



## Kim jesteś?

Dołącz do buntowników lub członków Systemu i przekonaj się, czy można być prawdziwie wolnym – w prawdziwym życiu... lub w sieci. Uwaga! System wciąga od pierwszej strony!

„Seria, która odwraca pojęcie dobra i zła”

Nowa Fantastyka



## Zapraszamy na spotkanie!

# Warsztaty literackie z książką „Prawdziwe życie”

Tekst: Maiwenn Alix | Tłumaczenie: Przemysław Szczur

**Czas trwania:** ok. 90 minut (w tym krótka przerwa)

**Grupa wiekowa:** 14+

## Cele:

- Uczestnicy potrafią wskazać korzyści płynące z bycia w Systemie.
- Uczestnicy potrafią wskazać negatywne cechy Systemu.
- Uczestnicy potrafią wskazać korzyści płynące z bycia buntownikiem.
- Uczestnicy potrafią wskazać negatywne cechy ustroju buntowników.
- Młodzież dostrzega różnice pomiędzy światem realnym, a wirtualnym, potrafi wyprowadzić odniesienia ze świata książkowego do istniejącej rzeczywistości.

## 1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- flamastry
- małe karteczki do zapisania cech Systemu i ustroju buntowników
- małe karteczki do losowania grup – jedno oznaczone literą S, drugie literą B
- arkusze szarego papieru
- nożyczki
- kleje
- kredki
- książka „Prawdziwe życie. Odłączenie”

## 2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy mogli ze sobą swobodnie rozmawiać, przemieszczać się i wchodzić w interakcje.

## 3. Działania promocyjne:

Przygotuj wydarzenie na Facebooku, stwórz plakat promujący warsztaty, zaprosz znajomych uczniów, czytelników. Stwórz wpis na blogu, stronie internetowej biblioteki informujący o warsztatach.

## 4. Przebieg warsztatów:

### Rozgrzewka i poznanie się uczestników (15 min)

Każdy uczestnik dostaje małą kartkę, na której zapisuje ostatnio przeczytaną książkę, komiks obejrzany film, rozegraną grę. Krótko opisuje swoje wrażenia po lekturze, seansie. Każdy opowiada trochę o swoich wrażeniach. Uczestnicy wymieniają nośnik, na którym czytali, oglądali, słuchali, grali.

### Praca z książką (15 min)

Najlepiej, gdyby uczestnicy byli po lekturze książki. Jeśli nie, otrzymują krótki konspekt i czytają opracowanie lektury, w którym wymienione są najważniejsze cechy książki – zarys fabuły, różnice pomiędzy Systemem a buntownikami. Droga losowania dzielimy uczestników na dwie grupy. Uczestnicy losują pomiędzy byciem członkiem Systemu a buntownikiem. Po podziale każda grupa dostaje materiały związane z Systemem oraz buntownikami. Przed każdą z grup stoi zadanie: wykazać, że jej wizja świata jest najlepsza dla ludzi.

Rozmowa w grupach: Czym jest życie w Systemie i jakie korzyści przynosi członkom? Czym jest życie buntownika i jakie przynosi korzyści? Dlaczego buntownicy nie chcą być w Systemie? Czemu System zwalcza buntowników?

Grupa SYSTEM zapisuje na swoim arkuszu papieru korzyści z bycia w Systemie oraz negatywne cechy bycia buntownikiem. Grupa BUNTOWNICY na swoim arkuszu zapisuje korzyści z bycia buntownikiem oraz negatywne cechy bycia członkiem Systemu. Uczestnicy mają do dyspozycji karteczki podpowiadające cechy Systemu i buntowników.

### **Wolność i równość w Systemie i wśród buntowników (10 min)**

Czym jest wolność? Jak wygląda w Systemie, a jak wśród buntowników? Jakie cechy wspólne mają te dwa światy ze światem realnym?

Rozmowa o tym, jak zachowaliby się członkowie Systemu, a jak buntownicy w konkretnej sytuacji: uczestnicy losują jedno stwierdzenie, np.:

- *Mogę opuścić miejsce zamieszkania, gdy tylko chcę.*
- *Wszystko, co mówią nauczyciele, to prawda.*
- *Mam prawo do własnej opinii i możliwość jej wyrażania.*
- *Nikt nie fałszuje historii.*
- *Mogę mówić, co tylko chcę i o kim tylko chcę.*
- *Wiem, kto przewodzi mojej społeczności, i mogę go/ją prosić o pomoc w każdej chwili.*
- *Mogę wyrażać swoje emocje w każdym momencie mojego życia.*
- *Mogę kwestionować autorytety i podważać ich wizję świata.*

Uczestnicy losują karteczki z sytuacjami i rozmawiają, jak zachowaliby się w danej społeczności oraz jak społeczność wpływałaby na ich postrzeganie świata.

### **Porównanie świata z książki ze światem realnym (15 min)**

Uczestnicy przyglądają się zapisanym przez siebie arkuszom papieru i próbują stworzyć analogie pomiędzy światem książkowym i realnym. Wymieniają cechy podobne do świata realnego. Starają się wybrać najlepsze wartości i cechy dwóch światów (Systemu i buntowników), które sprawiłyby, że świat realny stałby się lepszy.

### **Pojedynek Konstruktorów – praca plastyczna (35 min)**

Uczestnicy, zaznajomieni z zasadami pojedynków Konstruktorów, przygotowują swoją wizję pokoju do pojedynku. Mają do dyspozycji nie tylko opis słowny, ale materiały plastyczne, które można wykorzystać do stworzenia wizji miejsca pojedynku. Po stworzeniu miejsca pojedynku następuje faza testowania pokoi – każdy uczestnik zmierzy się z drugim uczestnikiem w drodze losowania. Pojedynki trwają dwie minuty, w tym czasie każdy z uczestników wymienia pułapki i sposoby pokonania przeciwnika. Grupa decyduje o tym, kto wygrał.

## **GRAMY w ZIELONE**

Wydanie książek jest współfinansowane przez Unię Europejską w ramach programu Kreatywna Europa.

Przygotowanie aplikacji do programu Kreatywna Europa dotyczącej projektu „Gramy w zielone” zostało dofinansowane przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego

PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



# CECHY SYSTEMU

## POZYTYWNE

Ludzie mogą komunikować się za pomocą myśli  
Bezpieczeństwo mieszkańców  
Brak jakichkolwiek tabu obyczajowych  
Wszyscy są równi  
Każdy pracuje na rzecz swojej społeczności  
Wirtualna rzeczywistość pozwala na przeżywanie  
każdego rodzaju przygód i światów  
Dostęp do najnowszych technologii  
Naprawa zniszczonego środowiska naturalnego  
Brak chorób i głodu  
Brak nienawiści i podziałów klasowych  
i społecznych  
Brak prywatnej własności

## NEGATYWNE

Nie można opuścić Systemu  
Ludzie są warunkowani emocjonalnie  
System nie uczy całej prawdy o historii  
System jest opresyjny  
System porywa dzieci Buntowników  
System nie jest przejrzysty  
System nie pozwala na kwestionowanie władzy  
System ukrywa informacje przed członkami  
Tłumienie emocji i popędu  
Brak prywatnej własności

---

# CECHY SPOŁECZNOŚCI BUNTOWNIKÓW

## POZYTYWNE

Brak uwarunkowań emocjonalnych  
Demokratyczny ustrój na wyspie  
Kontynuacja tradycji  
Pełne przeżywanie uczuć i emocji  
Świadomość prawdziwej historii ludzkości  
Wolny wybór  
Pełna świadomość własnego istnienia

## NEGATYWNE

Tradycyjny podział ról  
Brutalność w treningu żołnierzy  
Przemoc jest środkiem wychowawczym  
Nienawiść do wszystkich członków Systemu  
Podziały klasowe i społeczne  
Walki pomiędzy różnymi wyspami  
Brak rozwoju technologicznego  
Skostniałe struktury władzy

## ZARYS FABUŁY KSIĄŻKI:

Blżej nieokreślona przyszłość. Świat podnosi się po katastrofie ekologicznej, którą wywołała działalność człowieka przez 21 i 22 wiek. Ludzkość żyje w osadach, które powoli i mozolnie się odbudowują oraz ratują przyrodę i Ziemię. Wszyscy ludzie mieszkający w osadach są połączeni mentalnie i empatycznie w jeden ogromny System, który pozwala im komunikować się bez słów. Osady pełne są ludzi pracowitych, nastawionych do siebie przyjaźnie, wszyscy doskonale się rozumieją, znają swoje uczucia i emocje. Dzięki specjalnym transponderom mogą łączyć się z Systemem w każdym momencie. Noce spędzają w wirtualnej rzeczywistości, w której mogą robić, co chcą, gdzie chcą i cokolwiek im się zamarzy.

Wszyscy pracują dla wspólnego dobra, nie ma własności prywatnej. Ludzie ciężko pracują, ale dzięki opiece systemu nie brakuje im jedzenia i rozrywek. Nie występują choroby ani problemy związane z zanieczyszczeniem środowiska. Negatywne emocje nie występują, nie ma wrogości, nienawiści i strachu. Główna bohaterka to nastolatka Lani mieszkająca w jednej z osad na dawnym kontynencie amerykańskim. Lani jest dziewczyną szczęśliwą, inteligentną i mądrą. Świetnie radzi sobie w wirtualnej rzeczywistości, gdzie wygrywa pojedynki z innymi członkami Systemu polegające na konstruowaniu nierealnych scenarii. Pewnego dnia Lani i jej najlepsza przyjaciółka Jen zostają porwane podczas swojej codziennej wyprawy na krańce osady. Lani budzi się pełna bólu i cierpienia uświadamiając sobie, że jej przyjaciółka nie żyje, a razem z nią zostały porwane jeszcze dwie osoby z osady – Tom i Cora. Zostali porwani przez dziwnych, agresywnych ludzi, którzy nic im nie mówiąc, każą im wędrować przez dzikie ostępy. Po drodze grupa porwaczy dostaje się do dziwnego obiektu wojskowego sprzed lat, gdzie ścigają ich androidy wojskowe. Lani wciąż nie wie, co się dzieje.

Grupa trafia na statek, który wiezie ich aż pod koło podbiegunowe. Tam Lani i jej dwójka towarzyszy zostają poddani procedurze odwarunkowywania i okazuje się, że zostali przewiezieni na wyspę zamieszkaną przez społeczność buntowników – potomków osób, które uciekły przed Systemem kilka pokoleń temu. Lani i jej towarzysze zostają odłączeni od Systemu, ich transpondery, choć działają, to jednak nie są cały czas podłączone do Systemu. Okazuje się, że buntownicy zamieszkują kilkanaście wysp. Ta, na którą trafiła Lani, jest pozostałością dawnej bazy wojskowej, która miała stać się osadą Systemu. Lani zostaje wprowadzona do historii przez Aleksandra oraz starszego członka Rady, Sokratesa, który sam okazał się uciekinierem z Systemu. Buntownicy żyją poza kontrolą Systemu, od czasu do czasu okradają jego osady i magazyny. Lani dowiaduje się kilku nieznanych faktów dotyczących historii ludzkości – całe życie uczono ją, że System powstał, by ratować ludzkość, a ludzie przyłączali się do niego dobrowolnie. Okazuje się, że przed wiekami trwała wielka wojna pomiędzy państwami a Systemem i nie wszyscy ludzie sami chcieli przystępować do Systemu. To w wyniku wojny System podporządkował sobie świat. Lani poznaje życie w buntowniczej osadzie – pomaga rodzinie na wsi, opiekuje się dwójką dziewczynek z tej rodziny, a także trenuje sztuki walki. Poznaje surowe i trudne warunki, w jakich żyją buntownicy. Poznaje również system społeczny, który jest odbiciem dawnej demokracji. Towarzyszą jej też zupełnie nowe emocje – gniew, nienawiść, złość, ale także miłość i przyjaźń oraz pewność siebie.

Lani coraz bardziej wrasta w społeczność wyspy. Jest też świadkiem ataku poduszki Systemu na wyspę buntowników, który skutkuje porwaniami dzieci oraz morderstwami mieszkańców wyspy. Lani postanawia aktywnie włączyć się w walkę z Systemem i przystępuje do grupy buntowników zajmującej się eskapadami na terytorium systemu oraz wykorzystując swój transponder, włamuje się do Systemu i pomaga kraść dane. Niestety System coraz aktywniej interesuje się wyspą i pod koniec książki następuje zmasowany atak na osadę buntowników, który skutkuje porwaniem Aleksandra. Lani jest zrozpaczona. I na tym kończy się tom pierwszy.

**MOGĘ OPUŚCIĆ MIEJSCE ZAMIESZKANIA, GDY TYLKO CHCĘ.**

---

**WSZYSTKO, CO MÓWIĄ NAUCZYCIELE TO PRAWDA.**

---

**MAM PRAWO DO WŁASNEJ OPINII I MOŻLIWOŚĆ JEJ WYRAŻANIA.**

---

**NIKT NIE FAŁSZUJE HISTORII.**

---

**MOGĘ MÓWIĆ, CO TYLKO CHCĘ I O KIM TYLKO CHCĘ.**

---

**WIEM, KTO PRZEWODZI MOJEJ SPOŁECZNOŚCI I MOGĘ GO/JĄ PROSIĆ O POMOC W KAŻDEJ CHWILI.**

---

**MOGĘ WYRAŻAĆ SWOJE EMOCJE W KAŻDYM MOMENCIE MOJEGO ŻYCIA.**

---

**MOGĘ KWESTIONOWAĆ AUTORYTETY I PODWAŻAĆ ICH WIZJĘ ŚWIATA.**