

**Ramowy scenariusz gry planszowej,  
wykorzystywanej w trakcie spotkania konsultacyjnego  
z mieszkańcami gminy Kolno.**

**Założenia:**

1. Gra zakłada udział dzieci, młodzieży i dorosłych (różne grupy wiekowe). Gra jest dostosowana i skierowana do wszystkich mieszkańców gminy (różne grupy wiekowe)
2. Gra zakłada interaktywność: działania na planszy połączone są z aktywnością ruchową i intelektualną uczestników.

Na czystej planszy dużego formatu, z materiału utwardzonego (biały brystol alb szara lub biała folia malarska, rozmiar: 4 x 5 metrów lub 2 x 2 metry), narysowany jest kontur gminy.

Uczestnicy gry otrzymują czyste kwadraty papieru (wielkości proporcjonalnej do wielkości planszy; najlepiej format ½ kartki A4). Kartki papieru traktowane są jako pionki w grze.

**Przebieg gry:**

I. Pierwsze zadanie: uczestnicy mają umieścić na planszach zabytki, atrakcje geograficzne, budynki instytucji publicznych (np. centrum kultury, budynek urzędu gminy itp.), znajdujące się na terenie gminy Kolno. Lista „bohaterów” może odpowiadać wcześniejszym ustaleniom podjętym w grupie fokusowej lub dotyczyć studium uwarunkowań i kierunków zagospodarowania przestrzennego Gminy Kolno. Przed rozpoczęciem gry należy przedstawić uczestnikom te miejsca i powiedzieć, że będą one elementem gry. Może uczestnicy poinformują prowadzącego, że są jeszcze inne, ciekawe miejsca, które powinny stać się elementem gry. Należy wtedy włączyć je do rozgrywki. Po narysowaniu rysunku na czystej kartce papieru, prowadzący wkłada ją do przezroczystej koszulki.

II. Prowadzący przygotowują planszę gry nanosząc na nią najważniejsze arterie komunikacyjne i punkty lokalizacyjne np. park, kościół, zabytek, charakterystyczne dla gminy Kolno.

III. Uczestnicy odpowiadają na pytania: „Czy chcecie, aby miejsce, którym mieszkacie, było najpiękniejsze na świecie? By dobrze się tu wszystkim żyło? Jeśli tak, co chcielibyście tutaj zmienić? Jakich miejsc Wam brakuje? Może brakuje ścieżek rowerowych lub chodników? Jeśli wpadniecie na jakiś pomysł, narysujcie go na kwadratach białego papieru. Włączmy je do naszej gry. Każdy z uczestników może (choć nie musi) napisać na kartce swoje imię, nazwisko, przezwisko itp.

IV. Uczestnicy umieszczają na planszy wcześniej przygotowane kwadraty (z przygotowanymi dla ułatwienia propozycjami np. plac zabaw, fontanna, itp.) oraz kwadraty z miejscami, które nie pojawiły się wcześniej w trakcie konsultacji.

**Kolejność udziału w grze:**

Kolejność udziału w grze określana jest przez element losowy, w tym przypadku poprzez rzut kośćmi do gry. Osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, zaczyna jako pierwsza i to ona wybiera element, który zostanie umieszczony na planszy. Później do gry dołączają osoby, które uzyskały mniejszą ilość oczek. Ilość kości do gry uzależniona jest od ilości osób uczestniczących w grze.

**Podsumowanie gry:**

V. „Oto najpiękniejsze miejsce na świecie według dzieci i młodzieży. A co o tym myślą dorośli? Zapraszamy do gry. Dorośli uczestnicy gry otrzymują identyczną planszę i „figurki” w postaci kwadratowych plansz z bohaterami i przechodzą przez identyczną procedurę gry. Chodzi o to, by dorośli uczestnicy odegrali wszystkie procedury, przez które wcześniej przeszły dzieci. Dzieci mają w tym czasie możliwość obserwowania dorosłych. Na koniec prowadzący

*Down & Sotomij*

dokonuje porównania planszy, analizując je pod kątem potencjalnych możliwości realizacji. Wtedy (na końcu) przekazywana jest informacja o dodatkowych konsultacjach ze specjalistami ds. zagospodarowania przestrzennego, które odbyły się lub odbędą w gminie Kolno. „Oto wymarzone miejsce na ziemi – miejsce, w którym szanowana jest tradycja, historia i dobro społeczności. Ale jest to także miejsce z olbrzymim potencjałem, szansą na rozwój, dzięki świadomemu planowaniu. Oczywiście gra to tylko gra. Jej wymagania trzeba dostosować do rzeczywistości. I tym zajmowali się mieszkańcy, informując o swoich pomysłach na rozwój tego miejsca. Ważne jest, że wszystkie wypracowane pomysły zostaną przedłożone władzom samorządowym, które z przyjemnością i zaangażowaniem włączą się w ich realizację. Oczywiście zrobimy piękne zdjęcia stworzonych przez Was plansz do gry, które zamieścimy w ważnym dla Was miejscu. To jeszcze ustalimy”.

Następnie prowadzący grę pokazują obie plansze (lub jedną – w zależności od ilości uczestników) wszystkim osobom biorącym udział w konsultacjach. Plansze zostają wystawione do obejrzenia dla wszystkich uczestników konsultacji (także tych, którzy nie brali bezpośredniego udziału w grze). Każdy uczestnik otrzyma kolorowe kartki samoprzylepne typu post-it. Kartki zielone będą oznaczały całkowitą akceptację pomysłu określonej lokalizacji, kartki niebieskie wątpliwości co do konkretnego rozwiązania przestrzennego. Uczestnicy – zanim przyklepią kartki na tablicy – będą mogli napisać na nich swoją opinię (pozytywną lub negatywną) (w tym celu, po zakończeniu gry, otrzymają od prowadzących długopisy). Prowadzący mogą zachęcić do uważnego przyjrzenia się najbardziej interesującym lokalizacjom, w których są np. same karteczki zielone lub zielone i niebieskie. Może uczestnicy mający odmienne opinie o lokalizacji chcieliby opowiedzieć o swoich przemyśleniach?

**Miejsce realizacji gry:** miejsce zadaszone (np. sala gimnastyczna, centrum kultury, ewentualnie: wiata, które uchroni planszę przed opadami śniegu lub deszczu). „Pionki” do gry, czyli kwadratowe plansze muszą być umieszczane w utwardzanych, przezroczystych koszulkach (by uniknąć zamoczenia).

**Zwycięzcy:** nagrody otrzymują wyłącznie najmłodszy uczestnicy gry. Przewidziana jest nagroda pocieszenia dla każdego uczestnika gry. Nagrody dla zwycięzców otrzymuje te osoby, których lokalizacje odpowiadać będą lokalizacjom zaproponowanym przez dorosłych (przynajmniej 1 „trafienie”) (w trakcie gry należy zadbać o to, by dorośli uczestnicy nie podpowiadali dzieciom, ustawiającym kwadratowe plansze na planszy głównej). Ilość nagród dla zwycięzców do ustalenia: nagrodą można premiować dokładne lub przybliżone pokrycie się lokalizacji.

**Dodatkowe zakupy:** flamastry trudnozmywalne, długopisy, kartki post-it (samoprzylepne) w kolorze zielonym i niebieskim (ewentualnie żółtym), ochraniacze na buty (w przypadku deszczu), 4 kijki malarskie do prezentowania planszy (w przypadku zastosowania folii malarskiej), taśma dwustronna do przyklejania kartek w koszulkach (ewentualnie pinezki).

**Wskazówki techniczne:** Każda plansza powinna mieć otwory wzmocnione taśmą klejącą lub przyklejone nakładki, w które włożyć można kijki malarskie, by oprzeć plansze o ścianę (w przypadku zastosowania folii malarskiej).

**Modyfikacje:** w przypadku niewielkiej liczby graczy i uczestników konsultacji (szczególnie wśród osób dorosłych) grę można ograniczyć do jednej planszy.

**Dodatkowe atrakcje:** prowadzący happening przygotowuje pytania do konkursu poświęconego historii i współczesności Gminy Kolno. Uczestnikami konkursu będą przede wszystkim osoby dorosłe, które będą mogły sprawdzić stan swojej wiedzy o regionie. Nagrodą za poprawnie udzieloną odpowiedź będzie upominek ufundowany przez Gminę.

**Sugestie:** w ramach działań angażujących dzieci i młodzież, prowadzący może wręczyć kartki papieru formatu A4 i zachęcić uczestników do narysowania kolorowych map Gminy Kolno, które uczestnicy będą mogli zabrać ze sobą do domu, by pokazać swoim rodzicom, dziadkom, opiekunom lub nauczycielom.

**Dominik Solowiej**  
tel. kom. 510 245 289  
dsolowiej@gmail.com



1. Jaka jest wielkość obszaru gminy Kolno?  
Gmina Kolno ma obszar 282,13 km<sup>2</sup>.
2. Wymień nazwy sąsiadujących gmin z gminą Kolno:  
Biała Piska, Grabowo, Kolno, Mały Płock, Pisz, Stawiski, Turośl, Zbójna.
3. W którym roku została utworzona gmina Kolno?  
Gmina Kolno powstała na mocy rozporządzenia rady ministrów z 02 grudnia 1991 roku, zgodnie, z którym z dotychczasowej Gminy Kolno - utworzono dwie odrębne gminy: Gminę Kolno na obszarze miasta Kolno i Gminę Kolno z siedzibą władz w mieście Kolnie, w skład której weszły obszary 45 okolicznych wsi.
4. Jaki procent powierzchni gminy stanowią lasy?  
Lasy zajmują 21 % powierzchni gminy.
5. Zachodni fragment gminy to częścią pewnego obszaru chronionego. Jakiego?  
Zachodni fragment gminy to Obszar Chronionego Krajobrazu Równiny Kurpiowskiej i Doliny Dolnej Narwi. Jest on częścią projektowanego Kurpiowskiego Parku Krajobrazowego.
6. Wymień najbardziej znane zabytki obronne w gminie Kolno:  
Niemiecki punkt oporu pozycji Narew – Pisa (lata 40-te XX wieku), na który składają się trzy betonowe schrony bojowe w okolicach miejscowości Koziół na terenie lasów państwowych i radzieckie punkty oporu z lat 1939-1941, ciągnące się od miejscowości Borkowo – Kolno – Stary Gromadzyn – Lachowo.  
Grodzisko wczesnośredniowieczne w Czerwonem, zwane „Górami”.  
Kompleks osadniczy w Truszkach Zalesiu. Znalezione tam liczne ślady osadnictwa starożytnego i wczesnośredniowiecznego.
7. Co prezentuje herb gminy Kolno?  
Herb Gminy Kolno przedstawia w polu czerwonym na wzniesieniu zielonym palisadę z bramą złotą. Symbolika herbu odwołuje się do etymologii nazwy gminy i stąd jest tzw. "herbem mówiącym". Nazwa Kolno pochodzi od wyrazu kół (pal), i oznacza "miejsce na wzniesieniu otoczone palami".
8. Jakie obiekty składają się na Punkt Oporu Koziół?  
Trzy obiekty: 1 bojowy i dwa bierne. Schrony w Koźle budowane były w latach 1940 – 1941.
9. Jaki obiekt znajdował się w położonej na szosie Kolno-Pisz Wincencie od połowy XIX w. do 1939 r.?  
W miejscu tym znajdowała się komora celna, atakowana przez siły powstańcze w czasie Powstania Styczniowego”.
10. Ile edycjami miał Konkurs Recytatorski "Jesień w poezji"?  
9. edycja.

Źródło:

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Kolno\\_\(gmina\\_wiejska\\_w\\_województwie\\_podlaskim\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Kolno_(gmina_wiejska_w_województwie_podlaskim))

<http://gminakolno.pl/o-gminie>

Donat Sotomay