



Niepoprawni planszówkowicze w krainie Pionkolandii – o wartości gier w edukacji

Sławomir WIECHOWSKI

Doświadczenia Klubu Gier Planszowych Pionkolandia

Gry planszowe stają się coraz bardziej popularne w naszym kraju, i co za tym idzie, coraz częściej pojawiają się w szkołach jako narzędzie edukacyjne na lekcjach lub zajęciach pozalekcyjnych. W jaki sposób wykorzystać ich potencjał, jak z nich korzystać, jak zorganizować zajęcia – o tym wszystkim i nie tylko w poniższym artykule.

Gry planszowe, wcześniej zapomniane, teraz wracają w zupełnie nowej odstonie. Furorę robią te, w których wymagana jest wiedza, strategiczne myślenie czy intuicja, a nie losowość. Planszówki stały się atrakcyjniejsze również pod kątem wizualnym. Niektóre z nich stanowią małe dzieła sztuki, z dopracowanymi w najmniejszym detalu elementami świata wymyślonemu na potrzeby rozgrywki. Gry planszowe przestają powoli kojarzyć się z chińczykiem czy eurobiznesem, a bardziej z Osadnikami z Catanu, Carcassonne czy Rummikubem. Nowoczesne gry planszowe, bo tak je dzisiaj można nazwać, stały się doskonałym sposobem spędzania czasu wolnego, alternatywą dla telewizji, komputera czy telefonu.

Jako pasjonat nowoczesnych gier planszowych, w styczniu 2011 roku powołałem w jednej ze szkół w województwie pomorskim Klub Gier Planszowych Pionkolandia. Na pierwsze spotkanie przybyli uczniowie i koleżanki z własnymi dziećmi. Spotkanie odbiło się szerokim echem w szkole, więc

pomyślałem, że warto to kontynuować. Wtedy nie wiedziałem jeszcze, jakie będą konsekwencje tego pomysłu. Wydarzenia potoczyły się lawinowo: spotkania dla uczniów, konkurs na nazwę, logo, pozyskiwanie środków na gry, nawiązywanie kontaktów z przedstawicielami wydawnictw, pierwszy turniej, noce z grami... Na podstawie tych doświadczeń doszedłem do wniosku, że gry można świetnie wykorzystać w edukacji, na lekcjach i w świetlicach. I tak powstał jeden z największych klubów gier w Polsce – Pionkolandia.

Chciałbym zaprosić Państwa do przeczytania krótkiego poradnika na temat zakładania klubów gier planszowych. Będzie to poradnik stworzony na bazie doświadczeń, jakie zdobyłem zakładając klub gier Pionkolandia w Sztumie.

Nie pytaj, co firma robi dla ciebie, zapytaj, co ty możesz zrobić dla firmy, czyli jak założyć klub gier planszowych

Na wstępie warto dodać, że powołanie klubu do istnienia to nie tylko moda, trend czy granie w gry dla przyjemności, ale klub to przede wszystkim misja, wychowywanie dzieci i młodzieży. Tworzenie klubów przy szkołach, świetlicach, domach kultury, parafiach ma sens, jeżeli dostrzeże się coś więcej poza samym graniem w gry. Od początku istnienia

Pionkolandii bardzo duży nacisk kładliśmy na idee wychowania, dlatego nasza inicjatywa przynosi świetne efekty. Warto o tym pamiętać, czytając dalszą część poradnika.

1. Cel i koncepcja

Tworzenie klubu powinniśmy zacząć od odpowiedzi na kilka pytań: po co to robimy oraz jaka jest główna idea, cel? Ustalenie koncepcji, która będzie nam przyświecać, jest o tyle istotne, że będziemy mogli co jakiś czas weryfikować nasze założenia. Warto to zapisać na kartce lub w telefonie, aby nie umknęło to naszej pamięci. Ten cel będzie nam dawał siłę, kiedy nastąpi pierwszy kryzys albo zniechęcenie. Podobnie było z Pionkoladią. Pierwszy kryzys przyszedł po 6 latach działalności. Wtedy trzeba było wrócić do samego początku i zadać sobie pytanie: po co to robimy? Odpowiedź jest tylko jedna: dla dzieci i młodzieży, aby poprzez gry móc lepiej wychować i kształcić.

2. Zasięg

Drugie ważne pytanie dotyczy zasięgu klubu. Szkolny, lokalny, wojewódzki czy ogólnopolski? Należy też, planując strategię, określić granice, do jakich chcemy rozwijać nasz projekt. Dobrze jest wszystko rozpisać na cele, poszczególne fazy rozwoju. Ułatwi to bardzo pracę. Tworzenie klubu po części przypomina tworzenie małej firmy. Projekt musi oprzeć się na zasadzie zrównoważonego trójkąta „JAKOŚĆ – KOSZT – CZAS”. Należy dobrze zaplanować czas, jaki temu zadaniu poświęcimy, znaleźć odpowiednie środki oraz zapewnić odpowiednią jakość. W Pionkolandii założyliśmy, że chcemy działać i propagować idee grania w całym kraju.

3. Stowarzyszenie lub fundacja

Podstawową rzeczą przy jakiegokolwiek działalności i co za tym idzie, pozyskiwaniu środków, jest zainicjowanie działalności stowarzyszenia lub fundacji. Można mieć dużo chęci, zaparcia i pomysłów, ale bez osobowości prawnej wiele nie zdziałamy. Właściwie od tego należałoby zacząć. Na początku można działać dwutorowo: budować klub, ale i zakładać stowarzyszenie, ewentualnie dołączyć do już istniejącego. Jeżeli chodzi o Pionkolandię,

to działamy pod skrzydłami dwóch stowarzyszeń. Nie było więc sensu tworzyć własnego.

4. Finansowanie

Dla wielu nowo powstałych klubów (czy kótek) największym problemem będzie odpowiedź na pytanie, skąd wziąć pieniądze na zakup nowych gier. Na początku – niestety – będziemy wykorzystywać swoje prywatne zasoby, to nieuniknione. Można poprosić dyrektora szkoły o zakup kilku gier albo pozyskać sponsorów lub darczyńców. We wstępnej fazie działania Pionkolandii był to bardzo ważny punkt – dobre stosunki i relacje partnerskie z dyrekcją szkoły, ze sklepami, firmami, instytucjami finansowymi i osobami prywatnymi. Stałym partnerem Pionkolandii jest między innymi Bank Spółdzielczy w Sztumie, który ma wyłączność na wszystkie nasze działania. Dlatego, jeżeli zdecydujecie się na współpracę z jednym bankiem, nie zapraszajcie do współpracy innego, aby nie powodować konfliktu interesów. Dużym wsparciem mogą być rodzice lub rada rodziców, która od czasu do czasu zakupi gry.

Można również liczyć na wsparcie wydawnictw, ale na dłuższą metę nie jest to najlepsze rozwiązanie. Jednym z błędów jest zakładanie wyłącznie ich wsparcia. Z 50 wydawców funkcjonujących w Polsce chętnie wspiera kluby wydawnictwo Rebel z Gdańska, które jednocześnie organizuje akcje „Szkoły grają” czy „Mikołaj dla szkół”. Inne wydawnictwa to Granna, Fox games, Egmont i TM Toys. Wiele wydawnictw wspiera kluby, dając im bardzo duże zniżki na zakup swoich gier w atrakcyjnych cenach. Są to między innymi: Bard, Galakta, Portal Games. Warto pisać, kontaktować się telefonicznie z wydawnictwami i negocjować warunki współpracy.

Budując finanse klubu, należy je oprzeć przede wszystkim na projektach. Trzy czwarte budżetu klubu Pionkolandia to projekty z miasta i gminy, powiatu, pozyskiwanie pieniędzy z funduszy społecznych, ministerialnych oraz fundacji. Pisanie projektów nie jest rzeczą łatwą, ale można się tego nauczyć. Warto napisać kilka i nie martwić się, że zostaną odrzucone. Projekty są pisane bardzo specyficznym językiem, dopóki go nie opanujemy, może być ciężko. Można jednak poprosić osobę lub instytucję, która wesprze nas w tym działaniu.

Warto, parafrazując słowa Johna Kennedy'ego „Nie pytaj, co twój kraj (wydawnictwo, urząd, firma) może zrobić dla ciebie, zapytaj, co ty możesz zrobić dla swojego kraju (wydawnictwa, urzędu, firmy)”, kierować się właśnie takimi kategoriami przy pozyskiwaniu funduszy dla swojego klubu. Ta złota zasada otwiera drzwi każdej instytucji czy firmy.

5. Target i oferta

Należy od początku określić, kto jest naszą grupą docelową i jak często chcemy się spotykać. W Pionkolandii nie mieliśmy z tym problemów, ponieważ nasza oferta od początku była skierowana do wszystkich. Od dzieci, poprzez młodzież, dorosłych, a skończywszy na Uniwersytecie Trzeciego Wieku. Zajęcia organizowaliśmy w przedszkolach, szkołach, spotkania dla dorosłych i oddzielne dla emerytów. Wszystko zależy od tego, jakimi dysponujemy zasobami ludzkimi, i od dobrej logistyki. Warto o tym pamiętać, zwłaszcza, że ciągłe noszenie gier z miejsca na miejsce jest dość uciążliwe.

6. Nazwa i logo

Doskonale wiemy, że kluczowym elementem identyfikacji i rozpoznawalności jest nazwa klubu. Najlepiej, by nawiązywała bezpośrednio do gier planszowych. Sposobów ustalenia nazwy jest kilka: można ogłosić konkurs, zrobić burzę mózgów lub wynająć agencję reklamową, która wykona to dla nas profesjonalnie. Może to również zrobić ktoś z naszych znajomych, często nieodpłatnie. Polecam także przejrzanie serwisów aukcyjnych, gdzie można znaleźć ciekawe i tanie oferty projektowania logo.

Nazwa „Pionkolandia” została wyłoniona w konkursie spośród wielu nadesłanych propozycji, a logo zostało stworzone przez osobę zaprzyjaźnioną z klubem. Z czasem warto zainwestować w profesjonalny roll-up, którego koszty na Allegro wynoszą około 100 zł.

7. Miejsce

Wybór miejsca to kolejna istotna rzecz, zależna od grupy docelowej. Jeżeli chodzi o dzieci i młodzież, najlepszym miejscem będzie szkoła, centrum kultury, biblioteka lub świetlica. Spotkania dla dorosłych bez problemu mogą odbywać się w zaprzyjaźnionym lokalu gastronomicznym. Miejsce musi być łatwo dostępne. Najlepiej jest jednak mieć własny lokal. Nasz klub niestety boryka się z tym problemem. Posiadamy w kolekcji około 1600 egzemplarzy gier, a rocznie przybywa nam około 200 – zatem można sobie łatwo wyobrazić, że nasze lokum pęka w szwach.

8. Czas

Czas spotkań będzie zależał w dużej mierze od naszego grafiku oraz tego, ile czasu możemy poświęcić na prowadzenie zajęć. Spotkania Pionkolandii odbywają się w kilku szkołach raz w tygodniu i trwają od 2 do 4 godzin. Dzięki temu najbardziej aktywni uczniowie mogą uczestniczyć w zajęciach kilkukrotnie w ciągu tygodnia, mimo że chodzą do różnych szkół.

Zajęcia dla dzieci muszą odbywać się w godzinach popołudniowych, najlepiej zaraz po lekcjach. Dorosłym najczęściej odpowiadają godziny wieczorne.

9. Media

Obowiązkowo należy założyć własną stronę internetową klubu lub fanpage na Facebooku. Z czasem możemy rozszerzyć naszą ofertę na Instagram, Twitter, Pinterest, Tumblr, YouTube czy Vimeo. Wpływa to na nasz pozytywny wizerunek oraz pomaga w promowaniu gier, które otrzymujemy od wydawców.

Kolejnym ważnym aspektem jest współpraca z lokalną prasą, a z czasem z radiem czy telewizją. Ciekawym pomysłem wizerunkowym są jednolite koszulki, bluzy, czapki, breloki, które identyfikują klubowiczów. Wśród dzieci i młodzieży panuje obecnie moda na ubrania z nazwami youtuberów.



10. Współpraca z wydawnictwami

Tak jak wcześniej wspomniałem, w Polsce istnieje około 50 wydawnictw, które chętnie współpracują z klubami i pomagają lokalnym inicjatywom. Tak jak wy potrzebujecie wsparcia, tak i oni potrzebują fanów swoich gier. Dobrze jest dbać

o dobrą współpracę, pisać na swoich stronach, na FB o tym, co dobrego dzieje się w waszym klubie, o grach, w które gracie, co cieszy się największym zainteresowaniem. Warto jeździć na festiwalach, konwentach, turniejach, gdzie można oko w oko spotkać się z przedstawicielami wydawnictw.

11. Kapitał ludzki

To najtrudniejsze zadanie, aby do współpracy znaleźć odpowiednich ludzi, którzy chętnie nam pomogą, wesprą. To, co udało się zbudować w Pionkolandii, to grupa osób, liderów, na których zawsze możemy liczyć. Ważne, aby jedna osoba tym wszystkim kierowała, zarządzała, ale i ona musi mieć wsparcie w innych. Jedno jest pewne, sami nie jesteśmy w stanie sprostać temu wyzwaniu.

12. Imprezy, turnieje, wolontariat

Warto organizować szeroko rozumiane turnieje, festiwale, mistrzostwa. Mogą to być imprezy dla mieszkańców, rodziców z dziećmi lub konkretnej grupy. Jest to okazja do pokazania się licznemu gronu odbiorców, a także pozyskania nowych członków i sponsorów. Klubowicze mogą wykazać się pracą wolontariacką, która da im możliwość zdobycia doświadczenia zawodowego. Pionkolandia organizuje szereg imprez, w tym mistrzostwa Rummikub, Superfarmer, Pomysłówka, które cieszą się ogromną popularnością. Praca wolontariacka sprawia uczniom wiele satysfakcji, pokazuje, że

poprzez bezinteresowną pomoc można sprawić radość innym, a to dodatnio wpływa na własne samopoczucie. Taka działalność dostarcza pozytywnych doświadczeń w kontakcie z innymi, wzmacnia poczucie wartości i sprawczości u dzieci i młodzieży.

13. Nie tylko gry

Z czasem, kiedy już założymy klub i zacznie on prężnie działać, warto pomyśleć o rozszerzeniu oferty. U nas są to klocki Lego, klocki drewniane Maple, gry plenerowe typu Mollky, Bolle, Crocinole, piłkarzyki, bańki giganty. Dużą popularnością cieszy się bal planszówkowy, podczas którego uczniowie przebijają się za postacie z gier.

14. Wspólne wyjazdy, wycieczki, obozy

Rzeczą, która bardzo integruje i scala grupę, są wspólne wyjazdy, wycieczki czy obozy w górach lub nad morzem. Pionkolandia od lat organizuje taką formę wypoczynku. Co roku wyjeżdżamy z 50-osobową grupą w góry. To tam dzieci i rodzice łąpią bakcyła grania, uczą się wspólnie spędzać czas i bawić.





Podsumowując, dzisiejszej edukacji dzieci i młodzieży potrzebna jest idea – prosta, atrakcyjna i integrująca. Taką ideą są gry planszowe, które od wielu lat wprowadzamy w system edukacji. Z perspektywy czasu widzimy, jak wiele dobrego ona przyniosła.

Pasja

Prowadząc takie czy inne zajęcia stajemy się liderami lub przywódcami pewnej grupy osób. Wymaga to od nas wiele pokory, odpowiedzialności, konsekwencji i zaangażowania. Jako liderzy nigdy nie powinniśmy tracić wrażliwości, nie plotkować i nie narzekać, a być spontaniczni, uśmiechnięci, pamiętać o tych, którzy nam pomagają. Niestety, zdarza się, że nieprzychylni ludzie mogą nam rzucać kłody po nogi. Zawsze traktowałem te przeciwności jako dodatkowy wiatr w żagle, bardziej to mnie motywowało i przekonywało, że słusznie robię.

Jest to po części odpowiedź na pytanie: Jakim być nauczycielem w szkole XXI wieku? Staratem się na nie odpowiedzieć, opisując swoją pracę z dziećmi poprzez gry planszowe, choć może to być każde inne zajęcie, które realizujemy z pasją.

Pionkolandia powstała w roku 2011, w swojej kolekcji posiada ponad 1600 gier, wydaje i tworzy własne, organizuje turnieje, mistrzostwa, konkursy, konwenty, letnie i zimowe obozy planszówkowe. Sam klub działa w kilku szkołach, współpracuje z ponad 150 szkołami z całej Polski oraz skupia ponad 150 wolontariuszy.

Poradnik, jak zorganizować lekcje lub zajęcia pozalekcyjne z wykorzystaniem gier planszowych na stronie: meritum.edu.pl.

Stawomir WIECHOWSKI – nauczyciel, informatyk, fotograf, a prywatnie wielki miłośnik planszówek. W 2011 roku odznaczony przez prezydenta tytułem „Wychowawca roku”. Propagator wykorzystania gier planszowych w edukacji dzieci i młodzieży. Założyciel klubu „Pionkolandia”. Autor i projektant gier planszowych. Szkoleniowiec, prowadzi szereg szkoleń i wykładów w całej Polsce na temat wykorzystania gier w edukacji. Jest również animatorem kultury oraz organizatorem wielu imprez kulturalnych.