeba będzie zacząć od końca, idąc trasą historii wstecz. Może się okazać, że pierwotnego zamysłu nie będzie można osiągnąć, bo mimo idealnego miejsca, pasującego do historii, w topografii brakuje wskazówki, która połączy poprzednie i następne miejsce. Warto wtedy rozejrzeć się po okolicy, czy np. poprowadzenie gracza następną ulicą nie będzie łatwiejsze.

**Znajomość terenu**

Autor musi samodzielnie pokonać całą trasę, czasem kilka razy i w kilku wersjach, mając przed sobą wstępnie wybrane punkty oraz dopasowaną do nich historię. Myśląc o kolejnej lokacji, warto obejść dookoła każdy budynek i dopiero stojąc w danym miejscu, szukać wskazówek i zadań, które pomogą graczowi przejść dalej. Może to być polichromia lub płaskorzeźba na kamienicy, data albo inskrypcja na pomniku, ilość okien w budynku, a także nazwa ulicy bądź funkcja znanego obiektu. Na taki spacer dobrze wziąć z sobą aparat fotograficzny i wykonać mnóstwo zdjęć, które pomogą skorygować niespójność zadań, kiedy już przyjdzie pora na spisanie scenariusza. Do zadań lepiej wybierać te elementy, które trudno jest zmienić szybkim remontem lub sprzątaniem.

Warto sięgnąć do archiwalnych map – część z nich jest dostępna cyfrowo w Śląskiej Bibliotece Cyfrowej, Federacji Bibliotek Cyfrowych – oraz pamiętać o zmianach zachodzących w tkance miasta i samych budynkach (przebudowa, modernizacje). Może się zdarzyć, że w danym czasie nie było jeszcze skrzydła budynku albo bohater nie mógłby czegoś widzieć, bo w tamtym okresie widok ten zasłaniała inna, nieistniejąca już budowla.

**Narzędzia**
Wiele z wymienionych narzędzi od razu przychodzi na myśl. Google Maps pomogą ustalić długość trasy oraz oznaczyć wybrane punkty. Opcje widoku terenu i możliwość zajrzenia w fotografie Googla pozwalają nam być w miejscach, do których nie dotarliśmy osobiście. Należy tylko sprawdzić, czy zdjęcia są aktualne i czy w danym miejscu nie ma akurat remontu. Jeżeli gra ma być pracą grupową (co zdecydowanie będzie łatwiejsze), warto korzystać z współdzielonych dokumentów. Zarówno Google, jak Microsoft Office udostępniają takie darmowe opcje:
<https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/free-office-online-for-the-web>

<https://www.google.pl/intl/pl/docs/about/>

Dla przekazania wiedzy historycznej, najlepsze są źródła z epoki. Nic nie pokaże lepiej zmian w architekturze czy przestrzeni miejscowości niż archiwalne mapy albo dawne zdjęcia i pocztówki. Artykuły prasowe z dawnych lat mogą być źródłem informacji i pomysłów na zadania. Może trzeba znaleźć ulicę, na której znajdował się niegdyś sklep z reklamy? A może ten sklep nadal tam stoi? Może w wybranej lokacji doszło kiedyś do przestępstwa? Może właśnie ktoś okazał się bohaterem? Takich materiałów najlepiej szukać w bibliotekach cyfrowych. Platforma, która łączy biblioteki cyfrowe z całej Polski, to:
<https://fbc.pionier.net.pl/>

Szukając informacji dla województwa śląskiego, warto pogrzebać tutaj:

<https://www.sbc.org.pl/dlibra>

**Fotografie i ilustracje**

Warto urozmaicić grę o dobrą grafikę, jednak trzeba być przy tym bardzo ostrożnym i pamiętać o prawach autorskich czy prawie do publikacji wizerunku. W przypadku gier historycznych porównanie zdjęć archiwalnych ze współczesnymi zawsze będzie ciekawe, a niektóre zadania mogą wymagać uzupełnienia fotografią. Zdjęcia najbezpieczniej jest wykonać osobiście. Także własnoręcznie wykonane, czytelne ilustracje nadadzą grze niepowtarzalnego stylu. W razie wątpliwości, archiwalnych zdjęć, pocztówek oraz map można szukać zarówno w podanych powyżej bibliotekach, jak i na stronie:

<https://www.szukajwarchiwach.gov.pl/>

**Finał**Sama gra jest rozrywką, a rozwiązywanie zadań daje satysfakcję, jednak poczucie wygranej zagwarantuje dopiero dobry finał. Rozwiązanie, dające graczom satysfakcję, może stanowić odkrycie tajemnicy, dotarcie do miejsca, o którym mało kto słyszał, wygranie wojny, awans zawodowy bądź pomoc bezbronnym. Z pewnością będzie to dodatkowy atut.

**Testowanie**

Dla twórców gry sporo rzeczy wydaje się oczywistych, jednak wielu błędów nie sposób zauważyć po godzinach pracy nad projektem, a jeśli ukończony scenariusz ruszy w świat, twórcy nie będą mieli kontroli nad rozgrywką. Właśnie dlatego konieczne jest znalezienie testerów. Ktoś, kto nie brał udziału w tworzeniu scenariusza, powinien dostać grę do ukończenia, zanim zostanie ona wysłana do jurorów.

**Gra dla Niepodległej**

Tworząc grę, należy pamiętać, że jeżeli wygra konkurs, będzie ona opublikowana na dwa sposoby. Jako aplikacja i w formie pdf. Finalna forma będzie identyczna jak w przypadku lekcji dostępnych na platformie Eduś, dlatego warto przyjrzeć się platformie, zanim przystąpi się do budowania scenariusza. Dostępne dla użytkowników typy zadań:

1. Zadanie typu „**zaznacz właściwe stwierdzenia**”

Zadanie 1 -<https://edus.ibrbs.pl/z-historii-kosciola-katolickiego-na-gornym-slasku-diecezja-katowicka-w-ii-rp/>

Zadanie 4 -<https://edus.ibrbs.pl/azymut-polnocny-zachod/>

1. Zadanie typu „**krzyżówka**”

Zadanie 3 -<https://edus.ibrbs.pl/od-kamieniolomu-do-geoparku/>

1. Zadanie typu „**dopasuj elementy**”

Zadanie 2 -<https://edus.ibrbs.pl/slask-w-monarchii-pierwszych-piastow/>

Zadanie 5 -<https://edus.ibrbs.pl/z-przeszlosci-jaworznickich-zydow/>

1. Zadanie typu „**podpisz obrazek**”

Zadanie 6 -<https://edus.ibrbs.pl/z-przeszlosci-jaworznickich-zydow/>

1. Zadanie typu „**uzupełnij luki w tekście**”

Zadanie 4 -<https://edus.ibrbs.pl/z-przeszlosci-jaworznickich-zydow/>

Zadania 1-4 -<https://edus.ibrbs.pl/podstawowe-problemy-spoleczne-w-wojewodztwie-slaskim/>

1. Zadania typu „**prawda/fałsz**”

Zadanie 5 -<https://edus.ibrbs.pl/budzet-wojewodztwa-slaskiego/>

1. Zadanie typu „**uzupełnij tabelę**”

Zadanie 7 -<https://edus.ibrbs.pl/podstawowe-problemy-spoleczne-w-wojewodztwie-slaskim/>

Zadanie 6 -<https://edus.ibrbs.pl/skad-wieje-wiatr-i-gdzie-rzedzi-ziemia/>

1. Zadanie typu „**ułóż w kolejności**”

Zadanie 5 -<https://edus.ibrbs.pl/skad-wieje-wiatr-i-gdzie-rzedzi-ziemia/>

Zadanie 1 -<https://edus.ibrbs.pl/z-jakiej-jestem-parafii-i-diecezji-podzial-administracyjny-kosciola-katolickiego-w-wojewodztwie-slaskim/>

Co ważne, trzeba myśleć dwutorowo! Pamiętać o tym, że tam, gdzie w aplikacji treść zadania wyświetli się dopiero po wcześniejszym kliknięciu prawidłowej odpowiedzi, w wydruku całość będzie dostępna od razu. Gra nie może zawierać spoilerów ani odpowiedzi.

Aby ułatwić publikację gry, warto wykorzystać załączony poniżej formularz. Proszę pamiętać, że jest to formularz dla gry dostępnej na platformie Eduś. Nie jest konieczne stosowanie rozdziałów czy sztywne trzymanie się schematów. Wersy tabeli można, a nawet powinno się modyfikować stosownie do tworzonej gry, zgodnie z wyznaczonymi powyżej wskazówkami.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tytuł gry** |  |
| **Grafika tytułowa** |  |
| **Czas trwania** |  |
| **Wiek uczestników** |  |
| **Trasa** | /*link do Google Maps, długość trasy/* |

|  |
| --- |
| **Przypomnij sobie** |
| */krótki tekst wstępny, opowiadający o faktach historycznych związanych z grą/* |

|  |
| --- |
| **Tytuł rozdziału** |
|  |
| Miejsce wykonania zadania |  |
| **Zadanie 1.** |
| Treść |  |
| Grafika |  |
| Typ zadania | */np. Uzupełnij luki w tekście/* |
| Treść zadania |  |
| Prawidłowe rozwiązanie  |  |
| Przycisk sprawdź po poprawnej odpowiedzi |  |
| Przycisk sprawdź po błędnej odpowiedzi |  |