



WSZYSZY JESTEŚMY MIGRANTAMI

Scenariusz oraz instrukcja
gry dla klas 5-6 i 7-8



GDAŃSK



łączy nas
GDAŃSK

**Gra powstała w ramach współpracy
Miasta Gdańska ze Stowarzyszeniem „Na Styku”.**

Autorki gry: Małgorzata Mach i Małgorzata Zielińska

Opracowanie graficzne: Bogna Rusak

Gdańsk, 2019



Spis treści

Wstęp	4
Czym jest migracja?	4
Czy wszyscy jesteśmy migrantami?	4
Zasady gry	6
Cel gry	6
Czas gry	6
Prowadzący	6
Elementy gry	6
Wyposażenie stanowisk	7
Przygotowanie gry – wybranie miejsc zadań	8
Przygotowanie gry – uzupełnienie Kart Ruchu	8
Przygotowanie Animatorów Stanowisk	8
Fazy gry	9
Faza 1: Los.	9
Faza 2: Uruchamiamy wyobraźnię i pomagamy wejść w rolę	9
Faza 3: Przedmioty	10
Faza 4: Zadania	11
Granica	11
Kuchnia	11
Muzyka	12
Język	13
Budowanie	13
Faza 5: Ja i migracje	13
Faza 6: Zakończenie i dodatkowe aktywności	14
Faza 7: Refleksja	14
O autorkach	16

Wstęp

Prezentujemy Państwu grę, która powstała z okazji Międzynarodowego Dnia Migrantów. Gra dotyczy migracji i przygotowana została do bezpłatnego wykorzystania przez szkoły. Materiały tu publikowane mogą też w części lub całości być użyte w innych działaniach edukacyjnych. Zachęcamy do skorzystania z prezentowanych tu materiałów i życzymy udanej zabawy!

Czym jest migracja?

Migracje to przemieszczenia ludności, które powodują krótkoterminową lub długoterminową zmianę miejsca zamieszkania, często na stałe. Na ogół mówimy o migracjach dopiero przy pobytach przekraczających 3 miesiące.

Najczęściej za migrantów uznaje się osoby, które przemieszczają się pomiędzy krajami, ale pamiętajmy, że przemieszczanie się wewnątrz kraju też jest rodzajem migracji. W tym sensie wielu z nas jest migrantami.

Czy wszyscy jesteśmy migrantami?

Nie, nie wszyscy. Wszyscy natomiast mamy korzenie migracyjne. Najprawdopodobniej kilkadziesiąt tysięcy lat temu pierwsza fala homo sapiens wyruszyła z Afryki i odtąd różne grupy przemieszczały się, tworzyły wspólnoty, języki, krótko mówiąc – migrowały w poszukiwaniu nowego, lepszego miejsca zamieszkania lub uciekając przed konfliktami czy złymi warunkami życia. Grupy te w końcu

połączyły się w narody i państwa oraz ustanowiły granice – otwierane dla jednych, zamykane dla innych. Do dziś w zależności od tego, skąd pochodzi człowiek decydujący się na migrację – może albo być witany możliwościami swobodnego zamieszkania i podjęcia pracy, albo skazany na drogę nielegalną i niebezpieczną, bez możliwości uregulowania swojego pobytu czy podjęcia nauki.

Z kolei migracje w ramach jednego kraju wiążą się zwykle z dużo mniejszymi konsekwencjami dla jednostki – nie musi ona zwykle uczyć się nowego języka, potwierdzać ważności wykształcenia, prawa do zamieszkania czy pracy. Ale to też jest migracja. Jeśli spojrzymy na Gdańsk, w którym powstaje ta gra, to trudno znaleźć tu osoby, których wszyscy przodkowie 2–3 pokolenia temu też tu zamieszkiwali. Również w tym sensie wszyscy mamy korzenie migracyjne. Część z nas natomiast nie tylko ma korzenie migracyjne, ale też jest migrantami, tzn. ma za sobą doświadczenie migracji – wewnątrz kraju lub spoza niego.

W grze, którą tu prezentujemy, wszyscy gracze wcielają się w jedną z osób tworzących migrującą Rodzinę i odgrywają rolę migranta lub migrantki. Gra wykorzystuje więc metodę dramy, uruchamiającej empatię wobec Innego, a także uczenie się oparte na grze (game-based learning).

Rodziny, których historie opisujemy, są fikcyjne, ale zbierają w sobie historie i cechy migrantów i migrantek, których znamy, bądź o których można znaleźć informacje w pracach badawczych czy w mediach.

Tworząc grę, stanęliśmy przed niełatwym zadaniem – jak opowiedzieć dzieciom o migracjach, które są bardzo różnorodnym zjawiskiem i bywają dla migrantów i migrantek trudne czy wręcz traumatyczne. Czasami łączą się z niebezpieczeństwem w drodze, nielegalnym przekraczaniem granic, często są ucieczką – przed biedą, wojną, głodem, prześladowaniami. Pominięcie tych trudnych tematów pokazywałoby niepełny obraz migracji, a z drugiej strony, świadome wrażliwości dzieci, nie chcieliśmy epatować ich opowieściami o cierpieniach innych. Zdecydowaliśmy się zaprezentować więc również te trudne historie – w kilku z nich pojawia się przeprawa przez morze czy ucieczka, jest w nich też opis perturbacji, jakie napotykają

migranci – unikałyśmy jednak opisów drastycznych czy mocno niepokojących. Zachęcamy do tego, by historie te przedyskutować z dziećmi po grze i porozmawiać o ich odczuciach, wrażeniach i wnioskach płynących z odgrywania ról.

Innym dylematem było to, czy pokazanie historii, które mogą wydawać się typowe czy w jakiś sposób charakterystyczne dla pewnego rodzaju migracji, nie stworzy lub nie wzmocni stereotypu dotyczącego tego typu migracji. Przykładowo, migracja rumuńskich Romów opisana jest na jednej z kart i jest to pojedyncza, specyficzna historia – taka, w której dzieci mają czasem problem z rozumieniem poleceń nauczycieli i w której czują się wyśmiewani z powodu swojej sytuacji materialnej. I choć faktycznie wielu Romów w Gdańsku boryka się z takimi problemami, to oczywiście nie wszyscy. Nie wszyscy też pochodzą z Rumunii, nie wszyscy znają francuski itd. Jest to tylko jedna z wielu historii i niemożliwym byłoby ukazanie całej złożoności sytuacji.

Pamiętajmy o tym, prowadząc grę i rozmawiając z uczniami – są to historie pewnych konkretnych rodzin i nie oddają one złożoności doświadczeń migrantów i migrantek, nawet jeśli pochodzą oni z tego samego kraju.

Zasady gry

Gra przeznaczona jest dla uczniów starszych klas szkół podstawowych. Dla uczniów klas 5–6 oraz 7–8 (przygotowaliśmy bardziej rozbudowany wariant zadania Granica). Gra składa się z 12 historii Rodzin. W każdej Rodzinie powinny być minimalnie 2 osoby, a maksymalnie 5. Sugerujemy przeprowadzenie gry w grupie 24–48 osobowej.

Cel gry

Celem gry jest otrzymanie naklejek za wykonanie wszystkich zadań z koperty z Kartami Ruchu oraz udanie się do stanowiska z dyplomami.

Czas gry

W zależności od decyzji prowadzącego i możliwości grupy, gra zajmuje między 55 a 110 minut. Gra nie jest na czas – to ważne. Po zabawie zalecamy pozostawienie czasu na refleksję, rozmowę. Najlepiej w obrębie jednej klasy.

Prowadzący

Gra wymaga osoby prowadzącej, rozdającej karty i moderującej dyskusję. Powinna być to osoba, która czuje się swobodnie w rozmowach na temat migracji, jest w stanie rozmawiać z dziećmi na temat ich uczuć i doświadczeń.

Dodatkowo przy każdym stanowisku powinny znaleźć się osoby odpowiedzialne za przygotowanie stanowiska (Animatorzy Stanowisk), poprowadzenie zadania i wyjaśnienie ewentualnych wątpliwości uczestników.

Z naszego doświadczenia wynika, że takimi Animatorami Stanowisk mogą być z powodzeniem inni uczniowie (np. starszych klas), którzy też dzięki temu świetnie angażują się w grę.

Ważne jest, by Animatorzy Stanowisk nie rozwiązywali zadań za uczestników. Ich rolą jest pomóc uczestnikom gry wcielić się w rolę członków Rodzin migrantów i dostosować poziom zadań do ich umiejętności. Każde zadanie powinno być wyzwaniem, ale na miarę możliwości uczestników zabawy.

Część animatorów może być odpowiedzialna za kwestie techniczne, np. wypisywanie dyplomów na punkcie końcowym. Animatorzy Stanowisk w czasie gry również wcielają się w konkretną rolę. Pomagają im w tym elementy kostiumów (np. kucharz może mieć fartuch i czapkę, podróżny – walizkę itd.).

Elementy gry

- Karty Postaci do wydruku (historie 12 Rodzin, jeśli zakładamy grę w czteroosobowych drużynach, drukujemy 4 karty każdego wariantu). [Załącznik nr 1, 2 i 3](#)
- Instrukcja gry dla uczniów do uzupełnienia i wydruku (umieszczamy ją na 12 kopertach). [Załącznik nr 4](#)
- Karty Ruchu do uzupełnienia i wydruku (uzupełniamy lokalizację zadań, drukujemy, rozcinamy – do każdej koperty wkładamy polecenia i podpisujemy ją właściwym nazwiskiem, jeden paseczek to jedno zadanie). [Załącznik nr 5](#)

- Dyplomy do wydruku (1 dla każdego gracza). [Załącznik nr 6](#)
- Naklejki do wydruku (5 różnych dla każdego gracza). [Załączniki nr 7 – od a do e](#)

Wypożyczenie stanowisk

Fazy 1-2

- Przydatne może okazać się nagłośnienie
- Karty postaci
- Przygotowane koperty z nadrukowaną instrukcją i pociętymi w paski Kartami Ruchu
- Tekst prowadzącego. [Załącznik 11a](#)

Faza 3

- Stół
- Przedmioty (minimum 12)

Faza 4

Wykonie każdego zadania łączy się z otrzymaniem odpowiedniej naklejki.

Granica

- 2-5 stołów
- Wydrukowane i pocięte zadania z [załącznika 8a](#) (w przypadku klas 5-6) lub [załącznika 8b](#) (dla klas 7-8)
- Puzzle mapa świata (nie są konieczne, ale stanowią atrakcyjny dodatek, zwłaszcza dla młodszych klas)
- Wypożyczenie przejścia granicznego – stworzenie szlabanu lub wykorzystanie drzwi

Kuchnia

- 6-10 stołów
- Naczynia, sztucze, pałeczki, obieraczki, noże, deski do krojenia
- Produkty spożywcze i gotowe dania i półprodukty (wg możliwości i wskazówek w kartach ruchu)
- Toster

Muzyka

- Projektor i głośniki
- Wyszukane wykonania „Panie Janie” w każdym z języków. [Załącznik 9a](#)
- Wydrukowany zapis „Panie Janie” w różnych językach. [Załącznik 9b](#)
- Instrument muzyczny (np. szkolne pianino, dzwonki)

Język

- 12 walizek (prawdziwych lub wydrukowanych) [Załącznik 10](#)
- Stół
- Inne elementy wyposażenia sklepu

Budowanie

- Klocki lub inny dostępny materiał budowlany (np. szkolne ławki i materace)

Faza 5

- Tekst dla prowadzącego. [Załącznik 11 b](#)

Faza 6

- Dyplomy. [Załącznik nr 6](#)
- Ewentualne materiały plastyczne wg uznania

Uwaga:

Po skończonej zabawie Karty Postaci i Dyplomy z naklejkami są własnością ucznia

Przygotowanie gry

– wybranie miejsc zadań

W pierwszym etapie planowania gry należy zapoznać się ze scenariuszem i wybrać miejsca, w których odbywać się będą poszczególne zadania.

Szukajcie przestrzeni nieoczywistych lub charakterystycznych. Wykorzystajcie potencjał danego miejsca, np. zadanie muzyczne może odbywać się w sali z pianinem. Przy zadaniu z jedzeniem zwróćcie uwagę, czy blisko jest łazienka, żeby uczniowie mogli umyć ręce. Zadanie Granica sugerujemy przeprowadzić przy wejściu do szkoły. Można je tak przemyśleć, żeby elementem zabawy na tym stanowisku było otwieranie drzwi wejściowych.

Sugerujemy wybór miejsc w miarę możliwości cichych, ciekawych i bezpiecznych, rozlokowanych na całym szkolnym terenie. Może to być zarówno sala lekcyjna, jak i schowek na szczotki. Wybrane miejsca należy wpisać do Kart Ruchu.

Przygotowanie gry

– uzupełnienie Kart Ruchu

Gdy już znamy miejsca poszczególnych stanowisk, dostosowujemy treści Karty Ruchu ([załącznik nr 5](#)). Drukujemy i rozcinamy na 5 osobnych pasków – polecień i wkładamy do 12 odrębnych kopert z nadrukowaną instrukcją dla graczy ([załącznik nr 4](#)), i podpisanych nazwiskami z Kart Postaci.

Przygotowanie Animatorów Stanowisk

Z naszego doświadczenia wynika, że animatorami stanowisk mogą być z powodzeniem uczniowie klas 7. i 8., jak i nauczyciele czy rodzice. Animatorzy Stanowisk na czas gry wcielają się w konkretną rolę. Na każdym stanowisku powinny być minimum 2 osoby. Na kilka dni przed zabawą omawiamy z animatorami rolę, którą mają odegrać – to, kim są na danym stanowisku, jakimi językami się posługują, o czym i w jaki sposób opowiadają. Najlepiej określić ramowy pomysł na postać, jej funkcję i pozwolić animatorowi na samodzielną interpretację zadania.

Prosimy uczniów, żeby poszukali w zasobach domowych rekwizytów (np. kucharz może mieć fartuch i czapkę, podróżny – walizkę, budowniczy – kamizelkę). Można przećwiczyć z nimi scenki na zasadzie prostych etiud teatralnych oraz zapoznać animatorów z dodatkowymi materiałami, np. ciekawostkami o domach dla budowniczych ([załącznik nr 12](#)). Animatorzy odpowiedzialni za zadanie z jedzeniem mogą wcześniej sami przygotować wybrane potrawy, poszukać egzotycznych produktów, muzyk – przygotować grę na instrumencie itd.

Dobrze, żeby Animatorzy sami wybrali sobie stanowisko i rolę, która pozwoli pokazać ich mocne strony (znajomość języków obcych, umiejętność gry na instrumencie, obsługi sprzętu, umiejętności kulinarne itp.). Część osób może być też odpowiedzialna za kwestie techniczne, np. wypisywanie dyplomów (bez konkretnej roli albo z wymyśloną rolą, np. „Wielkiego Certyfikatora” itp.).

Nasze doświadczenie pokazuje, że im większe zaangażowanie Animatorów Stanowisk w przygotowanie zabawy, tym gra jest ciekawsza, a przeżycia uczestników zabawy są pełniejsze.

Uwaga: Zanim rozpoczniecie grę, upewnijcie się, że wszystkie elementy gry są wydrukowane lub przygotowane i że macie odpowiednio zaaranżowane miejsce na każde stanowisko

Fazy gry

Faza 1: Los



Czas: 1–5 min.

Miejsce: Ta faza wymaga spokojnego miejsca. W zależności od możliwości przestrzennych, uwarunkowań akustycznych i wielkości grup, może to być sala gimnastyczna, teatralna, stołówka, świetlica i in. Jeśli miejscem tym jest korytarz szkolny lub boisko, należy upewnić się, że w tym czasie nie będą tamtędy przechodzić inni uczniowie.

W pierwszej fazie gry uczniowie losują karty postaci. Każdy, kto wylosuje kartę, czyta ją po cichu i zaznajamia się z nią. W zależności od wielkości grupy i ilości osób prowadzących, można zostawić tu czas na ewentualne pytania i wyjaśnienia oraz upewnienie się, że wszyscy rozumieją informacje z kart.

Faza 2: Uruchamiamy wyobraźnię i pomagamy wejść w rolę



Czas: 7–15 min.

Miejsce: jak wyżej
Prowadzący czyta wszystkim uczestnikom gry instrukcję. [Załącznik nr 11a](#)

Przeczytajcie jeszcze raz dokładnie historię Rodziny na swojej karcie. Teraz na chwilę zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie, że jesteście jedną z osób z rodziny, której opis dostaliście.

Prowadzący zadaje pytania na temat wylosowanej postaci, pomagając uczestnikom gry uruchomić wyobraźnię.

„Zastanów się... ile masz lat, jak wyglądasz, co lubisz robić, a czego nie lubisz. Gdzie mieszkasz, jak wygląda twój pokój, czy chodzisz do szkoły lub do pracy. Czy masz przyjaciół, kolegów i koleżanki, co lubisz jeść, czy za czymś tęsknisz, jaki jest twój cel...”

Propozycje wypowiedzi prowadzącego dla tej fazy gry znajdują się w [załączniku nr 11a](#). Ważne jest, by tekst czytać wyraźnie i powoli, robiąc długie pauzy.

Gdy prowadzący wprowadzi uczestników zabawy w odpowiedni nastrój, proponuje im odszukanie pozostałych osób mających tę samą Kartę Postaci lub od razu pomaga uczestnikom gry dobrać się w Rodziny.

Już wiesz, jak wygląda osoba z twojej karty?

Teraz poszukaj pozostałych członków swojej Rodziny. Przedstawcie się sobie. Za chwilę wspólnie przeżyjecie nową przygodę.

Odnaleźliście pozostałych członków swojej Rodziny? Zapraszam do mnie.

Prowadzący czyta po kolei nazwiska Rodzin, zgodnie z Kartami Postaci i wręcza im koperty z zadaniami. Koperty są inne dla każdej z Rodzin (opisane ich nazwiskami).

Rodziny losują pierwsze zadanie. W zadaniu podana jest lokalizacja, do której trzeba się udać po wybraniu rekwizytu (Faza 3 – Przedmioty).

Jeśli kilka Rodzin wylosuje zadanie w tym samym miejscu, może losować jeszcze raz, żeby usprawnić dynamikę gry.

Faza 3: Przedmioty



Czas: 1–3 min. | **Miejsce:** dowolne, w pobliżu poprzedniego miejsca.

Potrzebne stół i rekwizyty.

Rodziny podchodzą do stołu, na którym leżą różne przedmioty. Wspólnie decydują, który z nich wybiorą do dalszej drogi. Każda Rodzina może wybrać tylko jeden wspólny przedmiot.

Instrukcja dla Animatora Stanowiska:

Na stole mogą leżeć różne przedmioty (zabawkowe lub prawdziwe), a nawet wydrukowane obrazki przedmiotów – w zależności od możliwości.

Listę dostępnych przedmiotów można dowolnie modyfikować. W tym ćwiczeniu cenna jest wspólna dyskusja i ustalanie, co może się przydać. Im więcej ciekawych przedmiotów (tomik poezji, aparat fotograficzny, witaminy?), tym ciekawsza może być dyskusja, choć należy pamiętać o ograniczonym czasie.

Przykładowe przedmioty do wyboru:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| ✓ worek jabłek | ✓ notes i długopis |
| ✓ bidon | ✓ namiot |
| ✓ kubek | ✓ tomik poezji |
| ✓ smartfon | ✓ szczoteczka do zębów |
| ✓ komputer | ✓ parasol |
| ✓ aparat fotograficzny | ✓ paszport |
| ✓ miniatuurka statku | ✓ witaminy |
| ✓ słownik | ✓ śpiwór |
| ✓ maskotka | |

Celem tego ćwiczenia jest wyobrażenie sobie migracji i dylematów, przed jakimi stoją często migranci, którzy muszą podejmować decyzje o tym, co wziąć, a co pozostawić.

Faza 4: Zadania



Granica

Czas: ok. 5–10 min.

Miejsce: takie, w którym można odegrać doświadczenie granicy. Może to być szlaban lub inny rodzaj fizycznej granicy, np. portieria w szkole.

To ćwiczenie uświadamia uczniom fizyczną obecność granic i konieczność ich przekroczenia w trakcie migracji. To przekroczenie nie zawsze jest łatwe i może wymagać sprostania dodatkowym zadaniom. W naszej grze są to zadania, które jednocześnie mają walor edukacyjny – uczniowie dowiadują się m.in. kim są uchodźcy albo skąd wyemigrowali pierwsi ludzie.

Do zadań można dodać inne, prostsze, np. puzzle z mapą świata (o trudności dostosowanej do wieku uczniów, dopasowywanie krajów do flag itd.) albo inne zagadki i ciekawostki.

Gdy uczniowie skończą wszystkie zadania, Animatorzy Stanowiska przepuszczają ich przez umowną granicę i wręczają naklejkę umiejętności.

Załącznik 8a – pomysły zagadek dla klas 5–6

Załącznik 8b – pomysły zagadek dla klas 7–8

Uwaga: Celem zadania nie jest odpytywanie i sprawdzanie wiedzy, ale raczej poznanie nowych informacji poprzez zabawę. Dlatego należy zadbać o dobrą atmosferę – raczej quizu niż testu. Można najpierw uczniom dać szansę, by sami spróbowali odpowiedzieć, naradzili się, a jeśli nie uda im się znaleźć odpowiedzi, to należy ich na nią naprowadzić podpowiedziami. Ostatecznie wszyscy uczestnicy gry powinni przejść przez granicę.



Kuchnia

Czas: 5–15 min.

Miejsce: dowolne, w którym można zachować podstawowe standardy higieny. Dobrze, by było wyposażone w zlew czy umywalkę, kosz na śmieci. Konieczne są stoły, naczynia, a w przypadku gotowania – deski, noże, łyżki, miski na sałatkę itp.

Cele tego zadania są dwa:

1. poznanie kuchni różnych krajów, a w przypadku migrantów prezentujących swoją kuchnię – możliwość podzielenia się swoim dziedzictwem kulinarnym
2. integracja przy wspólnym gotowaniu oraz smakowaniu Animatorzy Stanowiska przygotowują wspólnie potrawy narodowe dla historii z Kart Postaci lub wyszukują proste produkty spożywcze charakterystyczne dla danej Rodziny.

Uczestnicy gry smakują potrawy i zgadują, z jakich pochodzą one krajów i która pasuje do ich Karty Postaci. W swoich Kartach Ruchu

mają też opisane dodatkowe zadania związane z tym stanowiskiem, np. dekorowanie pierniczków czy jedzenie pałeczkami.

Uwaga:

W zależności od możliwości lokalowych i czasowych, można zadanie Kuchnia przeprowadzić też w inny sposób:

1. Uczestnicy gry (Rodziny) przygotowują potrawę ze „swojego” kraju według dokładnego przepisu podanego na kartce, najlepiej z wydrukowanym zdjęciem potrawy. Należy wtedy zadbać o to, by wszystkie wymienione w przepisie produkty były na miejscu. To zadanie zajmuje jednak więcej czasu.
2. Uczestnicy gry (Rodziny) przygotowują potrawę inspirowaną kuchnią „swojego” kraju. Nie muszą wtedy mieć wszystkich składników, ale wybierają kilka z tych, które są dostępne na stanowisku. Można wtedy przygotować następujące polecenia:
3. „W potrawach z waszego kraju stosuje się często (tu nazwa typowych składników). Jedną z ulubionych potraw jest (potrawa z Karty Postaci lub Karty Ruchu), w której łączy się (nazwy kilku najważniejszych składników). Spróbujcie sporządzić potrawę inspirowaną kuchnią z waszego kraju ze składników, które znajdziesz w (nazwa miejsca, np. w kuchni czy na stole).

Jeśli niemożliwe jest przygotowanie potraw na terenie szkoły, można zmodyfikować powyższą instrukcję i poprosić o zaplanowanie potrawy z podanych składników



Muzyka

Czas: 6–8 min. | **Miejsce:** dowolne, z dobrą akustyką, projektor i głośniki.

Uczniowie wysłuchują piosenki „Panie Janie” w języku swojej Rodziny lub kraju, do którego ona migruje. Następnie próbują grupowo ją zaśpiewać.

Celem tej części gry jest wspólna zabawa i integracja przy muzyce, ale też poznanie innego języka poprzez piosenkę. Konieczność wypowiedzenia czy wyśpiewania czegoś w obcym języku jest częstym doświadczeniem migrantów, pomaga więc wczuć się w ich rolę.

Ponadto wybór piosenki „Panie Janie” pokazuje uczniom pewną wspólnotę kulturową różnych krajów, które choć różnią się językami i kulturą, to mają też pewien wspólny kanon. [Załączniki 9a i 9b](#)

Wskazówka:

Uczniowie mogą śpiewać a capella albo przy akompaniamencie instrumentu lub nagrania utworu w wersji akustycznej. Z naszego doświadczenia wynika, że możliwość akompaniowania uczniom na instrumencie jest ciekawym i angażującym zadaniem dla uczniów będących Animatorami Stanowiska.

Język

Czas: 4–8 min. | **Miejsce:** dowolne, ciche.

Uczniowie podchodzą do Animatora Stanowiska i muszą porozumieć się z Animatorem grającym sprzedawcę, który mówi wyłącznie w językach obcych. Animator może dowolnie komplikować konwersację, pytając o kolor walizki, opowiadając o cenie, jej cechach itd. – zależnie od własnych pomysłów. Na koniec uczniowie dostają albo fizyczną walizkę (mogą wtedy umieścić w niej przedmiot, z którym podróżują) albo wydrukowany obrazek walizki.

Celem tego ćwiczenia jest postawienie się w sytuacji migranta, który zwykle musi dogadywać się w obcym języku na co dzień. Ważne jest, by Animator Stanowiska mówił wyłącznie w językach obcych. [Załącznik nr 10](#) – obrazek walizki.

Budowanie

Czas: 5–10 min. | **Miejsce:** dowolne.

Uczniowie budują dla siebie dom-schronienie. W zależności od możliwości osób przygotowujących grę, mogą to być:

- budowle z klocków
- budowle z papieru lub materiałów z recyklingu
- budowle w programie do projektowania 3D
- namioty, które należy rozstawić
- rysunki

Na Kartach Ruchu znajdują się dodatkowe wskazówki do tego zadania, dla konkretnych Rodzin. Animatorzy Stanowiska powinni znać anegdoty i fakty na temat warunków mieszkaniowych w różnych krajach.

[Załącznik nr 12](#)



Faza 5: Ja i migracje

Czas: 10–25 min. | **Miejsce:** ciche.

A teraz zostawiamy już nasze role i historię, w które się wcielaliście i wracamy do was samych jako uczniów tej klasy i dzieci pochodzących z różnych rodzin i mających różne doświadczenia. Przeczytam wam teraz różne zdania – jeśli pasują one do waszej osobistej sytuacji, podnieście ręce w takim geście (pokazanie) i powiedzcie „tak!”. Jeśli nie, to nie róbcie nic.

Celem tej fazy jest wyjście z odgrywanej roli i odniesienie poruszanych zagadnień do swojego własnego życia.

Przykładowe instrukcja:

- Znasz osoby pochodzące z innych krajów
- Byłeś/byłaś kiedyś zagranicą
- Jest miejsce w tym mieście, które lubisz
- Jest miejsce, poza tym miastem, które lubisz
- Potrafisz się porozumieć w więcej niż 1 języku
- Potrafisz czytać literki w więcej niż jednym alfabecie (np. cyrylica, alfabet arabski, chiński)

- Potrafisz zrobić potrawę popularną w innym kraju
- Potrafisz zbudować dom z klocków
- Znasz osobę wśród twoich najbliższych (np. rodzice czy dziadkowie), która nie urodziła się w tym mieście
- Masz paszport
- Wiesz, co znaczą słowa: emigrant, imigrant, uchodźca
- Wiesz, gdzie urodzili się twoi dziadkowie i babcie
- Masz za sobą doświadczenie migracji
- Potrafisz grać na jakimś instrumencie lub śpiewać
- Lubisz podróżować
- Masz marzenia

Na koniec warto zachęcić uczniów do tego, by swobodnie wypowiedzieli się na temat tego zadania – czy jest coś, czego nie byli pewni, czy odpowiedzenie na te pytania było łatwe, czy trudne? Dobrze jest przeznaczyć czas na spontaniczne historie migracji w rodzinach, o których uczniowie zechcą opowiedzieć. Pamiętajmy, by nie wymuszać żadnych historii, nie wypytywać o nie, ale pozwolić uczniom na wypowiedź zgodnie z ich własnymi potrzebami i chęciami.

Rozmowę można kontynuować np. na zajęciach wychowawczych, może być ona też zaproszeniem do wypowiedzi pisemnej na wybrany przez uczniów temat, powiązany z jednym z pytań z gry.

Faza 6: Zakończenie i dodatkowe aktywności

Drużyny-Rodziny mogą kończyć zadania o różnym czasie. Ci, którzy skończą wcześniej lub z innego powodu będą oczekiwać na swoją turę mogą wziąć udział we wspólnym malowaniu fragmentu dużego plakatu na rozwijanym papierze – o tematyce migracyjnej. Plakat pozostanie później w szkole i będzie

mógł być wywieszony w dowolnym miejscu, według pomysłu społeczności szkolnej.

Gdy wszystkie drużyny skończą malowanie, skończą się też wszystkie Fazy Gry, grę należy podsumować, podziękować za udział i rozdać dyplomy, do których uczniowie mogą wkleić zdobyte naklejki. *Załączniki nr 6 i 7*

Faza 7: Refleksja



Czas: 45 min. | **Miejsce:** ciche.

Ta faza może już odbywać się w klasach lub w mniejszych grupach. Można w niej rozdzielić drużyny, ale dobrze, żeby podczas dyskusji omówione zostało kilka różnych historii Rodzin.

Uczestnicy zbierają się w jednej sali. Mogą usiąść przy stołach lub na podłodze. W zależności od możliwości czasowych można dać uczniom czas, żeby najpierw w grupach przedyskutowali swoje doświadczenia pod kątem poniższych pytań lub od razu rozpoczęli ich prezentację, na podstawie tego, co przychodzi im do głowy.

Prezentacja doświadczeń

Przedstawiciel lub przedstawicielka każdej Rodziny opowiada w skrócie swoją historię migracji – zarówno tę, którą miał na karcie, jak i tę, którą dziś przeżył (wykonane zadania i przedmioty, które Rodzina miała ze sobą).

Pytania, które warto zadać uczniom:

- Jak czuliście się, wcielając się w tę właśnie Rodzinę?
- Czy wasza droga migracji była łatwa czy trudna?
- Które z zadań było najłatwiejsze, a które najtrudniejsze?
- Czy przydał wam się przedmiot, który ze sobą zabraliście?
- Czy z perspektywy czasu myślicie, że lepiej było wybrać coś innego?
- Jak myślicie, z jakimi trudnościami mogą borykać się ludzie, których historia migracji jest podobna do waszej?

O autorkach

Małgorzata Zielińska – doktor nauk społecznych, pedagogka, skandynawistka. Jedną z założycielek Stowarzyszenia „Na Styku”. Prowadziła badania dorosłych i dzieci z doświadczeniem migracyjnym na Islandii i w Anglii. Autorka artykułów i książki na temat migracji, współautorka gier powstałych na zamówienie Gdynia Info Box. Mieszkała w Szwecji, Danii i na Islandii, prowadziła szkolenia dla gdańskich nauczycieli i studentów na temat migracji, wielokulturowości oraz tworzenia gier edukacyjnych. Nauczycielka języka duńskiego i angielskiego, tłumaczka, specjalistka ds. pozyskiwania talentów, szachistka, podróżniczka i mama trójki maluchów.

Małgorzata Mach – absolwentka polonistyki, animatorka kultury, organizatorka wydarzeń, autorka tekstów, pasjonatka teatru. Od 2012 roku prowadzi własną działalność gospodarczą, w ramach której z powodzeniem realizuje autorskie gry miejskie. Założycielka teatryku „Co w trawie piszczy” i mama trzech wspaniałych chłopców.

