

GRA PLANSZOWA „Tajemniczy Wałbrzych - Akcja Rewitalizacja”

Arkadiusz Łapka z zespołem

Biblioteka „Pod Atlantami”, Wałbrzych

Głównym celem projektu było stworzenie gry planszowej, która w atrakcyjny i ciekawy sposób przedstawi najważniejsze postacie, miejsca związane z miastem i jego okolicami, a także legendy, podania, wydarzenia z wieloletniej jego historii. Zawarte w grze opisy nie zawierają szczegółowych i wyczerpujących danych, a jedynie zachęcają do pogłębiania wiedzy przez korzystanie z historycznych i literackich źródeł, dostępnych w wałbrzyskiej księżnicy. W ten nietypowy sposób mieszkańcy Wałbrzycha oraz innych miast, w szczególności Aglomeracji Wałbrzyskiej, mogą zdobywać informacje o często zapomnianych miejscach i lokalnych wydarzeniach. Gra stanowi ciekawą propozycję spędzania czasu wolnego. Jest także nowoczesnym sposobem wspierania działań rewitalizacyjnych, prowadzonych w „starych” dzielnicach miasta.

Realizacja projektu, którego podjęła się Biblioteka pod Atlantami, odbyła się od września do grudnia 2018 roku i została podzielona na trzy etapy. W pierwszym - przygotowanie koncepcji - wzięło udział trzech pracowników biblioteki. Specjalista ds. promocji odpowiedzialny był za przygotowanie ogólnej koncepcji gry planszowej. Bibliotekarz dziecięcy, posiadający doświadczenie w projektowaniu i tworzeniu gier, odpowiedzialny był za stworzenie mechaniki projektowanej gry. Kierownik Działu Informacji Naukowej i Czytelń Biblioteki pod Atlantami, w którego skład wchodzi Pracownia Regionalna, odpowiadał za merytoryczną stronę tworzonej gry. Korzystając ze zbiorów ww. pracowni, opracował wybrane wydarzenia, obiekty, miejsca oraz postacie, które zostały wykorzystane w fabule gry.

Zespół przygotował formułę gry planszowej „Tajemniczy Wałbrzych - Akcja Rewitalizacja”, obejmującej odrębne wersje gry dla dwóch grup odbiorców: dla dzieci - „Tajemniczy Wałbrzych”, dla starszych - „Wałbrzych - miasto do odkrycia”.

„Tajemniczy Wałbrzych” to gra planszowa przeznaczona dla dzieci, może w nią grać równocześnie od dwóch do sześciu osób. Plansza, na której toczy się rozgrywka, przedstawia Wałbrzych, a gracze poruszają się po polach odwzorowujących sznur pereł Księżnej Daisy. Każdy uczestnik wybiera pionek przedstawiający postać symbolizującą charakterystyczny dla Wałbrzycha zawód. Do rozegrania gry, oprócz pionków i kostek, służy 30 kart obrazujących ważne miejsca w mieście (np. wiadukt kolejowy na Podgórzu, Pałac Tielscha na Starym Zdroju, Muzeum Górnictwa i Sportów Motorowych w Rusinowej, Rezerwat przyrody „Przełomy pod Książem”). Na dole karty znajduje się umieszczony „do góry nogami” tekst zawierający nazwę miejsca i krótki jego opis.

„Wałbrzych - miasto do okrycia” jest grą planszową przeznaczoną dla młodzieży i dorosłych, może w nią grać równocześnie od dwóch do sześciu osób. Plansza, na której toczy się rozgrywka, przedstawia plan Wałbrzycha, a uczestnicy poruszają się po dwóch ścieżkach. Zewnętrzna składa się z pól (w kształcie wagoników kopalnianych), oznaczających najważniejsze i najciekawsze miejsca oraz obiekty Wałbrzycha i okolic. Wewnętrzna ścieżka przedstawia wałbrzyski Rynek. Każdy gracz wybiera pionek z wizerunkiem postaci reprezentującej wybrany zawód dawnego lub współczesnego Wałbrzycha. Oprócz pionków i kostek gracze posługują się 26 kartami. Na każdej z nich znajduje się zdjęcie przedstawiające znane lub ciekawe miejsce Wałbrzycha i okolic oraz lista zadań. Dotyczą one wybranych miejsc, budynków, osób i wydarzeń (np. pole „Borowa” przedstawia historię związaną z turystyką, pole „Stadion Miejski” - z wałbrzyskim sportem).

Następnym, ważnym etapem realizacji gry było opracowanie szaty graficznej. Zadanie to zostało powierzone specjalście ds. wydawniczo-wystawienniczych biblioteki, który jako absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu gwarantował wysoki poziom artystyczny grafik. Przy ich tworzeniu wzięto pod uwagę specyfikę miasta, charakterystyczne elementy urbanistyczne, a także wałbrzyską florę i faunę.

Ostatnim etapem realizacji projektu było wyprodukowanie 1000 egzemplarzy gry „Tajemniczy Wałbrzych - Akcja Rewitalizacja”, zlecone profesjonalnej firmie zewnętrznej.

Gra jest oryginalnym i nietypowym sposobem nie tylko propagowania lokalnej historii, ale również promocji literatury regionalnej, adresowanej do najmłodszych odbiorców. Jest to przystępny i atrakcyjny sposób poznania przez nich m.in. legend i podań, stanowiących ważny element bibliotecznych działań edukacyjnych. To również konkretną propozycją spędzania czasu wolnego przy grach planszowych, które w naszych placówkach cieszą się coraz większym powodzeniem.

Gra nieodpłatnie trafiła do wszystkich bibliotek na terenie miasta i powiatu, do wałbrzyskich szkół i placówek edukacyjnych. Jest również atrakcyjną nagrodą w wielu konkursach miejskich i doskonałym materiałem promującym zarówno miasto, jak i Bibliotekę. Na tym nie koniec. Grupa

młodych bibliotekarzy na jej podstawie opracowała przy użyciu aplikacji Action Track mobilną grę miejską po śródmieściu Wałbrzycha. Zostanie ona rozegrana podczas tegorocznej Nocy Bibliotek. Jej wielkim atutem jest płaszczyzna literacka, zawierająca liczne odwołania i skłaniająca do samodzielnych poszukiwań w zakresie podejmowanych wątków.

