

O CZYM JEST „WYGRYWAJ WOLONTARIAT”?

Wygrywaj Wolontariat jest grą pomocną w zrozumieniu, jakie kompetencje nabywane są oraz rozwijane poprzez udział w wolontariacie. Rozgrywka pozwala poznać odczucia i przekonania wolontariusza związane z zakończonym wolontariatem, a także lepiej zrozumieć, jakie doświadczenia i wydarzenia doprowadziły do ich powstania.

Gra najlepiej sprawdza się jako element ewaluacji pracy wolontariuszy po zakończonym wolontariacie, jednak może być też używana na inne sposoby, na przykład jako podsumowanie konkretnego projektu czy narzędzie ułatwiające prowadzenie usystematyzowanej analizy doświadczenia wolontariusza w sytuacjach trudnych.

Gra jest szczególnie polecana w przypadku wolontariatu trwającego powyżej 3 miesięcy.

GRAJĄC LEPIEJ ZROZUMIESZ:

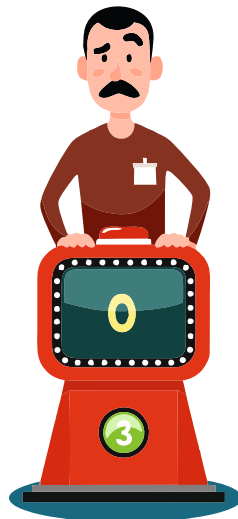


- **UMIEJĘTNOŚCI:** „Wygrywaj Wolontariat” pomaga w nawiązaniu rozmowy pomiędzy koordynatorem, a wolontariuszem. Poprzez swoją intuicję oraz mnogość interpretacji ułatwia proces ewaluacji i analizy doświadczenia wolontariatu w organizacji. Gra pozwala na zidentyfikowanie nieuświadomionych, a cennych na rynku pracy kompetencji, zdobytych w trakcie wolontariatu.
- **WIEDZĘ:** Gra dostarcza wiedzy o kompetencjach, odczuciach i opiniach wolontariusza, składających się na całościowe doświadczenie wolontariatu w organizacji. Jest to wiedza, która pozwala na ciągłe doskonalenie współpracy z wolontariuszami, planowanie rekrutacji i identyfikację nieoczywistych możliwości usprawnień w organizacji.
- **WPŁYW:** Praca z grą dostarcza materiału do przemyśleń o tym, w jaki sposób współpraca z organizacją wpłynęła na odczucia, przekonania i kompetencje wolontariusza.
- **WSPÓŁPRACĘ:** Rozgrywka pozwala prowadzić ewaluację w lekkiej formie i partnerskiej atmosferze. Narzędzie angażuje rozmówcę, zachęca go do dzielenia się swoimi refleksjami i skłania do głębszego przemyślenia doświadczenia wolontariatu.

WPROWADZENIE

NIE UŻYWAJ TEJ GRY DO:

- **OCENY PRACY WOŁONTARIUSZA I ORGANIZACJI:** Gra pozwala zobrazować całościowe doświadczenie wolontariatu, ale nie służy bezpośrednio ocenie wybranych aspektów pracy wolontariusza czy organizacji (wykonania konkretnych zadań, poziomu zadowolenia itp.). Gra nie przynosi odpowiedzi na pytanie, czy dana osoba była „dobrym” wolontariuszem, czy „źle” wykonywała powierzone zadania.
- **PEŁNEJ DIAGNOZY KOMPETENCJI:** Gra nie dostarczy informacji o wszystkich kompetencjach nabytych w czasie wolontariatu, ale tylko o tych, które wolontariusz uzna za najistotniejsze. Może jednak służyć jako dobry wstęp do pracy z innymi narzędziami i pełnego pomiaru zdobytych kompetencji.



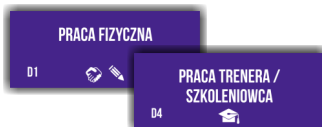
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA Z GRĄ

- plansza do gry
- 83 karty, w tym:
 - 26 fioletowych etykiet z nazwami doświadczeń
 - 18 różowych kart „Odczucia”
 - 33 zielone karty „Przemyślenia”
 - 29 pomarańczowych kart „Umiejętności”
 - 3 puste karty i jedno etykieta do samodzielnego zaprojektowania (po jednej każdego typu)
- 2 pionki (czerwony i niebieski)
- 1 kostka dwunastościenna (dalej: k12)
- 10 kostek sześciociennych (dalej: k6)
- Instrukcja
- Notes

**WYGRYWAJ
WOLONTARIAT**



Karty umiejętności



Etykiety doświadczeń



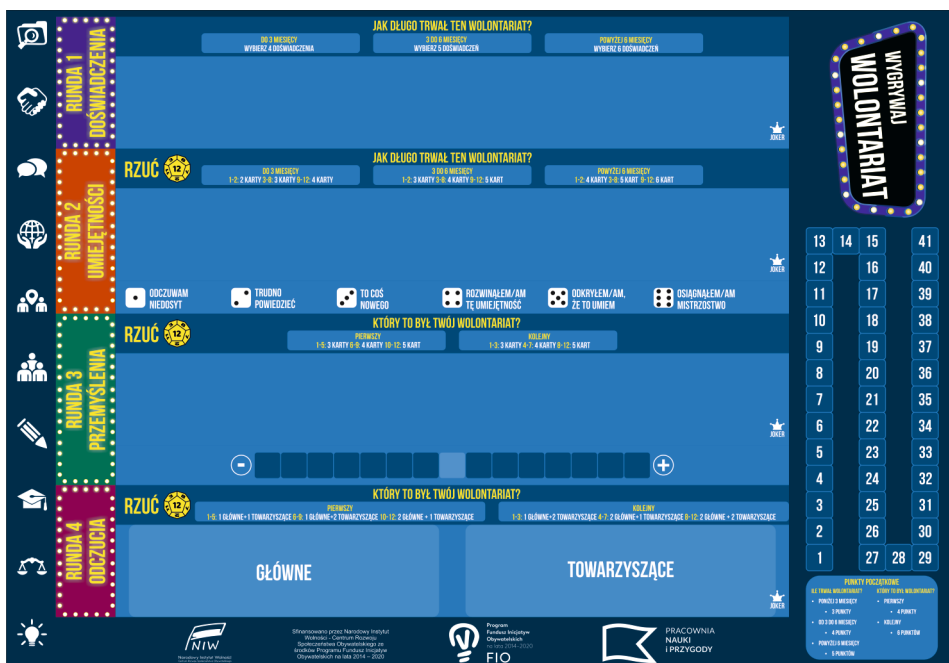
Pionki

 k_{12}

k6



Notes



Plansza do gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZED GRĄ

Zaplanuj na rozgrywkę około 30-40 minut. Do rozegrania gry, poza zestawem w pudełku, potrzebny jest ołówek lub długopis oraz płaska powierzchnia umożliwiająca rozłożenie planszy oraz kart. Rekomendujemy stół o wymiarach przynajmniej 100 x 50 cm. Z każdego stosu kart należy wcześniej usunąć pustą kartę (o ile nie została wcześniej zaprojektowana) i odłożyć ją do pudełka.

W rozgrywce uczestniczą 2 osoby:

- **Koordynator** wolontariatu (w skrócie Koordynator – czyli Ty), który moderuje rozgrywkę i zadaje pytania
- **Wolontariusz**, z którym przeprowadzana jest rozmowa.



PAMIĘTAJ O ATMOSFERZE!

Przed rozgrywką zadbaj o partnerską atmosferę oraz zapewnij wolontariusza, że każda jego odpowiedź jest niezwykle ważna. To pozwoli stworzyć przestrzeń do rozmowy zarówno o pozytywnych, jak i negatywnych aspektach wolontariatu. Upewnij się, że pomieszczenie, w którym odbędzie się rozmowa jest ciche i nikt nie będzie wam przeszkadzał.

Przystępując do rozgrywki wyjmij wszystkie elementy gry z pudełka i ułóż je w następujący sposób:

1. Planszę rozwiń na stole tak, aby napisy na niej były skierowane w stronę Wolontariusza.
2. Karty oraz etykiety podziel na cztery osobne grupy zgodnie z ich kolorem na rewersie i ułóż w zakrytych stosach (tzn. stroną z widocznym logo gry), tak, żeby każdy stos leżał obok swojego miejsca na planszy.
3. Pionek czerwony ustaw na polu „Start”, a pionek niebieski na środkowym miejscu na osi w Rundzie 3.
4. Kostki oraz notes połóż w miejscu dostępnym dla Wolontariusza.



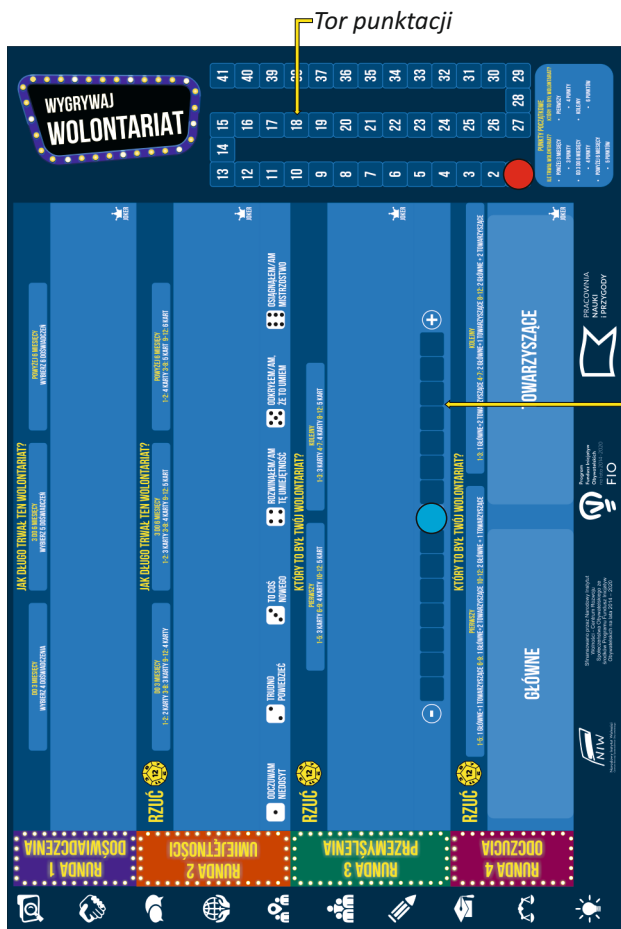
KOORDYNATOR

Koordynatorem może być opiekun wolontariatu, lider, nauczyciel lub inny przedstawiciel organizacji.



UŁOŻENIE PLANSZY

WYGRYWAJ
WOLONTARIAT



Tor przemysleń

MIEJSCE WOLONTARIUSZA

Etykiety
doświadczeń

Karty
umiejętności

Karty
przemysleń


Karty
odczuć

MIEJSCE KOORDYNATORA

WAŻNE ZASADY



JOKERY

Karty Jokera (oznaczone symbolem ) pozwalają porozmawiać o rzeczach, które nie znalazły się na innych kartach. Gdy zauważysz, że Wolontariusz przez dłuższy czas ogląda karty, nie mogąc znaleźć pasującej do jego doświadczeń, przypomnij mu o tych kartach. Pamiętaj, by Wolontariusz omówił kartę Jokera, gdy będziesz zadawał pytania związane z wolontariatem.



LICZBA KART

Może się zdarzyć, że Wolontariusz nie będzie mógł się zdecydować na określony w instrukcji zestaw kart. Jeśli zechce wybrać więcej kart – śmiało! To dobrze, że wolontariat dostarczył mu tak bogatych doświadczeń.



WŁASNE KARTY

Jeśli w organizacji występuje szczególnie ważny i specyficzny aspekt, o którym chciałbyś/chciałabyś porozmawiać z Wolontariuszem, stwórz własne karty, używając trzech pustych kart i etykiet dołączonych do gry, i dodaj je do talii. Szablony dla większej liczby kart możesz pobrać i wydrukować ze strony www.wygrywajwolontariat.pl



PODPowiedzi

Dla ułatwienia, w różnych miejscach instrukcji znalazły się teksty zapisane w ramkach takich jak ta – możesz wykorzystać je w rozmowie z Wolontariuszem jako gotowe wypowiedzi/pytania, które ułatwią Ci rozgrywkę.

WSTĘP FABULARNY

Gra została przygotowana w lekkiej, nieco przerysowanej, konwencji teleturnieju. Zachęcamy Cię do zabawy tym tematem, nawet na granicy kiczu. Możesz nawiązywać do popularnych teleturniejów w sposobie wypowiedzi czy zachowania jako prowadzący. Pozwoli to na rozluźnienie atmosfery i kreatywne wykorzystanie zabawowego potencjału gry, chociaż nie jest to w żaden sposób obowiązkowe. Możesz opowiedzieć wprowadzić fabułę następującymi słowami:



POWITANIE GRACZA

Witamy w teleturnieju „Wygrywaj wolontariat!”. W tej grze każdy wygrywa! Jako prowadzący witam jedyne, a więc najlepszego uczestnika.



ROZPOCZĘCIE

Rozpocznij rozgrywkę od przywitania się z Wolontariuszem i objaśnienia celu spotkania. Podczas przywitania należy zapewnić rozmówcę, że chodzi o poznanie jego odczuć i przekonań związanych z zakończonym wolontariatem, a nie o ocenę jego pracy. Ważne, aby rozmówca poczuł się pewnie i spokojnie podczas takiej rozmowy oraz nie czuł się oceniany. W ramce poniżej prezentujemy przykład takiego powitania:



PRZYWITANIE

Celem naszego dzisiejszego spotkania jest podsumowanie twojego wolontariatu w naszej organizacji. Bardzo zależy mi na twojej opinii i jestem ciekaw, jak postrzegasz ten czas, czym był dla ciebie wolontariat, co ci dał i jak oceniasz to doświadczenie.

Nasza rozmowa jest poufna i pozostanie jedynie między nami, a zebrane wnioski pomogą nam udoskonalić wolontariat organizacji. Zależy mi na szczerej i otwartej rozmowie. W tym celu skorzystamy z gry planszowej, z pomocą której będziesz mógł/mogła opowiedzieć o swoich doświadczeniach, umiejętnościach, uczuciach i przemyśleniach związanych z wolontariatem.

Wyłączmy telefony i skupmy się na chwilę tylko na rozgrywce i rozmowie. Zanim zaczniemy, czy potrzebujesz czegoś, co pozwoli ci czuć się komfortowo podczas rozmowy?

ROZPOCZĘCIE GRY

OKREŚLENIE POCZĄTKOWEJ LICZBY PUNKTÓW

Przełącz Wolontariuszowi kartkę z notesu i wspólnie określcie startową liczbę punktów bazując na informacjach poniżej toru punktacji na planszy (czas trwania, doświadczenie jako Wolontariusz). W grze nazywamy je punktami doświadczenia, które Wolontariusz uzyskał dzięki odbytemu wolontariatowi.

Ile trwał wolontariat?

- Poniżej 3 miesięcy - 3 punkty
- od 3 do 6 miesięcy - 4 punkty
- Powyżej 6 miesięcy - 5 punktów

Który to był wolontariat?

- Pierwszy - 4 punkty
- Kolejny - 6 punktów

Sumę obu liczb wolontariusz zapisuje w odpowiedniej rubryce notesu (punkty początkowe) oraz ustawia niebieski pionek na odpowiadającym jej polu toru punktacji.



FABUŁA

Rozgrywkę w „Wygrywaj Wolontariat” zaczynasz z pulą punktów na starcie.
W trakcie gry zobaczymy, ile punktów uda Ci się zdobyć dodatkowo!

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na 4 kolejno rozgrywane rundy, w trakcie których zadajesz Wolontariuszowi pytania związane z zakończonym wolontariatem. Rundy odpowiadają czterem aspektom realizowanych działań:

Runda 1: Doświadczenia;

Runda 2: Umiejętności;

Runda 3: Przemyślenia;

Runda 4: Odczucia;

WYGRYWAJ WOLONTARIAT		NIW	FIO	PRACOWNIA NAUK I PRZEDKÓW
	WYNIK POCZĄTKOWY			
	WYNIK KOŃCOWY			
	PLANOWANIE			
	POMOC INNYM			
	KOMUNIKACJA			
	WIZJA I MISJA			
	SPOŁECZNOŚĆ LOKALNA			
	WSPÓŁPRACA			
	TWÓRCZOŚĆ			
	ROZWÓJ I EDUKACJA			
	ROZWIĄZYWANIE SPORÓW			
	INNE DOŚWIADCZENIA			

Gratulacje!

Wolontariusz wpisuje sumę punktów w notesie

Na starcie rundy możesz wprowadzić gracza w fabułę teleturnieju:



FABUŁA

Witamy podczas teleturnieju „Wygrywaj Wolontariat”. W trakcie dzisiejszej rozgrywki będziesz odpowiadać na różne pytania, opowiadać o swoich przeżyciach i zdobywać punkty, które na końcu gry pokażą, jak cenne na rynku pracy kompetencje zdobyłeś/zdobyłaś w trakcie wolontariatu.

1. Podaj Wolontariuszowi stos etykiet z nazwami doświadczeń i poproś o wybranie tych, które były dla niego/niej najbardziej znaczące w zakończonym wolontariacie, w liczbie wynikającej z tabeli widocznej na planszy.

JAK DŁUGO TRWAŁ TEN WOLONTARIAT?

OD 0 DO 3 M-CY: WYBIERZ 4 DOŚWIADCZENIA

OD 3 DO 6 M-CY: WYBIERZ 5 DOŚWIADCZEŃ

POWYŻEJ 6 M-CY: WYBIERZ 6 DOŚWIADCZEŃ



2. Wolontariusz wyklada wybrane etykiety na planszę, a pozostałe odkłada na bok. Następnie poproś go o omówienie etykiet, wspierając się pytaniami pomocniczymi. W tej rundzie, szczególnie cenne jest dopytanie o kontekst danego doświadczenia.



DOŚWIADCZANIE: PYTANIA POMOCNICZE

- *Czy możesz opowiedzieć o sytuacji, w której tego doświadczyłeś/aś? Co się wtedy działo?*
- *Czemu te doświadczenia uważasz za najbardziej znaczące?*
- *Czy spodziewałeś/eś się tego doświadczyć w naszej organizacji?*

3. Po omówieniu zagranych etykiet, Wolontariusz przesuwa swój pionek o tyle pól na torze punktacji, ile etykiet wybrał.

RUNDA 2

1. W tym etapie zaprosz Wolontariusza do rozmowy o umiejętnościach.



PODPOWIEDŹ

Dziękuję, że opowiedziałeś/opowiedziałaś mi o swoich doświadczeniach. Teraz przechodzimy do drugiej rundy poświęconej umiejętnościom, gdzie o liczbie kart zadecyduje rzut kością. Rzuć proszę kostką k12, sprawdzimy ile kart los przyznał ci do wyciągnięcia.

2. Wolontariusz rzuca kostką k12, i w zależności od czasu trwania obecnego wolontariatu i rzutu kostką, odczytuje ile kart może wybrać spośród wszystkich kart umiejętności.



OD 0 DO 3 MIESIĘCY
1-2: 2 KARTY 3-8: 3 KARTY 9-12: 4 KARTY

JAK DŁUGO TRWAŁ TEN WOLONTARIAT?

OD 3 DO 6 MIESIĘCY
1-2: 3 KARTY 3-8: 4 KARTY 9-12: 5 KART

POWYŻEJ 6 MIESIĘCY
1-2: 4 KARTY 3-8: 5 KART 9-12: 6 KART

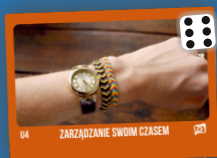
Przykład: Wolontariat Zosi trwał 5 miesięcy, a na kostce wypadła '10'. W drugim polu ('3 do 6 miesięcy') odczytujemy wynik dla rzutu od 9 do 12. Zosia może zagrać 5 kart w tej rundzie.



PODPOWIEDŹ

Poproszę, abyś z talii kart umiejętności wybrał/wybrała odpowiednią liczbę kart. Wybierz te umiejętności, które mogłeś/mogłaś nabyć lub rozwinąć poprzez pracę z nami.

3. Wolontariusz wykłada wybrane karty na planszę, a pozostałe odkłada na bok. Następnie poproś go, aby przywołał kontekst, czyli jakąś konkretną sytuację, w której uświadomił sobie rozwój czy opanowanie danej umiejętności. Rozmawiając o poszczególnych kartach, poproś, aby Wolontariusz umieścił na każdej karcie kostkę z liczbą oczek odpowiadającą temu jak ocenia zmiany w tej umiejętności. Skala oceny znajduje się na kolejnej stronie.



- 1: Odczuwam niedosyt, miałem/miałam nadzieję, że więcej się nauczę.
- 2: Trudno powiedzieć.
- 3: Coś nowego, nauczyłem/nauczyłam się tego w tej organizacji.
- 4: Rozwinąłem/rozwinęłam już tę umiejętność, ale tu mogłem/mogłam ją udoskonalić.
- 5: Odkryłem/odkryłam, że to umiem.
- 6: Osiągnąłem/osiągnęłam poziom mistrzowski.



LICZBA KOSTEK

Czasami wolontariusz może chcieć położyć na jednej karcie dwie kostki. Przykład: wolontariusz rozwinął daną umiejętność, ale spodziewał się, że rozwinie ją znacznie bardziej. W takiej sytuacji może położyć na kracie jedną kostkę z 4 oczkami i drugą z 1 oczkiem.

4. Rozpocznij dyskusję, zadając pytania związane z wybraną wartością na kostce. Przykłady pytań znajdują się w ramce poniżej. Ta część rundy jest najważniejsza. Należy poświęcić odpowiednio dużo czasu na wysłuchanie odpowiedzi Wolontariusza i zadanie pytań doprecyzowujących. Rozmowę tę możemy prowadzić także w trakcie wykładania kostek przez Wolontariusza.



UMIEJĘTNOŚCI: PYTANIA POMOCNICZE

- *Jakich nowych umiejętności nauczyłeś/aś się działając w naszej organizacji?*
- *Czy jest coś czego chciałeś/aś się nauczyć, ale się nie udało? Dlaczego?*
- *Czy jest jakaś umiejętność, o której nie wiedziałeś/aś że ją masz, a odkryłeś/aś dzięki wolontariatowi?*
- *Czy nauczyłeś/aś się tu czegoś, co nie byłoby możliwe gdzie indziej?*
- *Jakie umiejętności okazały się ważne podczas twojego wolontariatu?*
- *Jak wykorzystasz nowe umiejętności zdobyte dzięki wolontariatowi w swoim życiu prywatnym i zawodowym? A może już to zrobiłeś/aś?*
- *Z którą wartością na kostce wiąże się najważniejsza dla ciebie historia, którą możesz się podzielić?*

5. Po omówieniu zagranych kart, Wolontariusz przesuwa swój pionek o tyle pól na torze punktacji, ile kart wybrał.

RUNDA 3

W tej rundzie Wolontariusz korzysta z talii kart przemyśleń. Znajdują się w niej stwierdzenia, które mogą mieć nacechowanie raczej pozytywne lub raczej negatywne, na przykład: „Czuję zmęczenie”. To wolontariusz decyduje, jak ocenia dane stwierdzenie. W podanym przykładzie zmęczenie może być:

- **Negatywne** – wtedy, kiedy kontekstem jest obciążenie zbyt wieloma obowiązkami.
- **Pozytywne** – gdy zmęczenie odczuwane jest w skutek świetnie wykonanego, wymagającego zadania.

1. Upewnij się, że niebieski pionek znajduje na centralnym polu toru przemyśleń.



Niebieski pionek

2. Wprowadź gracza do tej rundy słowami:



PODPOWIEDŹ

Przed nami przedostatnia runda poświęcona twoim przemyśleniom po wolontariacie. Rzuć proszę kostką k12. W tej rundzie każda karta którą zagrasz będzie powodować przesunięcie pionka na torze przemyśleń, w zależności od tego czy uważasz ją za pozytywną czy negatywną.

3. Wolontariusz rzuca kostką k12 i odczytuje z odpowiedniej ramki (w zależności od tego, który jest to wolontariat) ile kart może wybrać spośród wszystkich kart przemyśleń.

RZUĆ		KTÓRY TO BYŁ TWÓJ WOLONTARIAT?	
		PIERWSZY 1-5: 3 KARTY 6-9: 4 KARTY 10-12: 5 KART	KOLEJNY 1-3: 3 KARTY 4-7: 4 KARTY 8-12: 5 KART

Przykład: To trzeci wolontariat Zosi, a na kostce wypadła '5'. W drugim polu (Kolejny) odczytujemy wynik dla rzutu 4-7 Zosia może zagrać 4 karty w tej rundzie.



PODPOWIEDŹ

Poproszę, abyś z talii Przemysłów wybrał/a odpowiednią liczbę kart. Przemyslenia zobraowane na karcie mogą być różnie interpretowane. Niektóre możesz uważać za odzwierciedlenie sukcesu – przeżycie jednoznacznie pozytywne. W takiej sytuacji opowiadając o tej karcie, przesun pionek o jedno pole w stronę symbolu „+”. Inne karty mogą Ci się kojarzyć z trudnymi sytuacjami w wolontariacie, na przykład stresującymi momentami, rozczarowaniami czy porażką. Wtedy przesun pionek o jedno pole w stronę symbolu „-”.

3. Wolontariusz wyklada wybrane karty na planszę, każdorazowo określając ich wydźwięk (pozytywny lub negatywny) i odpowiednio przesuwając pionek na torze przemysłów o jedno pole w prawo lub w lewo. Pozostałe karty wolontariusz odkłada na bok.

4. Rozpocznij dyskusję, zadając pytania związane z wybranymi kartami. Możesz dopytywać o poszczególne karty, zadając pytania pomocnicze. Przykłady pytań znajdują się w ramce poniżej:



PRZEMYŚLENIA - PYTANIA POMOCNICZE

- *Jak doświadczenie zdobyte w naszej organizacji wpłynęło na twoje ogólne postrzeganie wolontariatu?*
- *Czy twoje przemyslenia o wolontariacie w naszej organizacji są raczej pozytywne czy negatywne? Dlaczego tak jest?*
- *Jak postrzegasz wolontariat w naszej organizacji? Jakie miał on dla ciebie znaczenie?*
- *Jaki aspekt wolontariatu szczególnie cię, pozytywnie, zaskoczył? Czy był jakiś, który cię rozczarował?*

3.5 Po omówieniu kart, Wolontariusz przesuw swój pionek na torze punktacji o tyle pól, ile kart wybrał.

RUNDA 4

1. Czwarta runda jest związana z całościowymi, końcowymi odczuciami związanymi z zakończonym wolontariatem. W zależności od wyniku rzutu kostką k12 Wolontariusz wybiera odpowiednią liczbę kart oddających główne odczucia, oraz odczucia towarzyszące. Możesz to wytłumaczyć, na przykład tak:



PODPOWIEDŹ

Wyobraź sobie, że musisz w jednym stwierdzeniu podsumować co czujesz po zakończonym wolontariacie w naszej organizacji – to może być twoje główne, czyli najważniejsze i najsilniejsze odczucie.

2. Wolontariusz rzuca kostką k12 i odczytuje (w zależności od tego, który jest to wolontariat) ile kart może wybrać. Wybrane karty układa na jednym z dwóch dostępnych w tej rundzie pól, jako odczucie główne lub towarzyszące, a pozostałe odkłada na bok.

RZUĆ

KTÓRY TO BYŁ TWÓJ WOLONTARIAT?

PIERWSZY
1-5: 1 GŁÓWNA + 1 TOWARZYSZĄCA 6-9: 1 GŁÓWNA + 2 TOWARZYSZĄCE 10-12: 2 GŁÓWNE + 1 TOWARZYSZĄCA

KOLEJNY
1-5: 1 GŁÓWNA + 2 TOWARZYSZĄCE 6-9: 2 GŁÓWNE + 1 TOWARZYSZĄCA 10-12: 2 GŁÓWNE + 2 TOWARZYSZĄCE

GŁÓWNE

TOWARZYSZĄCE

Przykład: To trzeci wolontariat Zosi, a na kostce wypadła '7'. W drugim polu (Kolejny) odczytujemy wynik dla rzutu 6-9. Zosia może zagrać 3 karty w tej rundzie, z czego dwie jako główne odczucia i jedną jako odczucie towarzyszące.

3. Rozpocznij dyskusję, zadając pytania związane z wybranymi kartami. Możesz dopytywać o poszczególne karty, zadając pytania pomocnicze. Przykłady pytań znajdują się w ramce na kolejnej stronie.



ODCZUCIA - PYTANIA POMOCNICZE

- *Jak się czujesz po zakończonym wolontariacie?*
- *Gdybyś miał jedną z wybranych kart podsumować twój wolontariat, która by to była karta?*
- *Czy chcesz powiedzieć, czemu wybrałeś/łaś te karty?*
- *Jakie emocje towarzyszyły ci podczas wolontariatu?*
- *Jak się czułeś/aś wykonując zadania w ramach wolontariatu?*
- *Czy chciałbyś/abyś powiedzieć coś więcej o uczuciach związanych z jakimś szczególnie ważnym doświadczeniem? Trudnym? A może wyjątkowym?*

4. Po omówieniu kart, Wolontariusz przesuwa swój pionek na torze punktacji o tyle pól, ile kart wybrał.

ZAKOŃCZENIE GRY

PO PRZEPROWADZENIU CZTERECH RUND

Na zakończenie rozgrywki, ale przed podsumowaniem rozmowy, zapytaj Wolontariusza, czy jest coś, o czym chciałby jeszcze porozmawiać. W ten sposób Wolontariusz może opowiedzieć o przeżyciu, o którym nie udało się porozmawiać wcześniej przy pomocy kart, a które jest dla niego ważne. Korzystanie z tej możliwości nie jest obowiązkowe, jeśli masz poczucie, że dokładnie omówiliście doświadczenia Wolontariusza w trakcie gry. Przykładowe pytania do tego polecenia znajdują się poniżej:



PODSUMOWANIE GRY

- *Gdybyś miał/a możliwość odbyć ten wolontariat jeszcze raz, co byś zmienił/a?*
- *Jaką masz radę dla kolejnej osoby zaczynającej wolontariat w naszej organizacji?*
- *Czy jest coś, czego chciałbyś/abyś uniknąć następnym razem podczas wolontariatu?*
- *Co było najciekawszym aspektem wolontariatu?*
- *Czy jest jakaś karta, której nie wybrałeś/aś wcześniej, a warto do niej wrócić?*

OKREŚLENIE OSTATECZNEJ LICZBY PUNKTÓW

Wolontariusz odczytuje z toru punktacji końcową liczbę punktów i wpisuje ją w odpowiedniej rubryce w notesie. Liczba punktów doświadczenia będzie znacznie większa niż wynik początkowy. Różnica wskazuje pogłębienie rozumienia doświadczenia wolontariatu i uświadomienie sobie nabytych kompetencji. Możesz do podsumowania użyć fabuły gry.

*Końcowa
suma
punktów*

WYTYWALA WOLONTARIAT		NIW	FIO	WYKONANIE
	WYNIK POZYTAKOWY			
	WYNIK KOŃCOWY			
PLANOWANIE				
POMOC INNYM				
KOMUNIKACJA				
WIZJA I MISJA				
SPOŁECZNOŚĆ LOKALNA				
WSPÓŁPRACA				
TWÓRCZOŚĆ				
ROZWÓJ I EDUKACJA				
ROZWIĄZYWANIE SPÓRÓW				
INNE DOŚWIADCZENIA				

Gratulacje!

OMÓWIENIE PUNKTACJI

Ha! Tak jak mówiliśmy na początku – w naszym teleturnieju nie ma przegranych. Właśnie to udowodniłeś – jesteś podwójnym wygranym! Dlaczego? Na początku gry wskazaliśmy liczbę punktów doświadczenia wynikającą z twojego stażu jako wolontariusza. Jednak, gdy odśloniłeś przed nami kolejne karty związane z twoim wolontariatem – okazało się, że doświadczenie to było znacznie głębsze niż początkowo zakładano. Różnica w liczbie punktów wskazuje jak bardzo „Wygrałeś w wolontariat!”.

PODSUMOWANIE OBSZARÓW KOMPETENCJI

Drugą rzeczą, którą należy zrobić na koniec jest posegregowanie i ułożenie wszystkich wybranych kart według umieszczonych na nich symboli. Następnie podliczcie wspólnie ile razy wystąpił każdy symbol i poproś wolontariusza o zaznaczenie tej wartości w notesie przy każdym z nich zamalowując określoną liczbę pól.

The image shows a detailed view of the 'WOLONTARIAT' board game. The board is a large rectangle with a blue background and various sections. On the left side, there are four vertical sections labeled 'Runda 1 DOŚWIADCZENIA', 'Runda 2 UMIEJĘTNOŚĆ', 'Runda 3 PRZEMYSŁA', and 'Runda 4 OBCIĄŻKA'. Each section contains a question and a set of symbols. To the left of the board, there are three icons: a camera, a group of people, and a scale of justice, each with a corresponding card. To the right of the board, there is a vertical score sheet with numbers 1-29 and a table for recording results. The bottom of the board features logos for INiW, FIO, and Pracownia Nauki i Przygody.

Na koniec gry grupujemy
karty według symboli,
niezależnie od ich koloru

PODSUMOWANIE GRY

Wynik gracza: 4 karty w planowaniu,
6 we współpracy, 2 w rozwiązywaniu
sporów oraz 6 w innych doświadczeniach



WYGRYWAJ WOŁONTARIAT		NIW	FIO	PRACOWNIA NAUKI I PRZECYDOWY
WYNIK POCZĄTKOWY				
WYNIK KOŃCOWY				
	PLANOWANIE	██████████		
	POMOC INNYM			
	KOMUNIKACJA			
	WIZJA I MISJA			
	ROZWÓJ I EDUKACJA			
	WSPÓŁPRACA	██████████		
	TWÓRCZOŚĆ			
	SPOŁECZNOŚĆ LOKALNA			
	ROZWIĄZYWANIE SPORÓW	██████████		
	INNE DOŚWIADCZENIA	██████████		

Gratulacje!

PODSUMOWANIE OBSZARÓW KOMPETENCJI

Symbole na kartach odzwierciedlają dziewięć obszarów kompetencji i doświadczeń najbardziej charakterystycznych dla wolontariatu oraz „inne doświadczenia” które obejmują inne, niezwiązane z konkretnymi specjalizacjami, ale także ważne przeżycia. Możliwe są następujące wyniki:

- **Wyraźna specjalizacja:** jeden lub więcej symboli, które występują przynajmniej 5 razy – oznacza to, że wolontariat miał wyraźną specjalizację i dostarczył węższych, ale bardziej intensywnych doświadczeń
- **Szerokie doświadczenie:** żaden symbol nie występuje więcej niż 4 razy – oznacza to, że wolontariat dostarczył urozmaiconych doświadczeń, ale nie miał wąskiej specjalizacji.



OMÓWIENIE OBSZARÓW KOMPETENCJI

Drugą nagrodą, którą zdobywasz w naszym teleturnieju, są konkretne doświadczenia. Są one oznaczone dziewięcioma symbolami i pokazują kompetencje najbardziej przydatne na rynku pracy, rozwinięte przez Ciebie w trakcie wolontariatu. Symbole, których zebrześ najwięcej wskazują, jakie doświadczenia były najbardziej wyraziste w Twoim wolontariacie, a także mogą być wskaźnikiem Twoich mocnych stron i najważniejszych zainteresowań.

ZAKOŃCZENIE

Podziękuj Wolontariuszowi za to, że znalazł czas na spotkanie i podzielenie się swoimi refleksjami na temat zakończonego wolontariatu oraz za współpracę z organizacją.



POŻEGNANIE

Dziękuję ci za udział w rozgrywce w „Wygrywaj Wolontariat”. Mam nadzieję, że wygrane zebrane w naszym teleturnieju – suma wszystkich doświadczeń i refleksja nad ich wszechstronnością – przydadzą ci się w dalszym rozwoju zawodowym i osobistym!

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Na stronie www.wygrywajwolontariat.pl znajdziesz artykułu pomocnicze, materiały wideo, materiały edukacyjne oraz propozycje innych wariantów rozgrywki.



PRACOWNIA
NAUKI
i PRZYGODY

Autorzy: Agnieszka Leśny, Marcin Łączyński

Ilustracje i projekt graficzny: Marcin Łączyński, Katarzyna Kotarska

Koordynator projektu: Wiktoria Jasińska

Autorzy zdjęć wykorzystanych na kartach:

Unsplash: Quentin Rey (joker), Fabrizio Conti (C17), Sasha Sashina (M3), Christy Ash (U4), Clem Onojeghuo (U9), Aaron Blanco (C5), Christian Erfurt (C9), Ben White (C18, U20), Markus Spiske (M2), Tim Gouw (M12), Hello I'm Nik (M20), Timon Klauser (M29), Austin Distel (M3), Niklas Hamann (M34), Alyssa Ledesma (U2), Volodymyr Hryshchenko (U3), Nathan anderso (U22), Leslie Lopez (U23).

Anna Szykiedans (C1, M23, M25, M28, U17), Joanna Keller (C3, C11, M6, M7, M21, M22, M24, U11), Zofia Magier (C4), Krzysztof Kaliński (C6, M1, M13, , Wiktoria Jasińska (C10, M19), Katarzyna Krężałek (C12, U1, U12), Dorota Wesołowska (C13, C14, M4, M11, M17, M31, U5, U10, U27), Mateusz Kaszubski (M8), Anna Gruchała (M9), Angelika Ochendowska (M15, M27, M33, U7, U8, U13), Anna Bagniewska (M16, M18, U6, U24), Agnieszka Leśny (U6, U19, U28), Viesturs Lūsis (U15, U25, U26).

Deposit Photos: Andrew Lozovyi (M7, U11, C17), maxxyustas (M10)

Koordinacja procesu wydawniczego: Inteli Games sp.z.o.o

Warszawa 2020