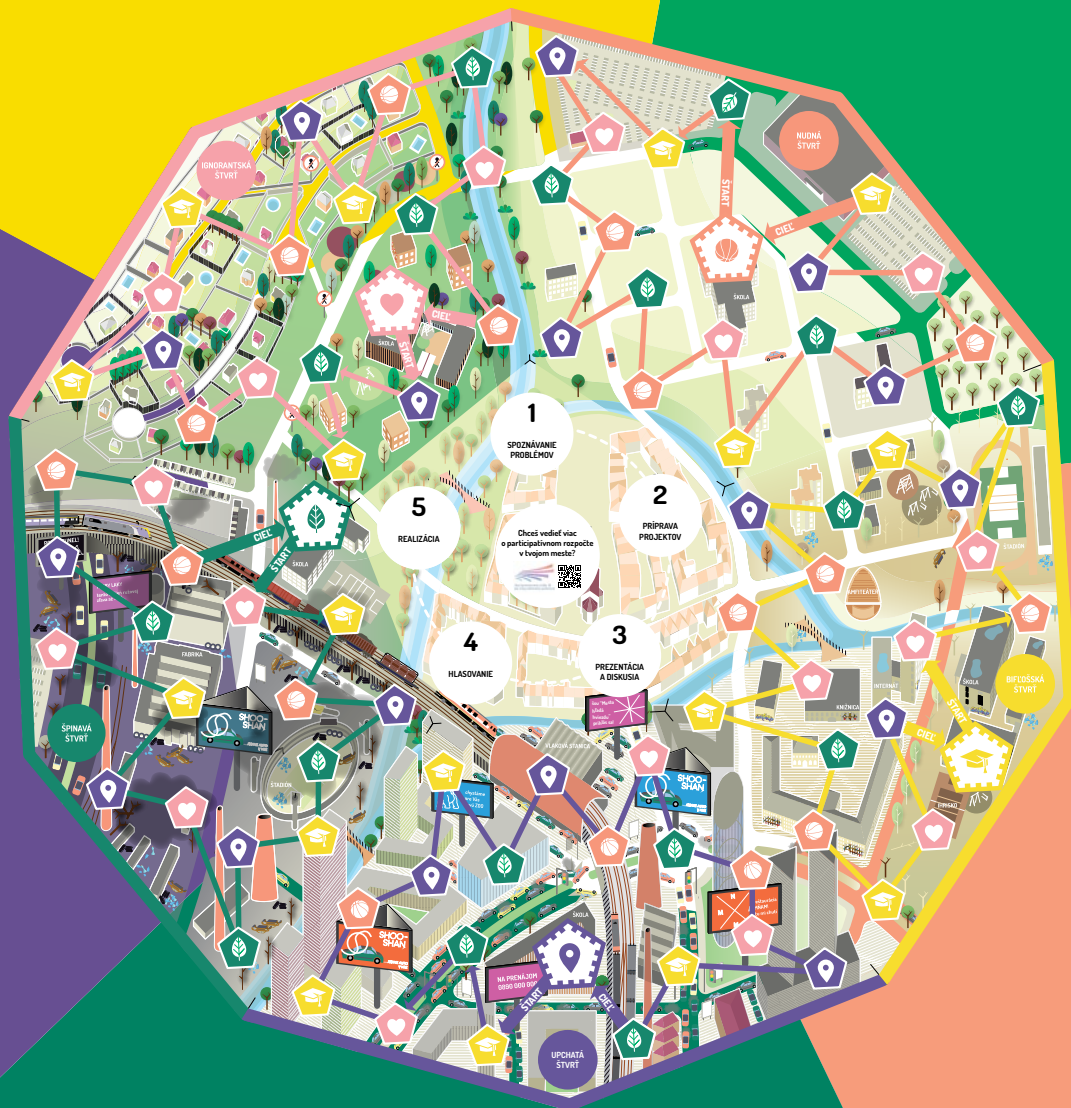


# Nie je mesto ako mesto

Dosková spoločenská hra • Alexandra Hrabínová



Úrad splnomocnenca vlády SR pre rozvoj občianskej spoločnosti

*Nie je mesto  
ako mesto*

PRAVIDLÁ HRY

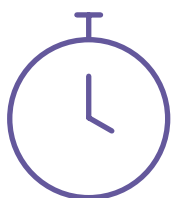
## ÚČASTNÍCI HRY



Spoločenská hra je tímová hra, určená pre **12 – 30 hráčov**. Skladá sa z **piatich mestských štvrtí**, ktoré vytvoria **5 herných tímov**.

Ak spoločenskú hru hrá menej ako **15 hráčov**, odporúčame hru hrať len so **4 mestskými štvrťami – 4 tímami a jednu** (ľubovoľnú) štvrť odložiť.

Potrebný je **jeden nezávislý moderátor** (pedagóg), ktorý hráčom poskytuje inštrukcie a dohliada na priebeh hry v súlade s pravidlami. Sleduje a koriguje dynamiku jednotlivých pracovných skupín. Každú fázu oficiálne ukončí, aby sa všetky skupiny naraz presunuli do fázy nasledujúcej.



### ČAS

90 minút

## CELODENNÁ VERZIA HRY

Ak máte na hru spoločenskej hry celý deň, odporúčame hru otvoriť **kreativite hráčov**.

Napriek tomu, že názov každej mestskej štvrte je významnou náповедou, nechajte na začiatku hry hráčov v tímoch **identifikovať charakteristiky vlastnej mestskej štvrte** len na základe toho, ako ich štvrť vyzera (nerozdávajte im kartičky *Sprievodca hrou*).

*Napríklad* Ignorantská štvrť – vysoké ploty, súkromie, zákaz prechodu cez ulice, ľudia pozatváraní vo svojich domoch a pod. Tieto charakteristiky si hráči v každom tíme zapisujú na papier a pomocou nich opíšu ako život v ich mestskej štvrti približne vyzera.

Po vyzbieraní problémov v jednotlivých mestských štvrtiach nechajte hráčov navrhovať vlastné riešenia (nevyberajú si z vopred pripravenej ponuky riešení). **Vlastné riešenia** hráči rozpisujú na papier, vrátane ich nacenenia – podrobného rozpisu prác, položiek a ich cien. Na vyhľadávanie cien nechajte hráčov používať internet. Podľa času, ktorý máte k dispozícii, si tiež hráči môžu vytvoriť **plagát a propagačný slogan** k pripraveným projektom.

## PRÍPRAVA NA HRU

Moderátor v spolupráci s hráčmi **pripraví herný priestor**. Hraciu dosku spolu so všetkými hracími kartičkami rozložia napríklad na dve spojené školské lavice v strede triedy. Rovnakým spôsobom pospájajú ďalšie dvojice lavíc, aby vytvorili priestor pre **päť herných tímov**.

Na tabuľu alebo flipchart predkreslia nasledovnú tabuľku:

Názov štvrte	Číslo projektu	Názov projektu	Rozpočet projektu	Zásah osudu	Počet hlasov	Výsledné poradie
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					

Moderátor metódou *náhodného výberu* (1-2-3-4-5) **rozdeli hráčov** do piatich skupín - participatívnych komunít. Jednotlivé komunity si medzi sebou rozdelia mestské štvrte (Špinavá štvrť, Upchatá štvrť, Ignorantská štvrť, Biflošská štvrť, Nudná štvrť) a hraciu dosku vybranej štvrte spolu s panáčikom, kockou a kartičkou *Sprievodca hrou* si so sebou vezmú do lavice.

## ZAČIATOK HRY

Moderátor uvedie hráčov do problému:

*„Predstavte si, že ste sa stali obyvateľmi mestečka na hracej doske. Bývalý primátor investoval všetky peniaze do rozvoja centra mesta a na okrajové mestské štvrte úplne zabudol. Neriešené problémy sa začali hromadiť, až mu úplne prerástli cez hlavu.“*

Moderátor vyzve hráčov jednotlivých mestských štvrtí, aby pomocou textu na kartičkách *Sprievodca hrou*, prípadne pomocou vizuálu dosky mestskej štvrte a vlastnej kreativity popísali, v akej štvrti žijú a aké problémy trápia jej obyvateľov.



V **Nudnej štvrti** bolo kedysi veľmi živo. Konali sa v nej športové aktivity a hudobné vystúpenia. Dnes sa z nej vytratila radosť. Za kultúrou a zábavou musia jej obyvatelia vždy cestovať.



**Špinavá štvrť** bojuje s hromadením odpadov. Nezodpovední obyvatelia vytvárajú nebezpečné čierne skládky, ktoré ničia prírodu i všetok život navôkol.



**Upchatá štvrť** je neslávne známa kolabujúcou dopravou. Výfukové plyny a reklamný smog bránia obyvateľom využívať verejné priestranstvá naplno.



V **Bifloškej štvrti** študuje veľa šikovných mladých ľudí. Staré školské vybavenie a prísne pravidlá však obmedzujú ich rozvoj.



Obyvatelia **Ignorantskej štvrte** žijú pozatváraní vo svojich domoch, navzájom sa nepoznajú. Staré susedské vzťahy vychladli. Každému začalo všetko vadiť. V štvrti pritom žije veľa obyvateľov odkázaných na pomoc iných.

Moderátor pokračuje:

*„Celú situáciu sa snaží napraviť nový primátor Participatívneho mestčka, pán Rozumný. Pán Rozumný vie, že vy – obyvatelia jednotlivých mestských štvrtí – poznáte ich problémy najlepšie, a preto by ste mali spolurozhodovať o tom, do čoho mesto peniaze investuje. Z mestského rozpočtu na tento účel vyčlenil 50 000 €. Pomôžete novému primátorovi investovať tieto peniaze rozumne?“*

Moderátor ďalej pomocou stredovej dosky spoločenskej hry stručne popíše jednotlivé fázy participatívneho rozpočtu:

## 1. FÁZA

### **Spoznávanie problémov**

*„Hra sa začína prechádzkou po vlastnej mestskej štvrti, kde sa pýtate a od vašich susedov dozvedáte, čo im v meste chýba, čo nefunguje, čo by malo fungovať lepšie alebo inak.“*

## 2. FÁZA

### **Príprava projektov**

*„Vy, komunita aktívnych občanov, hľadáte riešenia na najpálčivejšie problémy, o ktorých vám vaši susedia povedali.“*

## 3. FÁZA

### **Prezentácia a diskusia**

*„Riešenia predstavíte všetkým obyvateľom mesta. Keďže v každom meste spolu žijú rôzne generácie, rôzne národnosti, rôzne kultúry a ľudia s rôznymi záujmami, je prirodzené, že nie každému sa budú všetky projekty páčiť. Vašou úlohou je preto ponúknuť argumenty, prečo sú práve vaše projekty tie, ktoré by obyvatelia mesta mali podporiť a zodpovedať ako prispieť k zlepšeniu života vo vašom meste.“*

## 4. FÁZA

### **Hlasovanie**

*„Následne svojimi hlasmi rozhodnete o poradí projektov. Každý z vás má tri hlasy a spolu ako tím máte jeden spoločný.“*

## 5. FÁZA

### **Realizácia**

*„Projekty, ktoré sa zmestia do sumy vyčleneného participatívneho rozpočtu (50 000 eur) budú v meste zrealizované.“*

## SPOZNÁVANIE PROBLÉMOV

### 1. FÁZA

Prvým krokom k porozumeniu spoločných problémov mesta, je pochopenie výziev, ktorým čelia jednotlivé komunity. V našom prípade sú to obyvatelia jednotlivých mestských štvrtí.

Hra sa začína prehliadkou mesta a spoznávaním problémov vlastnej mestskej štvrte. Štartovacou i cieľovou pozíciou hracej figúrky každého tímu je políčko označené ako „ŠTART“ v blízkosti školy v každej mestskej štvrti. Každý hráč v tíme hádže kockou jedenkrát (hráči sa v hode kockou striedajú, až kým sa nedostanú do cieľa) a postupuje s figúrkou po políčkach ako v hre *Človeče nehnevaj sa!* Políčka, na ktoré počas svojej cesty stupia reprezentujú oblasť, z ktorej si vytiahnu kartičku s problémom (Kultúra, šport a voľný čas; Verejný priestor a doprava; Zdravie a životné prostredie; Sociálne veci a starostlivosť; Školstvo). Problém nahlas prečítajú celému tímu. Nasleduje ďalší hráč, ktorý hádže kockou, posúva sa po políčkach hracej dosky, ťahá si kartičku s problémom a prečíta ho celému tímu. Na cieľovom políčku hráč zastaví i vtedy, ak by ho mal podľa číselnej hodnoty na kocke preskočiť. Ťahá si poslednú kartičku s problémom podľa farby cieľového políčka. Po príchode do cieľa hráči v tíme diskutujú o zozbieraných problémoch obyvateľov vlastnej mestskej štvrte.

**Vyberú si dva problémy, ktorých vyriešenie považujú vo svojej mestskej štvrti za najdôležitejšie.** Ostatné kartičky odložia.

Úlohou moderátora v tejto fáze je usmerniť hráčov, aby pri výbere problémov, ktoré budú riešiť, reagovali v prvom rade na problémy svojej mestskej štvrte (nie mesta ako celku).

## PRÍPRAVA PROJEKTOV

### 2. FÁZA

Na opačnej strane kartičiek s problémami sa nachádzajú dva projektové nápady na ich riešenie. Moderátor hráčov od začiatku nabáda k tomu, aby predpripravené riešenia kreatívne dotvárali a vymysleli k nim vlastný príbeh, ktorý sa viaže k situácii konkrétnej mestskej štvrte. **Po vzájomnej dohode si hráči vyberú z jednej kartičky lacnejší a z druhej kartičky drahší variant riešenia.** Pripravajú sa na prezentáciu svojich projektov, kde v krátkom čase (max. 3 minúty) vystihnú podstatu problému a jeho riešenie pútavo vyrozprávajú.

#### **Prezentácia by mala zodpovedať základné otázky:**

- *Z akej štvrte prichádzate?*
- *Aké problémy trápia jej obyvateľov?*
- *Ako ste sa ich rozhodli riešiť?*
- *Ako vaše projekty zlepšia život obyvateľov vašej štvrte?*



## ZÁSAH OSUDU



### MEDZIFÁZA

Moderátor požiada o chvíľu pozornosti a vstúpi do hry:

*„Svoje projekty môžete pripraviť do detailov dokonalo, no niekedy jednoducho zakročí život. O tom, že proces participatívneho rozpočtovania nemusí byť vždy bezproblémový, vás presvedčí zásah osudu. Každý tím si vyťahne a prečíta jednu osudovú kartičku.“*

Moderátor vezme sivé osudové kartičky označené symbolom otáznika, obide jednotlivé herné skupiny, pričom každá si vyťahne **jednu** z nich a prečíta si jej znenie. Zásah osudu musia hráči rešpektovať a zakomponovať do hry.

Pred prvým hraním spoločenskej hry odporúčame moderátorovi zoznámiť sa so znením osudových kartičiek.

## PREZENTÁCIA A DISKUSIA

### 3. FÁZA

V tejto fáze hráči rozvíjajú svoje prezentačné a argumentačné schopnosti. Moderátor dbá na to, aby sa hráči vzájomne počúvali a pozorne vnímali, zvažovali a rešpektovali potreby iných.

Moderátor vyzve jednotlivé štvrte k **prezentácií** pripravených projektov. V prípade, že sa nikto nehlási, ako prvú vyzve komunitu, ktorá bola počas prípravy projektov „najviac akčná“. Prezentácia projektov každého tímu by mala trvať **maximálne tri minúty**. Moderátor všetky prezentované projekty priebežne zapisuje na tabuľu alebo flipchart do pripravenej tabuľky. V prezentácii je nutné spomenúť, akým spôsobom osud zasiahol do plánov jednotlivých tímov. Znenie osudu moderátor zapíše do pripravenej tabuľky pomocou nasledovných **značiek**:

- *ak osud prispel k navýšeniu hlasov, moderátor zapíše na tabuľu napr. **+3H***
- *ak osud prispel k úbytku hlasov, moderátor zapíše na tabuľu napr. **-3H***
- *ak osud prispel k posunu projektu o priečku nahor, moderátor zapíše na tabuľu **↑***
- *ak osud prispel k posunu projektu o priečku nadol, moderátor zapíše na tabuľu **↓***
- *ak osud projekt z hlasovania vylúčil, moderátor ho z tabuľky **vyškrtne***
- *ak osud pozmenil cenu projektu, moderátor **prepíše** kolónku s rozpočtom*

Moderátor pozorne sleduje priebeh prezentácií a hráčov upozorní v prípade, ak je vhodné dva podobné projekty **spojiť** a ďalej na nich pracovať spoločne. Vysvetlí, že tak budú mať väčšiu šancu uspieť, ako keby mali medzi sebou súperiť dva podobné návrhy. Zároveň bude môcť byť podporených viac rôznorodých projektov, a teda uspokojených viac potrieb obyvateľov mesta.

Po odprezentovaní všetkých projektov, moderátor vyzve hráčov na polozenie doplňujúcich otázok. V prípade, že sa zo strany hráčov nikto nehlási, otvára **diskusiu** o relevantnosti jednotlivých projektov pre mestské štvrte. *Napríklad*, či naozaj Biflošská štvrť potrebuje domov pre seniorov, a či by nebolo prínosnejšie podporiť recyklačnú stanicu v Špinavej štvrti. Pozornosť v diskusií sústreď aj na rozpočet projektov a diskutuje s hráčmi o primeranosti cien.

## HLASOVANIE

### 4. FÁZA

Moderátor na voľnej lavici číselne zoradí hlasovacie urny (papierové domčeky). Pred začiatkom hlasovania moderátor hráčom pripomenie, že rozhodujú celkovo o **50 000 eurách**, ktoré sú vyčlenené z mestského rozpočtu na realizáciu občianskych projektov.

Fáza hlasovania sa skladá z **dvoch častí**.

V *prvej fáze* moderátor odovzdá každému hráčovi **tri žetóny** v hodnote **1 bodu**, ktoré hráč udelí **trom rôznym** projektom podľa vlastných preferencií. Je povolené hlasovať aj za projekty vlastného tímu.

V *druhej fáze* hlasovania každý tím dostane **jeden spoločný žetón** v hodnote **5 bodov**. V spoločnej diskusii sa všetci členovia tímu dohodnú na tom, ktorému projektu žetón udelia, vzhľadom na jeho význam a prospešnosť pre mesto ako celok. Za projekty vlastného tímu v tejto fáze **nie je povolené** hlasovať.

Moderátor zráta hlasy v jednotlivých hlasovacích urnách a ich počty zapíše na tabuľu. Zohľadní zásah osudu a určí celkové poradie projektov. Od sumy 50 000 eur postupne odpočítava náklady na realizáciu projektov podľa výsledného poradia hlasovania (od projektu s najväčším počtom hlasov, po projekt s najnižším počtom hlasov). Realizovať sa budú všetky projekty, ktoré sa zmestia do sumy vyčleneného participatívneho rozpočtu (50 000 eur).

V prípade, že výsledok hlasovania nie je jednoznačný, hlasovanie možno opakovať s užším výberom návrhov. Alternatívne sa hra môže uzavrieť rovnomerným rozdelením zvyšnej čiastky medzi projekty, ktoré skončili na rovnakom mieste. Financie z participatívneho rozpočtu budú poskytnuté pod podmienkou, že zvyšné financie potrebné na úplnú realizáciu projektov si ich autori zabezpečia z iných zdrojov (napr. od sponzora).

## REALIZÁCIA

### 5. FÁZA

Projektom, ktoré získali podporu z participatívneho rozpočtu mesta moderátor gratuluje a sumarizuje záver hry. Hra nemá porazených, pretože v konečnom dôsledku z podporených projektov profitujú všetci obyvatelia mesta.

## ZÁVEREČNÁ REFLEXIA

Záverová reflexia je podstatnou súčasťou hry, ktorá slúži na **lepšie uvedomenie si a spracovanie zažitého**. Otázky nie sú zamerané na vedomosti hráčov, ale na reflexiu vlastných myšlienok a zistení, ku ktorým hráči počas hry dospeli. Moderátor si z otázok vyberie tie, ktoré budú zodpovedať aktuálnej situácii v skupine alebo si môže pripraviť vlastné otázky.

- *Stalo sa vám už, že sa vás niekto spýtal, čo sa vám vo vašom meste (ne) páči, čo by ste chceli zmeniť?*
- *Ako ste sa cítili v pozícii, keď ste mohli nielen poukázať na to, čo nefunguje, ale aj navrhnúť riešenie problému?*
- *Aké podobné problémy vo vašom meste pociťujete a čo so sebou ich (ne)riešenie prináša?*
- *Čo vo vašom meste naopak funguje dobre?*
- *Aké výhody prináša participatívne rozpočtovanie obyvateľom? Aké výhody prináša mestu?*
- *Aké verejné politiky, resp. oblasti riadenia mesta, vám v hre chýbali?*
- *Prečo sú správny výber a pomenovanie problému, resp. ich usporiadanie od najdôležitejších až po menej závažné, pre mesto a jeho obyvateľov dôležité?*
- *Prečo je dôležité všimnúť si, ktorým problémom sa mesto venuje a ktoré si nevníma?*
- *Ktoré problémy sa v hre dali vyriešiť priamočiaro (napr. diskusiou so zodpovednou osobou, zmenou verejnej politiky či dobrovoľnícky) a ktoré si vyžadovali komplexnejšie a dlhodobejšie riešenie? Prečo?*
- *Pri ktorých projektoch bolo možné vidieť výsledky hneď a pri ktorých sa výsledok dostaví až v strednodobom alebo dlhodobom horizonte? Znamená to, že riešenie nebolo správne alebo že problému netreba venovať pozornosť?*
- *Prečo je dôležité plánovať riešenia a sledovať vývoj mesta dlhodobo?*

# Nie je mesto ako mesto



Spoločenská hra vznikla pod záštitou Úradu splnomocnenca vlády SR pre rozvoj občianskej spoločnosti v rámci realizácie národného projektu Podpora partnerstva a dialógu v oblasti participatívnej tvorby verejných politík. Je financovaná z prostriedkov Európskeho sociálneho fondu prostredníctvom Operačného programu Efektívna verejná správa. Pravidlá hry neprešli jazykovou úpravou.

# Nie je mesto

**Nie je mesto ako mesto** žiakom hrovou formou približuje ako funguje participatívny rozpočet vo fiktívnom meste.

Doska hry zobrazuje fiktívne mestečko Participatívne, ktoré má svoje mestské štvrte:

- Nudnú
- Upchatú
- Špinavú
- Bifľošskú
- Ignorantskú

Hra začína príbehom, ktorý hovorí, že v mestečku sa práve konali komunálne voľby. Novozvolený primátor vie, že obyvatelia poznajú problémy svojho mesta najlepšie, a preto by mali spolurozhodovať o tom, kam peniaze z mestského rozpočtu pôjdu.

Hráči sa stávajú obyvateľmi mesta a aktívne preberajú časť zodpovednosti za svoje okolie. V piatich skupinkách (mestských štvrtiach) diskutujú o problémoch a konkrétnych riešeniach na zlepšenie života vo svojom susedstve. Pri rozhodovaní o tom, ktoré projekty budú podporené sa však nepozerajú len na malú dosku svojej mestskej štvrte, ale zvažujú hodnotu projektov s presahom na mesto ako celok.

Táto hra však nie je len takou obyčajnou hrou. Pomocou QR kódu, ktorý je na doske znázornený, si hráči môžu overiť, či participatívny rozpočet reálne funguje aj v ich meste alebo kraji.

