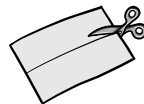




1. Przetnij

2. Złóż



A2



Czuję, że ta Młodzieżowa Rada Miasta Lublin to coś idealnego dla mnie!
Chętnie wystartuję w wyborach.

Pomożecie mi wymyślić hasło i program wyborczy?

To musi być coś ekstra, co zachęci wszystkich z mojej szkoły, żeby oddali na mnie głos.

A1



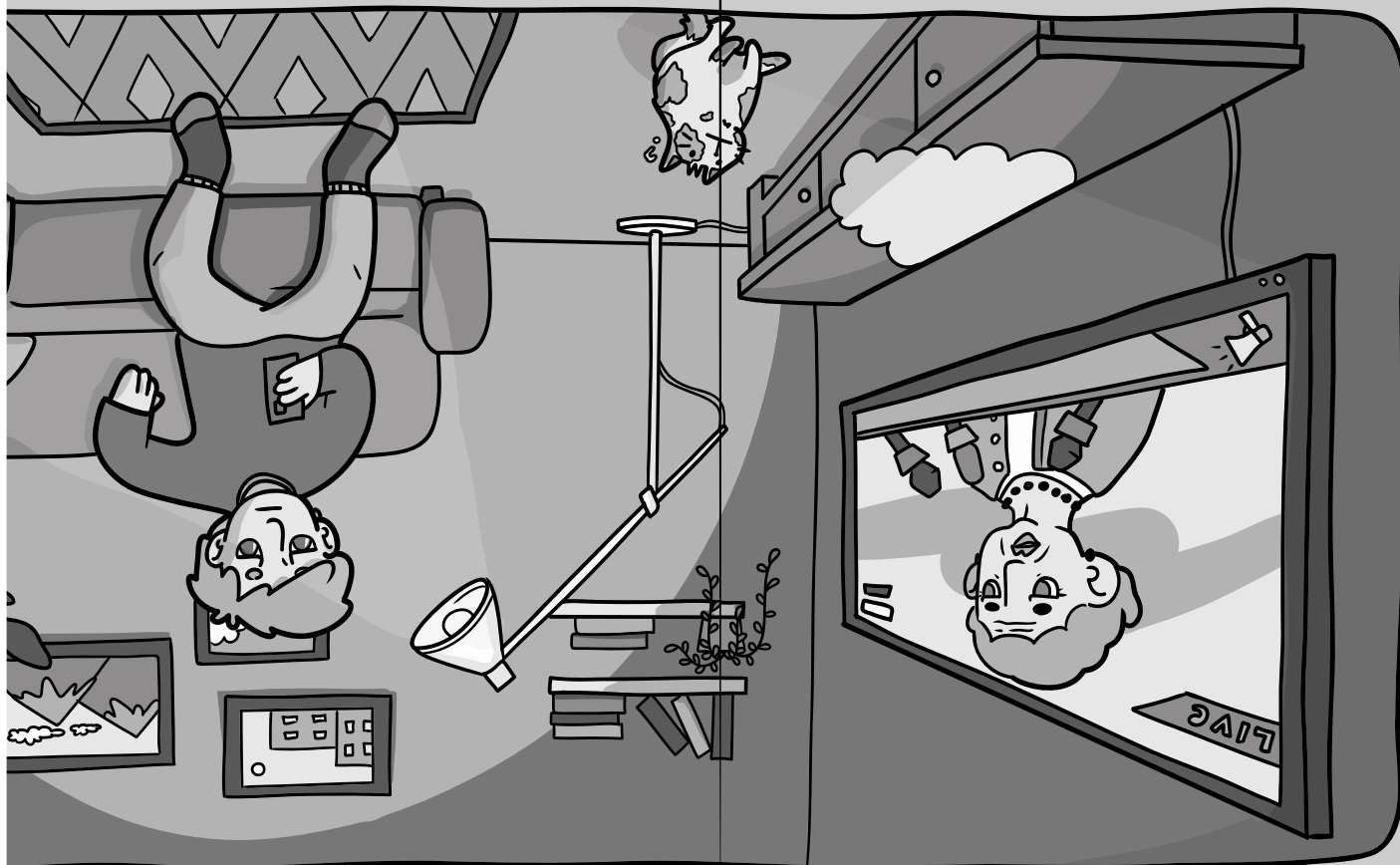
Hej, jestem Alex.

Chodzę do liceum, działam w samorządzie szkolnym.

W przyszłości chcę mieć wpływ na otoczenie, dlatego chcę się dowiedzieć więcej na temat procesów demokratycznych.

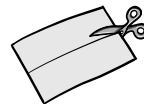
Gdzie mogę to robić?

- Zostań Młodzieżowym Prezydentem Lublina.
- Wystartuj w wyborach do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin.
- Nie ma takiego miejsca, musisz mieć 18 lat.

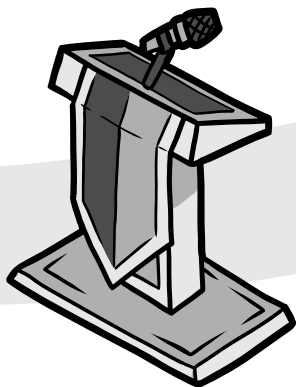




1. Przetrnij



2. Złóż

**A3**

Jeśli na zajęcia udało się zaprosić osobę z MRML zrobicie z nią wywiad.

Dowiedźcie się jakie najciekawsze zadania można realizować, jakie są korzyści, czego można się nauczyć.

Jeśli nie ma takiej osoby, wybierzcie kogoś, kto odegra rolę osoby z Młodzieżowej Rady Miasta Lublin i na podstawie zdobytej wiedzy odpowie na pytania.

B1

Prawidłowa odpowiedź na zadanie z karty A1 to B!

Dlaczego?

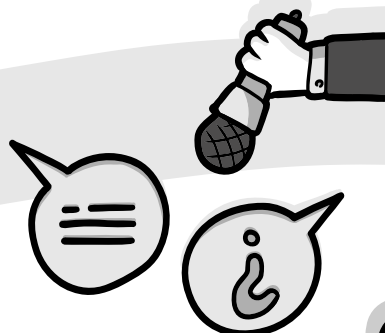
Zeskanujcie kod QR i zobaczcie szczegóły. Sprawdźcie zakładkę KARTA A1, by poznać wszelkie niuanse.

No dobrze, ale co można robić w takiej młodzieżowej radzie?



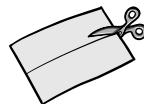
Odpowiedzcie na pytanie:
Młodzieżowa Rada Miasta Lublin zajmuje się (wybierz jedną odpowiedź):

- a) Pisanie projektów ustaw dotyczących młodzieży i zgłaszaniem ich do Urzędu Miasta.
- b) Planowaniem budżetu szkół ponadpodstawowych.
- c) Opiniowaniem i doradzaniem w kwestiach dotyczących młodzieży.

**B1**



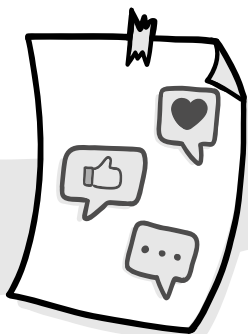
1. Przetnij



2. Złóż



B2



OK, hasła i program wyborczy już mam, ale przyda się jeszcze jakoś rozreklamować mój udział w wyborach.

Pamiętajcie, że możecie zeskanować kod QR i sprawdzić zakładkę KARTA A2, by dowiedzieć się coś więcej.



B3



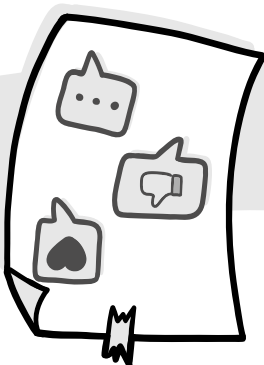
Wiem już bardzo dużo o Młodzieżowej Radzie Miasta Lublin i wydaje mi się, że warto spróbować tam swoich sił.

Teraz przede mną już prosta droga, żeby reprezentować szkołę w MRML!

Pamiętajcie, że możecie zeskanować kod QR i sprawdzić zakładkę KARTA A3, by dowiedzieć się coś więcej.

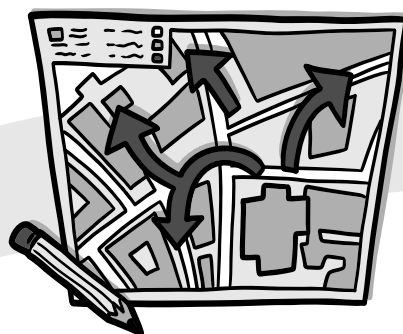


Pomóżcie mi! narysujcie / zaprojektujcie mój plakat wyborczy. Możecie też zamiast tego doradzić mi jak zrealizować kampanię wyborczą w mediach społecznościowych. Jeśli tak, potrzebuję od Was wytycznych i pomysłów jak to dobrze zrobić. Ciekawia mnie Wasze propozycje.



B2

Zaznacz Ratusz i swoją szkołę na mapie. Narysuj strzałkę łączącą te dwa miejsca (ze szkoły do MRML).

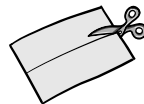


B3





1. Przetnij



2. Złóż



1. Twoja rola to:
LIDER/LIDERKA
Zarządzasz pracą w grupie.
2. Opowiedz innym, jaki jest Twój obecny pogląd w temacie scenariusza.

1. Twoja rola to:
DZIENNIKARZ/DZIENNIKARKA
Możesz podpatrywać pracę innych grup i raportować u swojej grupy postępy.
2. Opowiedz innym, jaki jest Twój obecny pogląd w temacie scenariusza.

1. Twoja rola to:
SEKRETARZ/SEKRETARZYNI
Zapisuj odpowiedzi na Wasze zadania na oddzielnej kartce i pokaz osobie prowadzącej gdy zechcecie sprawdzić, czy dobrze odpowiedzieliście.
2. Opowiedz innym, jaki jest Twój obecny pogląd w temacie scenariusza.

1. Twoja rola to:
NEGOCJATOR/NEGOCJATORKA
Zanosisz odpowiedzi Waszej grupy do osoby prowadzącej i jako jedyną osobą z grupy możesz rozmawiać z osobą prowadzącą.
2. Opowiedz innym, jaki jest Twój obecny pogląd w temacie scenariusza.

Finał 3

Akade miasto

Jestem ready!

Na pewno wystartuję do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin!

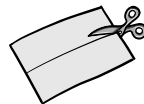
Trzymajcie za mnie kciuki i... głosujcie na mnie!

Jeśli chcecie, możecie teraz zeskanować kod QR, żeby poznać szczegółowe odpowiedzi na wcześniejsze pytania. Wystarczy, że wejdziecie na stronę i odszukacie odpowiednią zakładkę z kodem karty.





1. Przetnij



2. Złóż



Finał 2

Akade miasto

Te wybory to ciekawe doświadczenie, na pewno mam dzięki nim wiele wiedzy o demokracji!

Jeśli chcecie, możecie teraz zeskanować kod QR, żeby poznać szczegółowe odpowiedzi na wcześniejsze pytania. Wystarczy, że wejście na stronę i odszukacie odpowiednią zakładkę z kodem karty.

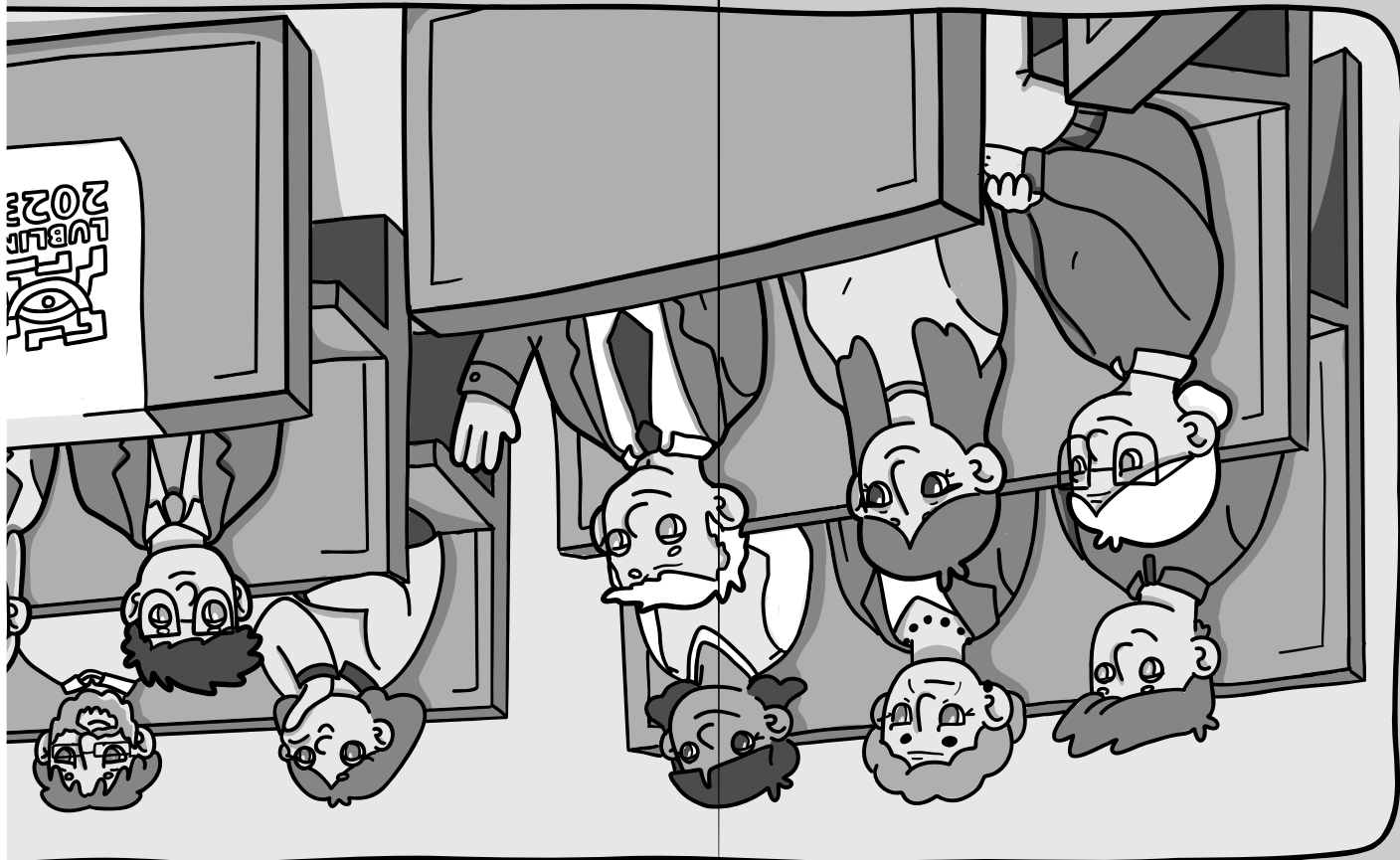


Finał 1

Akade miasto

Alex już wie gdzie młoda osoba może sprawdzić jak działa demokracja. Zamierza wystartować w wyborach do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin i przeprowadzić swoją pierwszą kampanię wyborczą.

Zeskanujcie kod QR, żeby poznać szczegółowe odpowiedzi na wcześniejsze pytania. Wystarczy wejść na stronę i odszukać odpowiednią zakładkę z kodem karty.



Dodatek: Wyjaśnienie ról w zespole

- **LIDER/LIDERKA** – osoba, która wylosowała “lidera” pełni rolę osoby zarządzającej pracą w zespole. Może np. wyznaczać, która z pozostałych osób wyszukuje informacje w internecie na stronie X, a która na stronie Y.
W przypadku zadań kreatywnych (i pozostałych), to **LIDER/LIDERKA** podejmuje ostateczne decyzje.
Do zadań osoby liderskiej należy też kontrolowanie czasu.
- **DZIENNIKARZ/DZIENNIKARKA** – osoba będąca dziennikarzem może w dowolnym momencie gry, z woli własnej lub w wyniku prośby kogoś z zespołu, wstać i przejść się po innych grupach graczy, celem podejrzenia tego “jak im idzie”.
Taka obserwacja nie powinna trwać dłużej niż kilka minut, lecz można ją powtarzać wielokrotnie podczas rozgrywki.
Po skończonej obserwacji **DZIENNIKARZ/DZIENNIKARKA** może zdać relację i wnioski u swojego zespołu.
- **NEGOCJATOR/NEGOCJATORKA** – osoba negocjująca jako jedyna może podejść do osoby prowadzącej nie będąc przez nią wywołaną. Robi to głównie po to, by oddać odpowiedź i uzyskać kartę zwrotną (dowiedzieć się, czy zadanie zostało zrobione dobrze, czy nie i dostać ewentualne poprawki). W wyjątkowych sytuacjach dopuszczalne są też negocjacje z osobą prowadzącą w sprawie akceptacji zadań niejednoznacznych (np. tych na kreatywność).
- **SEKRETARZ/SEKRETARZYNI** – osoba pełniąca funkcję sekretarskie spisuje odpowiedzi i jest odpowiedzialna za ich czytelność i odpowiedni sposób opisanie.

Dodatek: pytania na koniec

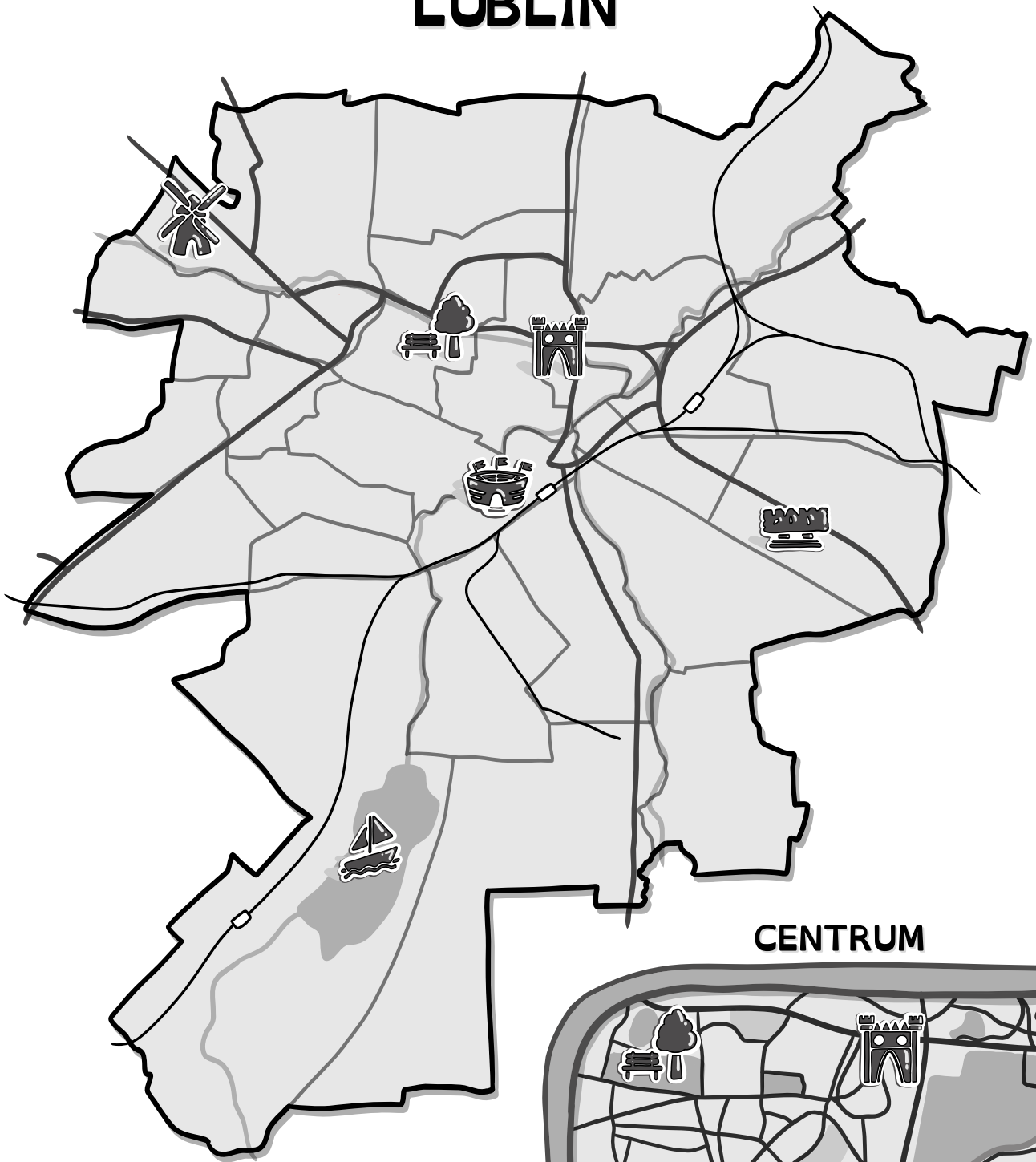
- Czy udało się Wam odpowiedzieć na wszystkie pytania?
- Czy wyrobiliście się z czasem? Czy wywoływał on stres? Co Wam pomagało a co utrudniało?
- Jak każdy odnalazł się w swojej roli – co w tym pomogło, a co sprawiło trudność?
- Czy dowiedzieliście się czegoś nowego w temacie poruszonym przez scenariusz gry?
- Co było dla Was zaskoczeniem?
- Gdyby każda osoba miała określić jedną rzecz z tematu scenariusza, o której chciałyby dowiedzieć się czegoś więcej, co by to było?
Co musiałyby się stać, by więcej osób zainteresowało się poruszonym tematem?
- Jak Ty możesz przekonać innych o tym, dlaczego warto zgłębić temat poruszany w scenariuszu gry?
- Gdzie możesz się udać lub co zrobić (na żywo lub w Internecie), by postawić pierwszy krok we własnym rozwoju w poruszonym przez scenariusz temacie?

Instrukcja dla graczy

- Wylosujcie po 1 małej karteczce, która opisze Wasze role w zespole. Po wykonaniu zadania z punktu 2 oraz gdy osoba prowadząca da Wam takie polecenie, wrzucicie karteczki do jednego pojemnika. Wróćcie do nich na koniec gry. (OPCJONALNE).
- Rozłóżcie karty z numerami A1, A2 i A3 w odpowiednich miejscach powyżej na tej stronie.
- Od chwili startu wyznaczonej przez osobę prowadzącą macie 15 minut na rozwiązanie 3 zadań (40 minut jeśli gracie w wersję rozszerzoną, czyli na 90minut).
- Zadania musicie rozwiązywać po kolei. Nie można zacząć rozwiązywać zadania A2 bez wcześniejszego rozwiązania A1 (lub zaakceptowania porażki w A1 – patrz nast. punkt).
- Jeśli rozwiążecie zadanie, zgłoście to osobie prowadzącej i pokażcie swoją odpowiedź. Jeśli wykonaliście je prawidłowo, osoba prowadząca da Wam kolejną kartę, którą kładziecie na miejsce karty już wykonanej. Jeśli nie wykonaliście zadania prawidłowo, macie wybór: próbować ponownie lub zaakceptować brak zaliczenia tej karty i zając się kolejną kartą.

- Uwaga! W wersji rozszerzonej gry po wykonaniu zadania z karty (np. A1) dostaniecie zadanie z drugiej rundy (B1) i dopiero potem możecie otrzymać kartę finałową (Finał 1).
- W wersji podstawowej (45min) gry po karcie początkowej (np. A2) otrzymacie kartę końcową (Finał 2).
- Gdy skończy się czas gry lub gdy skończycie wszystkie zadania gry przed czasem, wróćcie do karteczek wypełnionych na początku rozgrywki. Porozmawiajcie o nich między sobą. Możecie użyć do tego zestawu pytań pomocniczych z dodatku "pytania na koniec".
- Na forum wszystkich graczy podsumujcie wspólnie rozgrywkę. Które zadania były zaskakujące? Czego się dowiedzieliście?
- Popatrzcie na wypełnione zadania. Jeśli udało się Wam, wypełnić wszystkie prawidłowo i zmieścić się w czasie – gratulacje! Wygraliście grę! Jeśli nie – na pewno uda się Wam w kolejnym scenariuszu!

LUBLIN



CENTRUM

