

# Gniew Hydrantusa

Gra symulacyjna

CONTRAST BIS  
T O M A S Z M A R C Z E W S K I

Czas trwania: **ok. 6 h** • Liczba uczestników: **10-25 osób**



## Wprowadzenie

Jedną z wielu definicji grupy mówi, że grupa to „dwie lub więcej osób, oddziałujących na siebie nawzajem”. Działanie w grupie i zarządzanie grupą to temat dotyczący każdego z nas nie tylko w pracy, ale na każdym kroku naszego życia. „Gniew Hydrantusa” to wciągająca gra symulacyjna pozwalająca doświadczyć na własnej skórze mechanizmów funkcjonowania grupy, zagadnień związanych z jej zarządzaniem oraz całej gamy problemów pojawiających się na co dzień w trakcie funkcjonowania grup. Osoby biorące udział w grze stają się uczestnikami barwnej historii rozgrywającej się w klimatycznej scenerii tajemniczej wyspy, gdzie przyjdzie im się zmierzyć z wykonaniem skomplikowanego zadania, a sukces będzie zależał właśnie współdziałania w grupie, sprawności liderów i współpracy pomiędzy grupami.

## Fabula gry

Znajdujecie się na wyspie Bosimantalo. Stanowicie plemiona zamieszkujące od lat te tereny. I żyli byście sobie zapewne długo i szczęśliwie, gdyby nie problem który od jakiegoś czasu spędza wam sen z powiek. Na waszej wyspie często panują susze, okrutnie dziesiątkujące plony i powodujące wasz głód i nieziemską frustrację. Od miesiąca nie spadła ani jedna kropla deszczu. Zwierzęta na znak rezygnacji drzemają w cieniu, rośliny zwieszają pędy a wy zamujecie ręce. Zastanawiacie się co zrobić. Sztuczne nawadnianie nie wchodzi już w grę, bo woda ze studni służy do picia a jeśli nie spadnie deszcz, także one niebawem wyschną. Modlicie się o łaskę do boga deszczu Hydrantusa, w którego wierzycie, ale modły nie wiedzieć czemu nie przynoszą oczekiwanych rezultatów. Pewnego dnia wodzom plemion objawia się Duch Wyspy i przekazuje im tajemną wiedzę na temat prastarego rytuału wywoływania deszczu. Wodzowie wracają do swoich plemion by przekazać im tą wiadomość i wspólnie zaczynają działać w celu wykonania wielkiego zadania – stworzenia lalki, która odtańczy taniec deszczu i zakończy suszę na wyspie.

## Przebieg gry

Uczestnicy gry dzielą się na kilka zespołów (plemion). Każdy zespół ma swojego lidera (wodza), którego zadaniem jest koordynowanie wspólnych prac. Gra podzielona jest na 3 rundy, podczas których zespoły najpierw rywalizują ze sobą, a potem współpracują dążąc do wspólnego celu. Każda z rund podzielona jest na dni trwające umownie określoną ilość czasu. Uczestnicy po wcieleniu się w postaci w grze, mają do wykonania konkretne zadanie polegające na skonstruowaniu lalki teatralnej a następnie ozdobieniu jej i wprowadzeniu swojego dzieła w ruch. Skonstruowanie lalki odbywa się według ścisłych (z góry określonych) reguł, zgodnie z projektem. Przy zadaniu zdobienia i poruszania swoich postaci uczestnicy nie muszą stosować się do schematu (jedynym jest zaproponowany podkład muzyczny). Wtedy to mają szansę w atrakcyjnej i symbolicznej formie doświadczyć specyfiki funkcjonowania małego zespołu jako jednego organizmu, gdzie ruchy poszczególnych części nawzajem od siebie zależą. Kolejne informacje dotyczące zadania oraz sposobu jego wykonania są przekazywane uczestnikom stopniowo w specyficznej, związanej z fabułą formie, co w połączeniu ze specjalnie dobraną oprawą muzyczną pozwala budować atmosferę tajemniczości i wprowadzić uczestników w odpowiedni klimat. Zespoły dysponują początkowym budżetem „kropel” koniecznych do przeżycia członków plemienia oraz kupowania potrzebnych do budowy materiałów. W trakcie gry uczestnicy muszą tak dysponować swoimi kroplami oraz zdobywać nowe wykonując dodatkowe zadania, aby codziennie móc napoić całe plemię. Gra kończy się wspólnym tańcem deszczu, wykonanym przez wszystkie lalki, oraz podsumowaniem efektów pracy poszczególnych zespołów.

## Jakie będą korzyści z gry?

Uczestnicy będą mogli:

- rozwijać swoje umiejętności leaderskie (managerskie),
- poznawać metody kierowania małymi zespołami, style zarządzania,
- uczyć się komunikować i współpracować w grupie,
- negocjować i współpracować między zespołami,
- poznawać założenia zarządzania projektowego.