

Autorzy innowacji: Adrianna Wójcik, Jakub Wiśniewski, Agnieszka Kucharska, Łukasz Orylski

Nazwa Innowacji: Zagrajmy w dorosłość

Innowacja społeczna powstała w ramach realizacji projektu „Przepis na wielkopolską innowację społeczną -usługi opiekuńcze dla osób zależnych” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego - Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.



ZAGRAJMY W
DOROSŁOŚĆ



ZAGRAJMY W DOROSŁOŚĆ

PODRECZNIK


gerere
FUN FOR GOOD


FAIB



Autor podręcznika:

Łukasz Orylski

Projekt graficzny podręcznika:

Patrycja Bruch

Mechanika i zasady gry oraz grywalizacji:

Adrianna Wójcik

Jakub Wiśniewski

Wsparcie merytoryczne i metodologiczne:

Agnieszka Kucharska

Łukasz Orylski

Projekt graficzny gry:

Aleksandra Włodarczyk

Tekst instrukcji:

Jakub Wiśniewski

Łukasz Orylski

Redakcja instrukcji:

Patrycja Bruch

Konsultanci merytoryczni: Bartosz Bednarek, Marta Ciecieląg, Dorota Kucharska, Anna Marciniak-Zdybał, Dominik Kopeć, Pola Kielar, Tomasz Kościsty, Jakub Kościsty, Angelika Dąbrowska, Anna Klonowska, Sławomir Kaniecki, Marcin Jurga.



Spis treści

Wprowadzenie 3

Dlaczego powstał ten podręcznik? 3

Zanim zaczniemy grać i realizować zadania... 5

Lista zadań do wykonania w prawdziwym życiu 7

Instrukcja dla animatora 12

Instrukcja dla gracza 33

Instrukcja dla gracza łatwa do czytania 49

Wskazówki metodyczne dla osób animujących rozgrywki i



Wprowadzenie

DLACZEGO POWSTAŁ TEN PODRĘCZNIK?



Zapraszamy Państwa do zapoznania się z podręcznikiem wdrażania modelu wsparcia młodzieży niepełnosprawnej w nabywaniu i utrwalaniu umiejętności niezbędnych do niezależnego funkcjonowania. Model pn. „Zagrajmy w dorosłość!” został przygotowany i przetestowany przez zespół pracowników i współpracowników Fundacji Akceleracji i Inkubacji Biznesu, przy współpracy z Agencją Społeczną GERERE. Miało to miejsce podczas wdrażania innowacji społecznej w ramach Wielkopolskiego Inkubatora Innowacji Społecznych w okresie od marca 2018 do stycznia 2019 roku. We wdrażaniu modelu uczestniczyło kilkanaście osób, w tym rodzice, nauczyciele i wychowawcy młodzieży niepełnosprawnej; specjaliści m.in. w zakresie: tworzenia gier, psychologii, coachingu oraz usług asystencji osobistej. Założenia modelu zostały przetestowane łącznie przez 24 osoby w wieku 14-24 lata z poważnymi dysfunkcjami narządu ruchu, lekką niepełnosprawnością intelektualną oraz sprzężeniami powyższych dysfunkcji. Uczestnicy testowania byli wspomagani przez wykwalifikowanych asystentów osób niepełnosprawnych (dalej także ON). Treści zawarte w niniejszym opracowaniu stanowią wprost pokłosie wdrażania innowacji. Do zapoznania się z nimi



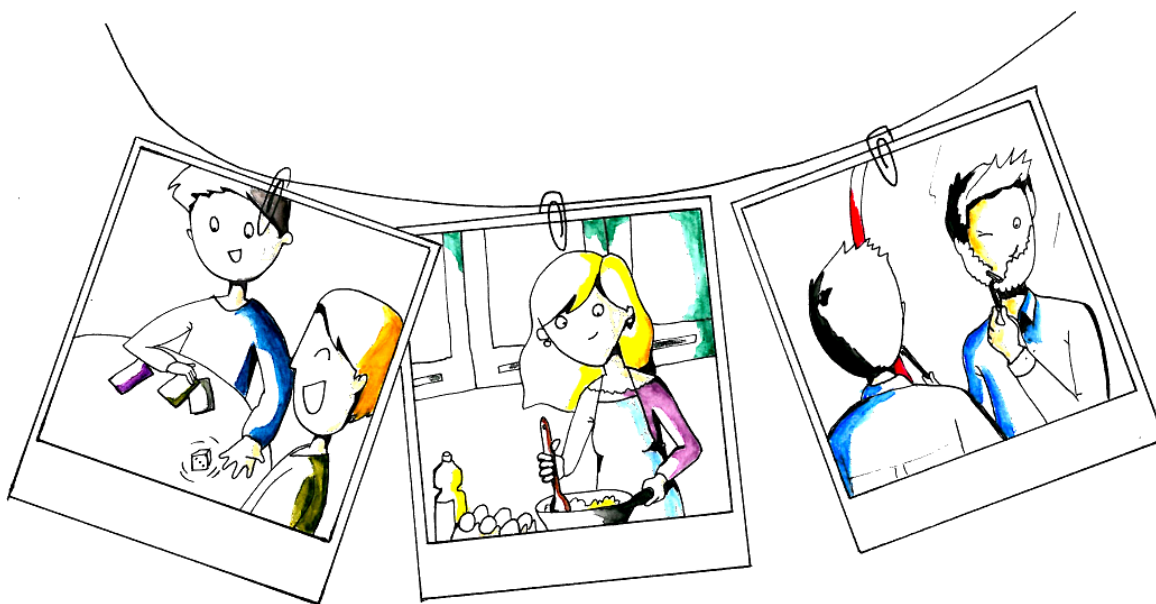
zachęcamy osoby, które z przyczyn osobistych lub zawodowych chcą wspierać niepełnosprawnych nastolatków w wykonywaniu codziennych czynności, które dla ich pełnosprawnych rówieśników często są banalne lecz dla ON ich realizacja to poważne wyzwanie połączone z istotnym wysiłkiem. **Podkreślamy, że określenie wieku osób niepełnosprawnych, którym dedykujemy nasz model ma charakter ramowy. Zachęcamy do korzystania z opisanych poniżej narzędzi także podczas pracy z osobami w innym wieku niż uczestnicy testowania.**

Trzeba podkreślić, że o ile nauka wykonywania bardzo wielu codziennych czynności przez dzieci i młodzież pełnosprawną odbywa się spontanicznie, w tym poprzez zabawę i naśladowanie dorosłych, o tyle w przypadku młodych osób z poważnymi niepełnosprawnościami takiej nauce najczęściej towarzyszą znaczące trudności i lęk, niekiedy również ból. Odbywa się ona nierzadko w atmosferze pedagogizacji wszelkich działań osoby niepełnosprawnej, a zatem traktowania ich jako elementów rehabilitacji lub terapii. Młode ON często nie są w stanie odwzorować sposobu wykonania czynności przez rodziców, czy rodzeństwo, ponieważ niepełnosprawność intelektualna, ograniczenie sprawności ruchowej bądź manualnej uniemożliwiają im to.

Osobnym zagadnieniem jest faktyczny stosunek opiekunów młodych ON do kolejnych kroków swoich dzieci albo podopiecznych na drodze do niezależności. Pożądana jest postawa wspierająca i realistyczne formułowanie oczekiwań wobec samodzielności ON. Często jednak opiekunowie zachowują się w sposób nadopiekuńczy, blokując aktywność dzieci i młodzieży. Stawiają też przesadnie duże lub zbyt małe wymagania. Argumentują: „wyręczę dziecko, bo daną rzecz zrobię lepiej i szybciej”.

Niniejsze opracowanie oraz cały innowacyjny model stawia sobie za cel, aby dla ON wkraczanie w świat codziennych czynności mogło odbywać się w sposób angażujący dobre emocje, bazujący na zasobach, mało pedagogiczny w formie, ciekawy, lekki – po prostu atrakcyjny. Dlatego też nasze propozycje dla Państwa opieramy na grywalizacji, czyli zastosowaniu w prawdziwym życiu mechanizmów zaangażowania znanych z gier. Kluczowym elementem modelu jest gra planszowa w ulubianej przez młodzież konwencji fantasy. Serdecznie życzymy i młodzieży niepełnosprawnej, i Państwu, którzy będą ją wspierać w zmaganiach, efektywnego, ale zarazem radosnego korzystania z naszego modelu i tworzących go narzędzi. Niech „gra w dorosłość” stanie się ekscytującą i pożyteczną przygodą!

ZANIM ZACZNIEMY GRAĆ I REALIZOWAĆ ZADANIA...



Doświadczenia, które Państwu przekazemy opierają się na kilkumiesięcznej pracy ekspertów nad założeniami modelu i wielu tygodniach, podczas których nasze rozwiązanie testowali w siedmioosobowych grupach uczniowie niepełnosprawni w szkołach w Poznaniu i Owińskich oraz trzech niepełnosprawnych nastolatków w domach rodzinnych. Każdy z uczestników testowania wziął udział w ośmiu rozgrywkach na planszy oraz zrealizował osiem (wybranych samodzielnie lub przy wsparciu animatora), zadań w realnym życiu. Realizacja takiej akurat liczby ww. zadań nie ma uzasadnienia merytorycznego, a podyktowana jest dość krótkim okresem testowania określonym w procedurach grantowych dotyczących projektów innowacji społecznych. Gdyby testowanie trwało dłużej, być może pewne wnioski z tego procesu wyglądałyby inaczej. Liczba zadań, które mogą zrealizować młode osoby niepełnosprawne oraz liczba rozgrywek jest praktycznie nieograniczona, a powinna zależeć tylko od rozpoznania potrzeb użytkowników modelu oraz specyfiki sytuacji w internacie, klasie albo rodzinie. Nie ma także przeszkód, aby po koniecznych modyfikacjach nasz model był używany do pracy z innymi grupami osób, niż te, z myślą o których został stworzony (np. z dorosłymi ON, dziećmi w normie intelektualnej, a nawet z seniorami).



W tym podręczniku będziemy rozróżniać pojęcie samodzielności i niezależności. Choć bowiem celem naszego modelu jest to, żeby młode osoby niepełnosprawne były w stanie samodzielnie (bez pomocy osób trzecich) poprawnie wykonać jak największą liczbę czynności życia codziennego, kwestii tej nie można postrzegać w schemacie zero-jedynkowym. Część czynności „trenowanych” podczas udziału w naszej grywalizacji, młode ON faktycznie będą w stanie wykonać w pełni samodzielnie. Inne będą wykonywały pod nadzorem i/lub z niewielkim wsparciem. Jeszcze inne aktywności będą w stanie wykonać sami jedynie w fragmentach (np. wyjmą z pralki pranie, ale go nie rozwieszają). Ale będą też takie działania, których żadnego elementu nasi gracze nie będą w stanie zrealizować bez pomocy innych. Będą natomiast w stanie komunikować, w jaki sposób chcieliby, aby dana czynność została dla nich (za nich) wykonana. Na przykład wymienić albo wskazać elementy garderoby, w które chciałyby się ubrać. Dlatego także niezależność ON rozumiana jako możliwość decydowania o sobie, wywierania wpływu na rzeczywistość, kształtowania partnerskich relacji z osobami je wspierającymi, jest naszym celem. **Niezależność jest zatem terminem szerszym od samodzielności, odnosi się bowiem również do aktywności, których ON nigdy nie będą w stanie wykonać same (np. własnymi rękoma, nogami etc.) ale powinny decydować o tym kto, kiedy, gdzie, w jakim zakresie i w jaki sposób udziela im wsparcia w wykonaniu tych czynności.** Ważna jest umiejętność wytworzenia partnerskiej relacji między osobą, która wsparcie otrzymuje, a tą, która go udziela. Czy warto poruszać to zagadnienie w kontekście bezpośrednich adresatów naszego modelu, a zatem osób niepełnoletnich? Naszym zdaniem zdecydowanie tak, ponieważ dzisiejsi trzynastolatkowie z poważnymi dysfunkcjami wkracząc będą w dorosłość w okresie, kiedy – na co wszystko dziś wskazuje – usługi asystencji osobistej będą znacznie bardziej dostępne, niż obecnie. Przygotowanie do świadomego i odpowiedzialnego korzystania z takich usług powinno być długotrwałym procesem, a zatem stanowi także pośredni cel naszego modelu.





LISTA ZADAŃ DO WYKONANIA W REALNYM ŻYCIU

Lista zadań do wykonania w placówce lub w miejscu zamieszkania:

1. Analiza pisma urzędowego
2. Analiza ulotki leku
3. Czesanie się
4. Golenie się
5. Gotowanie ryżu/makaronu/kaszy
6. Granie w grę planszową
7. Jedzenie nożem i widelcem
8. Komunikowanie potrzeb
9. Krojenie
10. Mycie lustra
11. Mycie podłogi
12. Mycie się
13. Mycie włosów
14. Mycie zębów
15. Nakrywanie do stołu
16. Nalewanie płynu doszklanki
17. Obieranie warzyw
18. Obsługa urządzeń: czajnik elektryczny
19. Obsługa urządzeń: komputer
20. Obsługa urządzeń: kuchenka gazowa
21. Obsługa urządzeń: mikrofalówka
22. Obsługa urządzeń: odkurzacz



23. Obsługa urządzeń: piekarnik
24. Opieka nad zwierzęciem
25. Organizacja czasu wolnego
26. Otwieranie opakowań
27. Pielęgnacja roślin
28. Pielęgnacja twarzy
29. Planowanie dnia/tygodnia
30. Planowanie wydatków
31. Prasowanie
32. Prośenie o pomoc
33. Prowadzenie dziennika
34. Przygotowanie prostego posiłku (jajecznica)
35. Przenoszenie przedmiotu z miejsca na miejsce
36. Przygotowanie ciepłego napoju
37. Robienie prania
38. Segregowanie śmieci
39. Stworzenie mapy okolicy/planu osiedla
40. Przechowywanie żywności
41. Tańczenie
42. Tworzenie pracy plastycznej
43. Ubieranie się
44. Wspólne planowanie
45. Opowiadanie o swoich wrażeniach
46. Wybór stroju adekwatnie do pogody
47. Wycieranie kurzy



48. Wyrzucanie śmieci
49. Załatwienie czegoś przez telefon
50. Założenie grupy zainteresowań na portalu społecznościowym
51. Zamówienie jedzenia z dostawą
52. Zamykanie drzwi na klucz
53. Zapinanie guzików
54. Zaproszenie kogoś na wyjście
55. Zasuwanie suwaków
56. Zmiana pościeli
57. Zmywanie naczyń
58. Znalezienie definicji w internecie, wybór źródła
59. Zorganizowanie imprezy
60. Przygotowanie prostego posiłku (parówki)

Lista zadań wymagających wyjścia “na zewnątrz”:

1. Dziękowanie
2. Kupowanie biletu
3. Kupowanie w małym sklepie produktów z listy
4. Odebranie listu z poczty
5. Odwiedzenie kogoś
6. Organizacja czasu wolnego
7. Podróż komunikacją miejską
8. Poruszanie się taksówką
9. Posługiwanie się gotówką
10. Posługiwanie się kartą płatniczą



11. Proślenie o pomoc
12. Przemieszczanie się przez miasto
13. Skompletowanie koszyka z zakupami
14. Stworzenie mapy okolicy/planu osiedla
15. Udział w zajęciach dodatkowych
16. Uprawianie sportu na świeżym powietrzu
17. wizyta u lekarza
18. Wizyta w aptece
19. Wizyta w drogerii
20. Wizyta w sklepie spożywczym
21. Wspólne planowanie
22. Wyjście do kawiarni
23. Wyjście do kina
24. Wyjście do restauracji
25. Wyjście na rower
26. Wyjście na spacer
27. Wypożyczenie książki
28. Wyrzucanie śmieci
29. Wysłanie zaadresowanego listu
30. Zakupy w piekarni
31. Zakupy w sklepie samoobsługowym
32. Załatwienie sprawy urzędowej
33. Zamówienie wizyty u lekarza
34. Zamykanie/zamykanie na klucz drzwi
35. Zdjęcia do dokumentu



36. Zorganizowanie pikniku
37. Wyprowadzenie psa na spacer
38. Zwiedzanie
39. Wizyta w banku
40. Wizyta w kawiarni lub lodziarni

INSTRUKCJA DLA PROWADZĄCEGO

Mapa narzędzia i słowniczek

Niniejsze narzędzie powstało, aby ułatwić osobom z niepełnosprawnościami w wieku 13-18 lat poszerzanie swoich kompetencji i samodzielności.

Serce narzędzia stanowi gra planszowa. Rozgrywana etapami, tydzień po tygodniu przypomina graczom, że trzeba wciąż ćwiczyć i powtarzać wykonywanie pewnych czynności, by pewnego dnia opanować je w pełni.

Pomiędzy spotkaniami z grą, uczestnicy otrzymywać będą zgrywalizowane misje i zadania związane z trenowaniem konkretnych umiejętności w prawdziwym życiu. Misje będą powiązane z grą swoją formą i logiką wymagań. Tak więc trenowanie prawdziwych umiejętności będzie łatwiejsze dzięki zaangażowaniu w grę.

Słowniczek

Spotkanie z grą - cyklicznie odbywające się spotkania grupy korzystającej z narzędzia. Podczas spotkań rozgrywany jest fragment gry planszowej, przydzielane oraz rozliczane są misje i zadania.

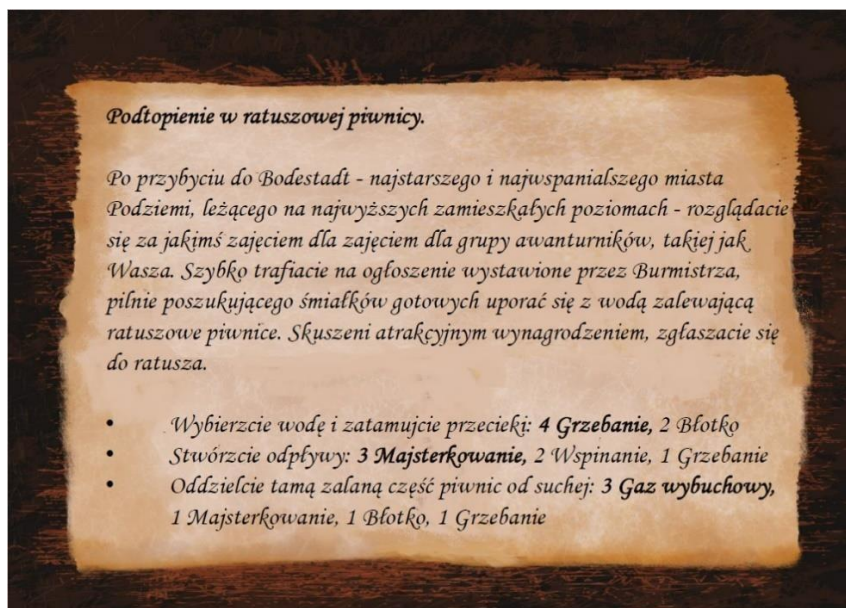
Karta gracza - karta, na której opisana jest postać, w którą wciela się dany gracz. Oprócz tego znajduje się na niej miejsce do zapisywania zdobywanych przez graczy bonusów (w grze) oraz wykonanych zadań i misji (pomiędzy spotkaniami).



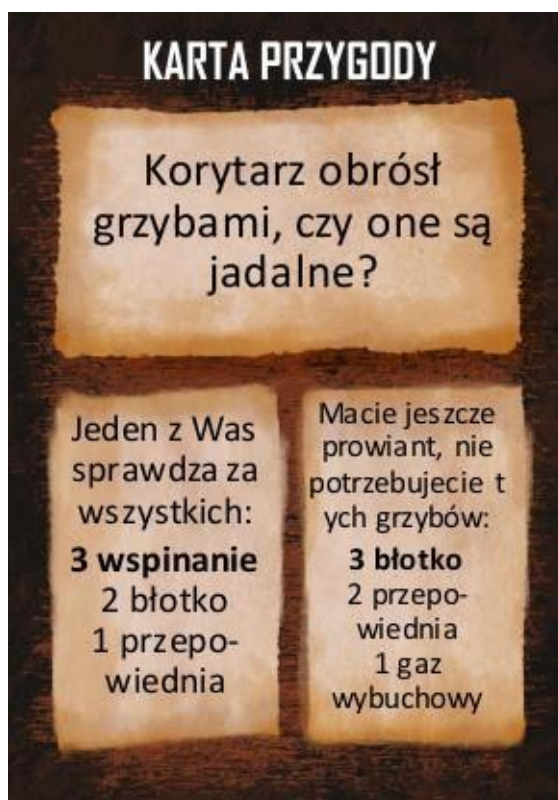




Wyzwanie fabularne - karty opisujące wyzwania, przed którymi stają uczestnicy podczas spotkań z grą. Wyznaczają cele graczy na dane spotkanie oraz przedstawiają kolejny fragment historii. Na każdym spotkaniu rozgrywane jest jedno wyzwanie fabularne.



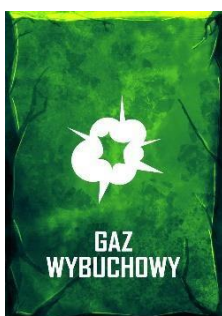
Karty przygód - zawierają przeróżne przygody czekające na graczy podczas planszowej części rozgrywki. Na każde spotkanie przygotowana jest talia z przygodami o odpowiednim stopniu trudności.



Karty akcji - karty, którymi grają gracze. Służą im one do realizowania napotkanych przygód.



Błotko



Gaz Wybuchowy



Dociekliwość



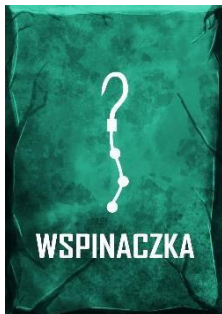
Magiczny kamień



Majsterkowanie



Grzebanie



Wspinaczka



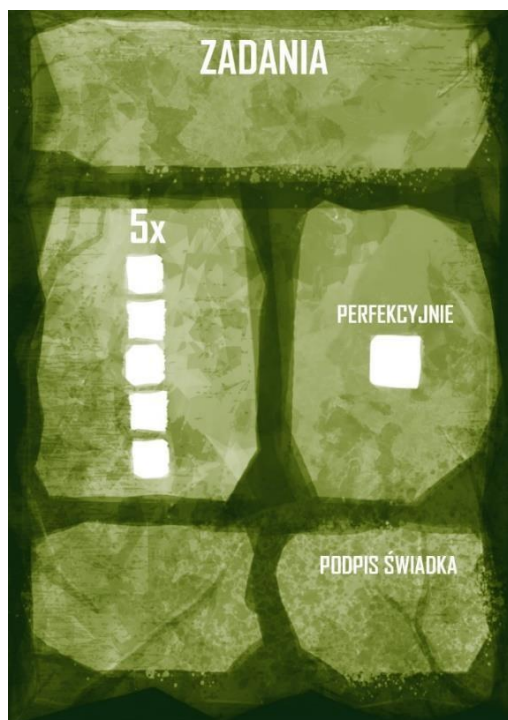
Spokój



Przepowiednia
(zastępuje dowolną inną kartę
podczas realizacji przygód)

Bonusy – zdobywane przez graczy dzięki realizacji wyzwań fabularnych i przygód. Bonusy powiązane są z typami kart akcji i pozwalają zastępować karty danego typu podczas realizacji przygód.

Zadanie - opisuje podstawową czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. nakrywanie do stołu). Zadania to części składowe misji.



Misja - opisuje bardziej złożoną czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. przygotowanie posiłku). Zaliczenie misji odbywa się poprzez zaliczenie składających się na nią zadań.



Karty eliksirów - nagrody za wykonywanie podjętych zadań i misji. Zdobywa się je trenując umiejętności w prawdziwym życiu, a stosuje w świecie gry planszowej. Elixiry pozwalają zastąpić 3 karty akcji danego typu.



Plansza – przedstawia płataninę podziemnych korytarzy, na niej toczy się rozgrywka gry planszowej.



Fabula

Podczas ośmiu spotkań z grą, gracze mierzą się z kolejnymi **wyzwaniami fabularnymi**, odkrywając stopniowo dalsze losy swoich bohaterów i całego podziemnego świata. Świat gry i dziejąca się w nim historia to jeden z istotnych elementów budujących zaangażowanie graczy i motywację do wykonywania kolejnych zadań. Dlatego tak ważne jest dbanie o to, by gracze zapoznawali się ze wszystkimi elementami fabuły: wprowadzeniem, opisami postaci, przygodami i oczywiście wyzwań fabularnych.

Wprowadzenie

Wiele tysięcy lat temu na świecie żyli magowie. Nie było ich wielu, a ich potęga była ogromna, dlatego łatwo zdobywali sławę, władzę i bogactwo. Byli podziwiani, a często wręcz czczeni. Czuli się jak bogowie i każdy chciał uważać siebie za najpotężniejszego. Wzajemne przechwałki szybko zamieniły się w pojedynki, a pojedynki - w wojnę. Konflikt narastał, miotane zaklęcia stawały się coraz groźniejsze, aż w końcu zupełnie wymknęły się spod kontroli. Rozpoczął się czas wielkich kataklizmów i klęsk żywiołowych, który pozostawił świat skuty w mroźnym uścisku. Cała planeta została uwięziona pod wielokilometrową skorupą lodu.



Niewielu przeżyło ten mroczny czas. Ci, którym się udało, schronili się pod ziemią. Im bardziej świat zamarzał, tym głębiej rozciągały się tunele nowej, podziemnej populacji.

Wiele pokoleń minęło od czasu Wielkiego Zejścia. Warunki podziemnego życia odcisnęły piętno na potomkach pierwszych uciekinierów, dostosowując ich ciała i zdolności do świata pod powierzchnią. Niektórzy zyskali ogromną siłę i kończyny ułatwiające kopanie. Inni utracili wzrok i wykształcili zupełnie nowe zmysły, pozwalające im na odnajdywanie się w ciemnościach. Nieustannie z różnych stron dochodziły plotki o nowych, niezwykłych postaciach.

Z biegiem lat podziemny świat rozwijał się, a żyjące w nim stworzenia koegzystowały we względnej zgodzie i harmonii.

Aż do momentu, w którym do największego miasta podziemi - Bodensztadu - zaczęły spływać wieści o coraz częstszych przypadkach przecieków na górnych poziomach, a podtopień na dolnych.

Czyżby świat na powierzchni zaczynał topnieć? Czy w związku tym Bodensztad i resztę podziemia czeka zagłada? Aby to sprawdzić, w kierunku powierzchni zostaje wysłana ekspedycja najodważniejszych śmiałków...

Postaci

Gracze wcielają się w członków tej ekspedycji. Mogą oni wybierać spośród 10 fantastycznych bohaterów:

1. **Krecioręki** - bardzo silny, obdarzony wielkimi łopatkami zamiast dłoni. 90% jego masy ciała to mięśnie. Świetnie kopie, choć jest niezdarą. Czasem wpada na różne rzeczy... Ma świetny węch.
2. **Rodzeństwo Mrówaczy** - dwanaścioro małego rodzeństwa o wspólnym umyśle. Mogą budować z siebie mosty, służyć za linę, lub drabinę. Z nudów urządzają bójki i rozrabiają. Ach, te dzieci...
3. **Larka** - może zmieniać się w to, co chce i kiedy chce, by następnie powrócić do swojej ulubionej postaci larwy. Wolno się porusza i śpi kiedy tylko może, w każdym dostępnym miejscu. Ciężko ją dobudzić, warto mieć wtedy przy sobie jakieś pożywienie, bo staje się agresywna.
4. **Świetlanka** - podczas wędrówki przez tunele potrafi oświetlić mroki podziemi. Wabi ofiary obietnicą wiązki utęsknionego światła w nieprzeniknionej ciemności korytarzy. Kiedy trafi na wroga, może go zmylić błyszczącym "zajączkiem", a nawet oślepić.
5. **Wizjerka** - choć nie ma oczu, wypuszcza długie, czułe nogogłaszczki, dzięki którym wyczuwa trzęsienia ziemi i tąpnięcia. W swojej niepatrzącej głowie widzi i czuje całe sieci korytarzy. Chodzą plotki, że widzi i czuje również dusze innych istot.
6. **Leonka** - smukła i wysoka, musi się garbić podczas wędrówki tunelami. W jednej chwili potrafi się wtopić w otoczenie. Ma bardzo donośny głos, który niesie się korytarzem przez dziesiątki kilometrów. Lepiej jej nie rozśmieszać, bo zwróci na drużynę uwagę wszystkich drapieżników.



7. **Bombiusz** – należy do pulchnych, krótkonogich bulwiaków. Może wysadzać korytarze kontrolowanymi wybuchami gazów. Wybuchy stają się niekontrolowane, kiedy Bombiusz czuje strach. Trzeba go wtedy szybko uspokoić, bo gazy uderzają nie tylko w mury, ale i w nozdrza.
8. **Dżdżownik** - główny medyk w całym Bodensztad. Jedyne na całe miasto dystrybutor glizdogluta o działaniu uzdrawiająco-regenerującym. Glizdownik jest bardzo elastyczny. Może jednocześnie opiekować się dwoma chorymi każdym z dwóch swoich końców. Nie lubi łaskotek.
9. **Pancerniacz** - silny dźwigacz. Ma twarde pancerz, dzięki któremu członkowie drużyny mogą uniknąć wielu nieszczęść. Podtrzymuje korytarze i nie strasza mu walka, bo tej chityny nic nie przebije. Kiedy jednak trzeba uciekać, zwija się w kulkę i szybko turla korytarzami.
10. **Kłębuch** - ta przesympatyczna postać to serce drużyny. Ma puszystą, miłą sierść i dużo ciała do tulenia. Z łatwością uspokoi największą marudę. Gdyby ktokolwiek przemókł, Kłębuch z przyjemnością ogrzeje go w swoich ramionach i fałdach.

Instrukcja gry planszowej

Materiały

Karty postaci - zawierają podstawowe informacje o postaci i służą graczom do zapisywania zdobywanych podczas gry bonusów. Wydrukuj po jednej karcie dla każdego gracza.

Plansza - gracze poruszają się po niej pionkami. Wydrukuj jedną planszę dla grupy.

Pionki - reprezentują pozycje graczy na planszy. Nie są dołączone do zestawu.

Karty przygód - opisują niezwykle sytuacje, które będą spotykać naszych bohaterów podczas ich wędrówek. Wydrukuj po jednej sztuce każdej karty z pliku.

Karty akcji - dzięki nim gracze będą mogli realizować przygody. Wydrukuj po osiem sztuk każdej karty z pliku.

Karty wyzwań fabularnych - opisują sytuację i warunki zwycięstwa graczy na danym etapie gry. Wydrukuj po jednej sztuce każdej karty z pliku.

Kostka do gry - nie jest dołączona do zestawu.

Przygotowanie gry

Każdy gracz wybiera **postać**, którą będzie grał i kładzie jej kartę przed sobą - raz wybranej postaci nie będzie można zmienić podczas żadnego z 8 spotkań z grą.

Następnie wybiera jedno z pól startowych na planszy i umieszcza na nim swój pionek.

Prowadzący tasuje **karty akcji**, rozdaje każdemu z graczy po 5, a pozostałe umieszcza zakryte na stosie w zasięgu wszystkich graczy.

Potasowane **karty przygód** prowadzący również umieszcza w stosie, w zasięgu wszystkich graczy.



Następnie, prowadzący odczytuje (lub prosi o przeczytanie jednego z graczy) wstęp fabularny do danego spotkania i umieszcza **kartę wyzwania fabularnego** w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, zwracając uwagę na opisane na niej warunki zwycięstwa.

Cel graczy

Na każdym spotkaniu celem graczy jest pokonanie wyzwania fabularnego **w ciągu 4 tur gry**. Aby tego dokonać, gracze muszą wykonać odpowiednią liczbę **przygód konkretnego rodzaju**.

Przygody

Gracze realizują **przygody**, na które trafiają podczas poruszania się po planszy. Za każdym razem, gdy gracz zakończy swój ruch na polu opisanym *Przygoda!*, musi wyciągnąć pierwszą z wierzchu kartę przygody i położyć przed sobą. Na karcie znajduje się krótki opis sytuacji, w której znalazł się gracz oraz dwa alternatywne sposoby wyjścia z niej.

Przykład:

*Idąc korytarzem widzicie rusztowania, na których pracują termitorzy. Zauważasz, że jedno z nich jest wyraźnie zbutwiałe - ulepsz je, bo będzie wypadek! Zastąp zbutwiałe rusztowanie nowym: 2 **majsterkowania**, 1 wspinanie, 1 błotko. Naucz termitory wspinaczki bez rusztowań: 3 **wspinania**, 1 spokój.*

Tak opisana karta oznacza, że gracz, który ją wylosował musi umieścić na niej 4 **karty akcji**. Od decyzji gracza zależy, czy będą to 2 karty *majsterkowanie*, 1 karta *wspinanie* i 1 karta *błotko*, czy może 3 karty *wspinanie* i 1 karta *spokój*.

Akcje zapisane pogrubioną czcionką oznaczają, jakiego typu jest dana przygoda. Jeśli gracz zdecydował się na używanie głównie kart **majsterkowanie**, to dana przygoda staje się **przygodą na majsterkowanie**. Jeśli zaś używał głównie kart **wspinanie**, to przygoda staje się **przygodą na wspinanie**. Ma to znaczenie przy realizacji wyzwania fabularnego oraz przydzielaniu osobistych bonusów na koniec spotkania z grą.

Jeśli gracz nie ma na ręku odpowiednich kart do ukończenia przygody, może poprosić o pomoc innych graczy. Mogą oni wtedy umieścić swoje karty akcji na przygodzie gracza proszącego o pomoc. UWAGA: warto notować (lub oznaczać w inny sposób, np. przy pomocy kolorowych spinaczy), którzy gracze udzielali pomocy oraz ile swoich kart akcji na tę pomoc poświęcili - będzie to miało znaczenie podczas zaliczania przygody.

Specjalne karty akcji

Podczas zaliczania przygód, gracze mogą korzystać z dwóch specjalnych rodzajów kart akcji. Karty *Przepowiednia* są kartami uniwersalnymi – zastępują dowolny inny rodzaj kart akcji podczas realizacji przygód. Są one częścią talii kart akcji – gracze mogą wylosować kartę *Przepowiednia* podczas zwykłego dobierania kart akcji do ręki.



Gracze mogą również dysponować kartami eliksirów – są to nagrody zdobywane przez graczy za wykonywanie zadań w prawdziwym życiu. Elixiry występują w tych samych rodzajach, co zwykle karty akcji. Zagrany eliksir zastępuje do 3 kart akcji danego typu (a więc w powyższym przykładzie, gracz mógł zagrać jedną kartę eliksiru wspinania, zamiast 3 zwykłych kart wspinania). **Użyte karty eliksirów wracają do swoich właścicieli na koniec spotkania z grą.**

Zaliczenie przygody

Kiedy na karcie przygody leżą już odpowiednie karty akcji, następuje zaliczenie przygody. Po pierwsze, gracz, który wylosował przygodę, wyciąga z wierzchu talii kart akcji tyle kart, ile zostało użytych do realizacji przygody (w naszym przykładzie będą to 4 karty). Jeśli nasz gracz korzystał z pomocy innego gracza, to w pierwszej kolejności pozwala swojemu pomocnikowi **wybrać** spośród wylosowanych kart tyle, ile kart użyczył mu pomocnik w ramach tej przygody. Jeśli gracz korzystał ze wsparcia większej liczby pomocników, to wybierają oni karty w kolejności, w której udzielili pomocy. Pozostałe karty, gracz bierze do swojej ręki.

Przykład:

Tomek realizował przygodę ze zbudowaniem rusztowania termitorów. Ze swojej ręki położył na przygodzie 1 kartę *majsterkowanie* i 1 kartę *łotko*, po czym poprosił o pomoc. Ania dołożyła do przygody swoją kartę *wspinanie*, a Zosia brakującą kartę *majsterkowanie*. Tomek wyciągnął więc 4 karty akcji z talii i podał je Ani. Ania wybrała jedną, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 3 karty akcji podała Zosi. Zosia również wybrała jedną kartę, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 2 karty oddała Tomkowi.

Po drugie, gracz, który wylosował daną przygodę, może zdecydować, czy przeznaczą ją na konto wyzwania fabularnego, czy zostawia ją sobie. W obu przypadkach należy zaznaczyć, którym sposobem została wykonana przygoda. Przygoda odłożona na konto wyzwania fabularnego przybliży drużynę do jego ukończenia.

Przygody, które gracz zostawił sobie, zostaną przeliczone na dodatkowy bonus dla niego na koniec spotkania z grą.

Gracz **nie** musi zaliczyć przygody podczas jednej rundy, jednak dopóki tego nie zrobi, nie będzie mógł wykonywać dalszych ruchów. Karty położone na niezaliczonej przygodzie (również te dołożone przez innych graczy w ramach pomocy), pozostają na niej do momentu jej zaliczenia (przebiega ono według wcześniej opisanych zasad).



Rodzaje pól na planszy

1. *Start* - na tych polach możesz ustawić swój pionek na początku spotkania z grą.
2. *Przygoda!* - weź pierwszą z wierzchu talii kartę przygody.
3. *Bazarowisko* - wymień maksymalnie 3 karty akcji z ręki na wybrane z talii, a potem weź kartę przygody.
4. *Szeptucha* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie:
1-3 - każdy gracz dobiera 2 karty akcji;
4-5 - wybrany gracz dobiera 2 karty akcji;
6 - każdy gracz odrzuca 1 kartę akcji.
5. *Komora treningowa* - wytrenuj 1 dowolny bonus: odrzuć 3 dowolne karty akcji - otrzymasz bonus odpowiadający rodzajowi odrzuconych kart lub rzuć kostką - jeśli wyrzucisz 6, otrzymasz wybrany bonus.
6. *Alchemik-hazardzista* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie:
1-2: wypileś truciznę - oddaj 2 karty akcji;
3-4: wypileś miksturę wzmocnienia - dobierz 2 wybrane karty akcji;
5-6: wypileś miksturę rozwoju - dobierz przygodę i od razu traktuj ją jako zaliczoną, na wybrany przez Ciebie sposób. Możesz ją dołożyć do wyzwania fabularnego lub zostawić jako swój bonus.

Przebieg tury

Każda **tura** gry składa się z **dwóch faz**: ruchu i przygód. Podczas **fazy ruchu** gracze po kolei rzucają kostką i poruszają się o tyle pól na planszy, ile oczek wypadło na kostce. Gracze mogą poruszać się w dowolnym kierunku, ale nie mogą podczas jednego ruchu przejść dwa razy przez to samo pole.

Podczas **fazy przygód** gracze po kolei wykonują akcje opisane na polu, na którym skończyli swój ruch i realizują przygody.

Schemat tury:

1. **Dobranie kart akcji do 5 na ręce (gracze którzy zaczynają turę z większą liczbą kart niż 5 nie dobierają, ani nie odrzucają kart)**
2. **Ruch po planszy**
3. **Realizacja przygód lub poleceń z lokacji**



Weryfikacja wyzwania fabularnego

Po rozegraniu 4 tury gry na danym spotkaniu, następuje weryfikacja wyzwania fabularnego. Każde wyzwanie fabularne może zostać zaliczone na 1 z 3 sposobów. Każdy z nich opisany jest na karcie danego wyzwania fabularnego.

Przykład:

Na pierwszym spotkaniu z grą gracze mierzą się problemem podtopień w rozległych piwnicach ratusza Bodensztad. Z tym wyzwaniem można sobie poradzić na 3 sposoby - każdy wymaga innego zestawu bonusów zebranych przez drużynę:

1. Wybierzcie wodę i zatamujcie przecieki: 4 x błotko, 2 x grzebanie;
2. Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie;
3. Oddzielcie tamą zalaną część piwnic od suchej: 3 x wybuchowy gaz, 1 x majsterkowanie, 1 x błotko, 1 x grzebanie.

Po 4 rundach gry, Tomek zrealizował 1 przygodę na majsterkowanie, 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz; **Ania** zrealizowała **1 przygodę na grzebanie**, 1 na błotko i 1 na spokój; **Zosia** 2 na spokój, **1 na wspinaczkę**, 1 na błotko; **Michał** zrealizował **1 na wspinaczkę** i 1 na błotko; **Zbyszek** 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój; **Karolina** zrealizowała 2 przygody na dociekliwość i **1 na majsterkowanie**; **Janek** zrealizował 2 przygody na spokój i 1 na magiczny kamień; a **Marta** 1 przygodę na błotko.

W sumie graczom udało się zrealizować odpowiednie przygody, aby zaliczyć wyzwanie fabularne na drugi z opisanych sposobów: **Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie**. Ze względu na to, że do stworzenia odpływów gracze używali najczęściej majsterkowania, to **każdy z nich** otrzymuje 1 bonus do majsterkowania.

Oprócz tego:

Tomek zrealizował 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz – otrzymuje więc dodatkowy bonus do magicznych kamieni;

Ania zrealizowała po 1 przygodzie na błotko i na spokój – może więc wybrać, do której z tych dwóch umiejętności zdobywa bonus;

Zosia zrealizowała 2 na spokój i 1 na błotko – otrzymuje więc bonus do spokoju;

Michał zrealizował 1 na błotko – otrzymuje bonus do błotka;

Zbyszek zrealizował 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój – otrzymuje bonus do wybuchowego gazu;

Karolina zrealizowała 2 na dociekliwość – otrzymuje bonus do dociekliwości;

Janek zrealizował 2 na spokój i 1 na magiczny kamień – otrzymuje bonus do spokoju;

Marta zrealizowała 1 przygodę na błotko – otrzymuje bonus do błotka.

Każdy z graczy otrzymał więc 2 bonusy na koniec spotkania – jeden wspólny, wynikający ze sposobu realizacji wyzwania fabularnego, a drugi osobisty – wynikający z pozostałych zrealizowanych przygód. **Należy podkreślić graczom, że otrzymali bonusy do tych umiejętności, z których najczęściej korzystali podczas danego spotkania z grą. Dokładnie tak samo działa zdobywanie bonusów do umiejętności w prawdziwym życiu – im więcej**



razy będziemy próbować wykonać daną czynność, tym lepsi się w niej stajemy – nawet jeśli nie od razu będzie nam wychodzić.

Bonusy

Otrzymanie bonusu do majsterkowania oznacza, że podczas kolejnych przygód wymagających użycia tego rodzaju kart akcji, gracz będzie potrzebował jednej karty majsterkowania mniej. Tak samo działa to w przypadku każdego rodzaju kart akcji. Bonusy kumulują się i nie można ich utracić.

Zakończenie gry na spotkaniu

Po weryfikacji wyzwania fabularnego, prowadzący odczytuje fragment fabuły zapowiadający, co czeka graczy podczas następnego spotkania z grą.

Na koniec spotkania z grą, gracze oddają swoje karty akcji i przerywają niedokończone przygody. Następne spotkanie rozpoczynają od ponownego ustawienia swoich postaci na polach startowych i dobrania 5 kart akcji na rękę. **Jedyny postęp**, jaki zostaje zachowany, to **zdobyte przez graczy bonusy**.

Grywalizacja

Na koniec spotkania gracze otrzymują **misje** związane z **trenowaniem umiejętności** w realnym życiu. Najlepiej, aby gracze mieli możliwość wyboru spośród kilku zadań wybranych dla nich **wcześniej przez prowadzącego**, który weźmie pod uwagę **stopień samodzielności** danego gracza. Ważne, aby zadania stanowiły dla graczy pewne wyzwanie, ale jednocześnie, by nie odstraszały poziomem trudności.

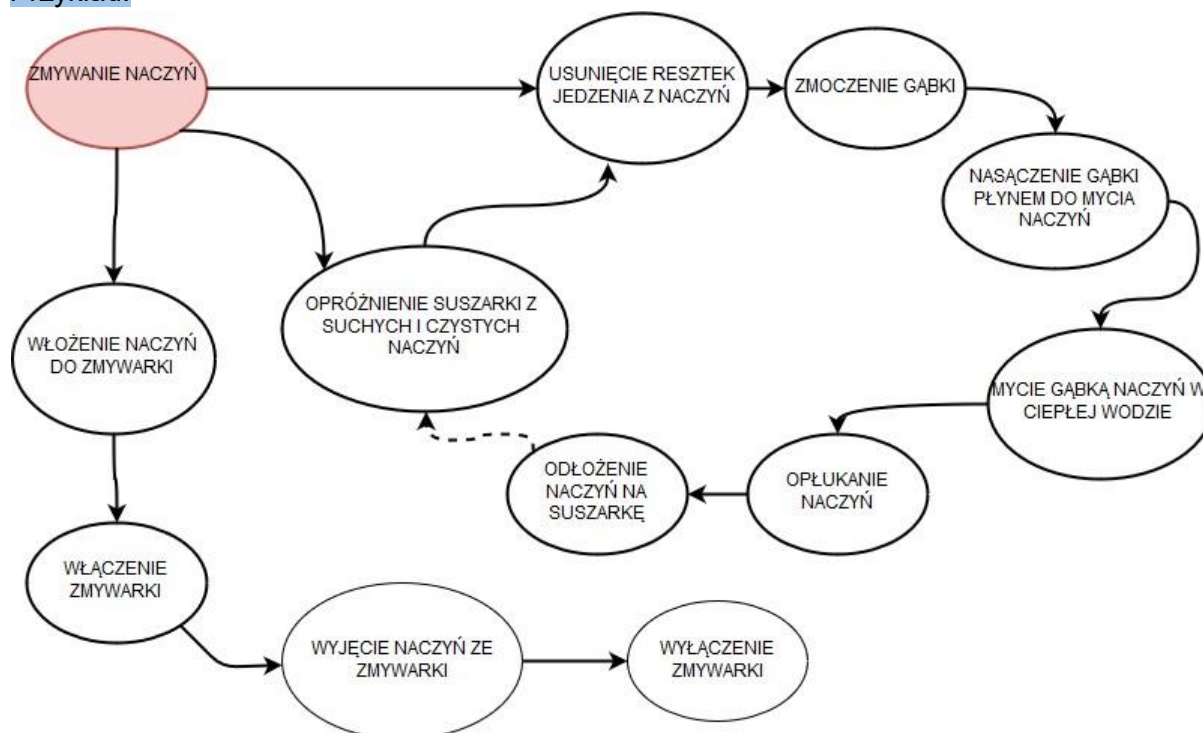
Przechodząc do rozdawania zadań i misji, prowadzący powinien pomóc zbudować graczom pomost pomiędzy mechaniką rozegranej właśnie gry planszowej, a trenowaniem umiejętności w realnym życiu. Podczas gry uczestnicy zdobywają bonusy za każdym razem, gdy korzystają z danego typu kart akcji. Tak więc, **im częściej wykorzystują dany typ kart, tym łatwiejsze stają się dla nich przygody** wymagające tego typu kart. Podobnie jest w prawdziwym życiu: **im częściej ktoś będzie powtarzał daną czynność, tym większą wprawę w niej zyska**. I nawet jeśli początkowo dana czynność będzie trudna, żmudna i czasochłonna, to nie należy się poddawać - z czasem i kolejnymi powtórzeniami będzie coraz łatwiej.

Budowa misji

Niniejsze narzędzie pozwala graczom trenować cały szereg różnorodnych czynności, zarówno tych **podstawowych**, jak: krojenie potraw, zamykanie drzwi na klucz czy zamykanie, jak i tych bardziej **złożonych**, jak: zrobienie zdjęcia do dokumentu, sprzątnięcie w pokoju czy przygotowanie całego posiłku. Czynności podstawowe często stanowią **składowe** czynności

bardziej zaawansowanych - np. krojenie potraw będzie składową przygotowaniem posiłku, a zamiatanie - sprzątaniami pokoju. Aby uwypuklić te zależności, czynności podstawowe nazywamy w grze **zadaniami**, zaś czynności złożone - **misjami**. Misje i zadania tworzą razem swego rodzaju drzewka, które młodzież mająca styczność z grami RPG od razu skojarzy z drzewkami rozwoju postaci.

Przykład:



Aby zaliczyć misję, gracz musi wykonać wszystkie składające się na nią zadania. W osobnym materiale prowadzący może znaleźć przykładowo rozpisane misje. Często jednak znajdzie w nich kilka wariantów wykonania, zależnych np. od dostępnych graczom narzędzi. Misję *Zmywanie naczyń* można zaliczyć wykonując zadania związane ze zmywarką lub te związane z myciem naczyń w zlewie - zależnie od dostępnych w danej placówce lub domu narzędzi.

Dostosowanie zadań do możliwości gracza jest odpowiedzialnością prowadzącego.

Sposób zaliczenia i weryfikacji zadań oraz misji

To narzędzie powstało przede wszystkim po to, aby kształtować samodzielność u graczy. Dlatego niezwykle ważne jest, aby gracze **samodzielnie** wykonywali zadania i misje, których się podejmą.



Niezbędne jest jednak weryfikowanie wykonania zadań. W większości przypadków wystarczającą formą weryfikacji jest wykonanie przez gracza zdjęcia efektów swojej pracy. Jednak jeśli nie jest to możliwe, gracz musi poprosić kogoś, by swoim podpisem poświadczył wykonanie zadania. Takim świadkiem może być ktokolwiek - po ustaleniu z prowadzącym - lub sam prowadzący grę.

Bardzo istotnym elementem konstrukcji zadań i misji jest założenie o nagradzaniu przede wszystkim podejmowania prób, ćwiczenia, wykonywania poszczególnych czynności, a niekoniecznie efektów. Dlatego w opisie większości zadań znalazło się zdanie: *Zadanie zostanie zaliczone, jeśli wykonasz wszystko 5 razy lub perfekcyjnie*. Może się przecież okazać, że gracz nie wykonywał danej czynności tylko ze względu na to, że nigdy nie próbował, a podczas realizacji zadania nie sprawi mu ona żadnych kłopotów - w takiej sytuacji powtórki nie będą mieć sensu. Perfekcja może oczywiście oznaczać różne efekty, zależnie od zadania i zawsze będzie stanowić wypadkową subiektywnych ocen gracza, prowadzącego i świadka.

Zależnie od czynności, zadania mogą być zaliczane w sposób **ilościowy** lub **liniowy**. Zadanie zaliczane w sposób ilościowy posiada szereg **niezależnych** od siebie warunków. Np. zadanie *Odkurzanie* można zaliczyć poprzez osobny trening wyciągania i chowania odkurzacza do szafy, osobny trening manewrowania szczotką i osobny trening podłączania wtyczki do prądu. Taki tryb zaliczania zadania może okazać się łatwiejszy dla osób z większymi trudnościami, ze względu na to, że umożliwi podzielenie większego zadania, na mniejsze i prostsze elementy.

Są jednak takie czynności, jak np. mycie włosów, których nie da się podzielić i je należy zaliczać liniowo. Nie da się przecież ćwiczyć samego mydlenia włosów, bez wcześniejszego ich zamoczenia i późniejszego spłukania. Tryb liniowy zaleca się również graczom z niewielkimi trudnościami.

Nagrody za wykonanie zadań

Jeśli gracz wykonuje zadania, których podjął się pod koniec spotkania z grą, to na następnym spotkaniu otrzymuje specjalną **kartę eliksiru**, którą może wykorzystać podczas dalszej rozgrywki gry planszowej.

Karta eliksiru zastępuje 3 karty akcji dowolnego typu. O rodzaju zdobywanego eliksiru może zdecydować gracz.

Przykład:

Tomek zdecydował się podjąć misji zmywania naczyń. Nie posiada telefonu z dobrym aparatem, więc poprosił swojego kolegę Szymka, aby był mu świadkiem. Tomek bez problemu poradził sobie z usuwaniem resztek jedzenia z naczyń, zamoczeniem gąbki i nasączeniem jej



plynem. Również płukanie naczyń nie było dla niego kłopotem. Miał jednak trudności z samym myciem - nie wszystkie talerze były zupełnie czyste po pierwszej próbie - oraz z układaniem i zdejmowaniem naczyń z suszarki. Nie udało mu się więc zaliczyć misji perfekcyjnie podczas pierwszej próby. Za drugi raz mycie poszło już znacznie lepiej - Tomek znacznie uważniej mył każde naczynie. Jednak układanie i zdejmowanie z suszarki sprawiało mu ciągle kłopot. W tym momencie Szymek podpisał Tomkowi wykonanie zadań związanych z gąbką i myciem talerzy, zaś układanie i zdejmowanie naczyń z suszarki postanowili trenować już "na sucho". Wraz z kolejnymi próbami Tomkowi szło coraz lepiej. Po piątej próbie może nadal nie wygrałby konkursu na najszybsze sprzątanie naczyń z suszarki, ale nie o to przecież chodzi. Na zaliczenie zadania nie miały też żadnego wpływu dwa potłuczone po drodze talerze.

Prowadzenie spotkań z grą i grywalizacji

Na tydzień przed pierwszym spotkaniem zapoznaj się dokładnie ze wszystkimi materiałami potrzebnymi do gry. Przypomnij sobie zasady, wydrukuj karty i planszę.

Zbierz grupę graczy i przygotuj odpowiedni dla nich zestaw zadań i misji, aby mieli z czego wybierać pod koniec pierwszego spotkania.

Przygotowanie do spotkania

Przed spotkaniem przygotuj:

- salę: zadбай aby wszyscy mogli wygodnie usiąść wokół stołu, na którym rozłożysz materiały do gry;
- materiały do gry planszowej: planszę, kostkę, karty postaci, pionki, karty akcji, karty przygód oraz kartę zadania fabularnego dotyczącą danego spotkania;
- karty zadań i misji dla graczy;
- karty eliksirów (będą potrzebne od drugiego spotkania).

Pierwsze spotkanie z grą

Wprowadzenie

Opowiedz graczom, że przez najbliższe tygodnie rozegracie partię wyjątkowej gry, która będzie toczyła się zarówno na planszy, jak i w codziennym życiu. Wytłumacz, jak będzie wyglądał cały proces: będziecie spotykać się raz/dwa razy w tygodniu, aby mierzyć się z kolejnymi wyzwaniem fabularnymi na planszy, a pomiędzy spotkaniami gracze będą realizować misje w prawdziwym życiu.

Gra



Wytłumacz graczom zasady gry. Możesz o nich opowiedzieć, ale możesz też wydrukować graczom instrukcje i dać im do przeczytania. Niezależnie od wybranej metody, upewnij się, że wszyscy wszystko rozumieją i są gotowi do gry.

Następnie przeczytaj wstęp fabularny i pozwól graczom wybrać swoje postacie. Zapoznaj graczy z wyzwaniem fabularnym, podkreślając, że na jego realizację mają 4 tury i... rozpocznij grę.

Zakończenie spotkania

Po rozegraniu 4 tur gry i rozliczeniu wyzwania fabularnego, przejdź do etapu wyboru misji i zadań. Rozdaj graczom przygotowane dla nich wcześniej zadania i pozwól wybrać, które będą realizować.

Między spotkaniami

Wspieraj podopiecznych w realizacji ich zadań i misji. Znajdź czas, aby dopytać się, jak im idzie i upewnić się, czy nie potrzebują od Ciebie jakiegokolwiek pomocy.

Kolejne spotkania

Kolejne spotkania zaczynaj zawsze od weryfikacji wykonanych zadań i misji. Dopytuj o to, co dawało graczom najwięcej satysfakcji, co było trudne i z czego są najbardziej dumni. Zapytaj również, czy sami gracze czują, że czegoś się podczas realizacji zadań nauczyli. Rozdaj graczom eliksiry i przejdź do prezentacji kolejnego wyzwania fabularnego.

Ostatnie spotkanie

Po rozegraniu ostatniego wyzwania fabularnego, porozmawiaj z graczami o całym doświadczeniu. Zapytaj, co było dla nich najcenniejsze, czego się nauczyli i zachęć do dalszego wykonywania zadań i misji.

Momenty wymagające szczególnej uwagi prowadzącego

Pierwsza tura gry:

- ✓ Zaangażowanie większej liczby wychowawców w spotkanie z grą.
- ✓ Rozdanie instrukcji dla graczy na kilka dni przed pierwszym spotkaniem, aby na spokojnie mogli się z nimi zapoznać.
- ✓ Możliwość „cofania ruchu”, jeśli gracze podjęli decyzję, którą uznają potem za niekorzystną.

Gracz nie włącza się w rozgrywkę:

- ✓ Rozmowa, zbadanie przyczyn zachowania.
- ✓ Ponowne wytłumaczenie zasad.
- ✓ Przeorganizowanie fizycznej przestrzeni wokół graczy.

Jeden z graczy dominuje rozgrywkę



- ✓ Wprowadzenie rotacyjnej funkcji „kapitana drużyny” - osoby, która podczas fragmentu rozgrywki podejmuje najważniejsze decyzje w grze.

Gracze nie grają drużynowo

- ✓ Animator przypomina o możliwości szybszego ukończenia przygody z pomocą innych graczy.

Gracz ma poczucie, że konieczność grania drużynowo ogranicza samodzielność jego decyzji:

- ✓ Wskazanie korzyści płynących z grania drużynowego.
- ✓ Przypomnienie, że każdy gracz ma prawo odmówić przyjęcia pomocy.

Gracz nie zaliczył zadania:

- ✓ Rozmowa o powodach porażki.
- ✓ Podzielenie zadania na mniejsze części.
- ✓ Podpowiedzi od kolegów, którzy zadanie wykonali.
- ✓ Rozmowy z asystentem o efektywnym wsparciu.

Gracz reaguje powoli na zapotrzebowanie na karty, przez co nie bierze udziału w wymianach:

- ✓ Ustalenie przyczyny tej powolności.
- ✓ Jeśli jest to spowodowane niesprawnością fizyczną, należy zaoferować wsparcie w wyborze kart.
- ✓ Jeśli jest to spowodowane potrzebą dłuższego namysłu, można ustalić, że każdy ma pół minuty na zastanowienie się.

Gracz opuszcza grę podczas spotkania z grą:

- ✓ Ustalenie przyczyny.
- ✓ Jeśli poczucie porażki lub znudzenie - rozmowa motywująca do działania.
- ✓ Jeśli dyskomfort natury fizycznej (zbyt zimne lub zbyt duszne pomieszczenie) – zapewnienie odpowiednich warunków do gry.

Gracz nie widzi związku między grą, a grywalizacją, przez co nie czuje się zmotywowany do realizacji zadań:

- ✓ Wskazanie konkretnego powiązania gry z grywalizacją.
- ✓ Wskazanie eliksirów.

Czas między poszczególnymi spotkaniami z grą okazuje się zbyt krótki, aby wykonać misję/zadanie:

- ✓ Wydłużenie czasu - podążanie za potrzebami grupy!

Gracz wybiera misję/zadanie, które potrafi już wykonać:

- ✓ Proponowanie innych misji.
- ✓ Wskazywanie możliwości, jakie płyną z podejmowania wyzwań.

Gracz zapomina zasady gry w trakcie spotkania z grą lub stosuje się do reguł, które źle zapamiętał:

- ✓ Zachęcenie do ponownego zajrzenia do instrukcji dla gracza.
- ✓ Stworzenie skróconego spisu zasad (ściąg) - może być obrazkowy.

Gracz oczekuje od asystenta, żeby ten wykonywał zadania za niego:

- ✓ Zachęcić, wskazując na korzyści z podejmowania wyzwań.



- ✓ Tak przekierować uwagę, by gracz poprosił o wsparcie
- ✓ Opisać rolę asystenta, przedstawiając zakres jego zadań.

Gracz twierdzi, że wykonał zadanie ale nie ma ani zdjęcia, ani poświadczenia:

- ✓ Nieprzyznanie nagradzającego eliksiru - zasady gry są jasne, więc gracz podejmując się zadania, wie jakie są wymagania wobec jego zaliczenia.

Gracze nie rozumieją idei „gry przeciwko grze”, podczas spotkań z grą domagają się informacji, kto wygrał:

- ✓ Prowadzący może polecić graczom porównać, ile mają bonusów. Wyniki będą bardzo zbliżone, więc nie będzie poczucia, że ktoś jest wyjątkowo dobry, a ktoś inny został w tyle.
- ✓ Prowadzący powinien jednak przypominać, że w tej grze gracze nie rywalizują między sobą, ale współpracują.

INSTRUKCJA DLA GRACZA

Mapa narzędzia i słowniczek

W tę grę gra się dość długo. Co kilka dni gracze będą spotykać się wokół planszy, aby zmierzyć się z kolejnymi wyzwaniem fabularnymi i przygodami. W ten sposób poznają historię fantastycznego, podziemnego świata i zamieszkujących go niezwykłych postaci.

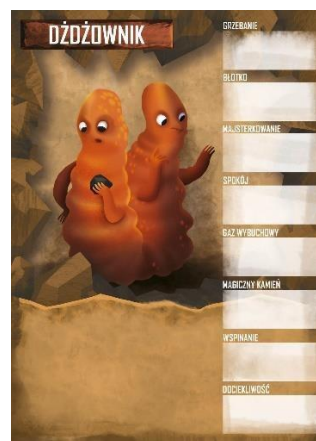
Pomiędzy spotkaniami z grą, uczestnicy dostawać będą misje i zadania. Będą one powiązane z grą swoją formą i logiką wymagań. Ich wykonanie pozwoli graczom zdobyć specjalne eliksiry, będące pomocne w trakcie kolejnego spotkania z grą planszową.

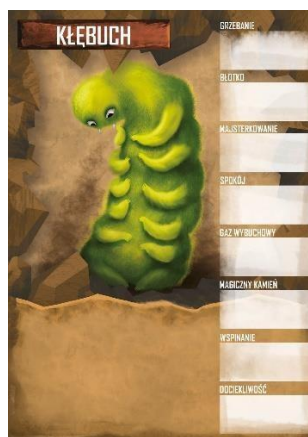
Słowniczek

Spotkanie z grą - cyklicznie odbywające się spotkania grupy korzystającej z narzędzia. Podczas spotkań rozgrywany jest fragment gry planszowej, przydzielane oraz rozliczane są misje i zadania.

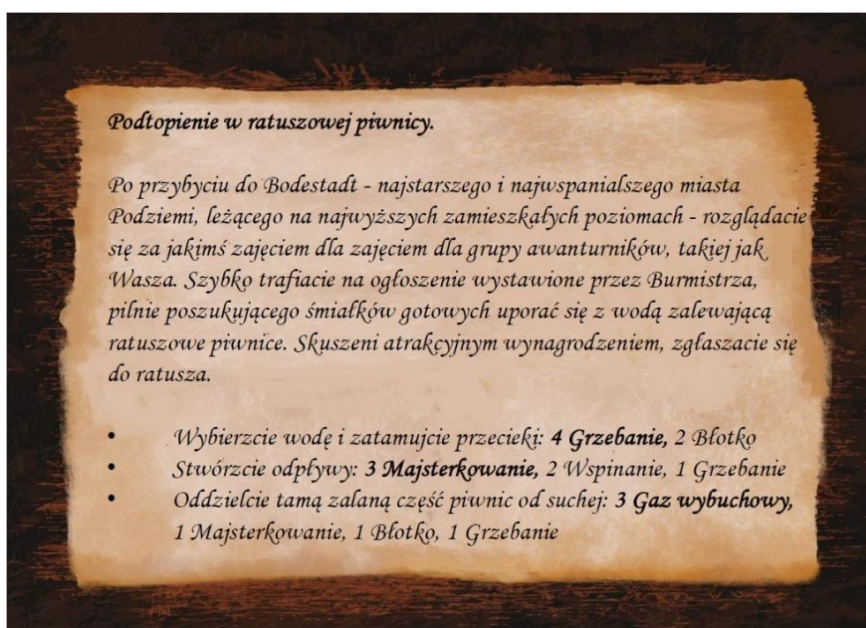
Karta gracza - karta, na której opisana jest postać, w którą wciela się dany gracz. Oprócz tego znajduje się na niej miejsce do zapisywania zdobywanych przez graczy bonusów (w grze) oraz wykonanych zadań i misji (pomiędzy spotkaniami).







Wyzwanie fabularne - karty opisujące wyzwania, przed którymi stoją uczestnicy podczas spotkań z grą. Wyznaczają cele graczy na dane spotkanie oraz przedstawiają kolejny fragment historii. Na każdym spotkaniu rozgrywane jest jedno wyzwanie fabularne.



Karty przygód - zawierają przeróżne przygody czekające na graczy podczas planszowej części rozgrywki. Na każde spotkanie przygotowana jest talia z przygodami o odpowiednim stopniu trudności.



Karty akcji - karty, którymi grają gracze. Służą im one do realizowania napotkanych przygód.



Błotko



Gaz Wybuchowy



Dociekliwość



Magiczny kamień



Majsterkowanie



Grzebanie



Wspinaczka



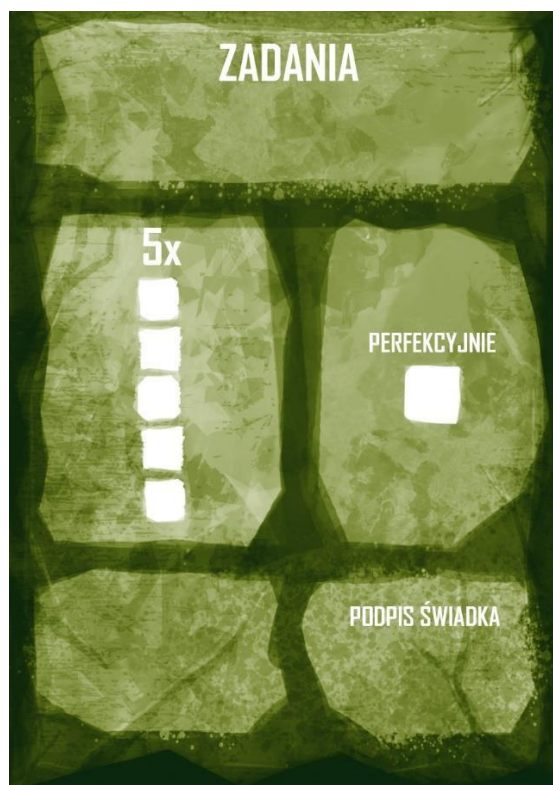
Spokój



Przepowiednia
(zastępuje dowolną inną kartę
podczas realizacji przygód)

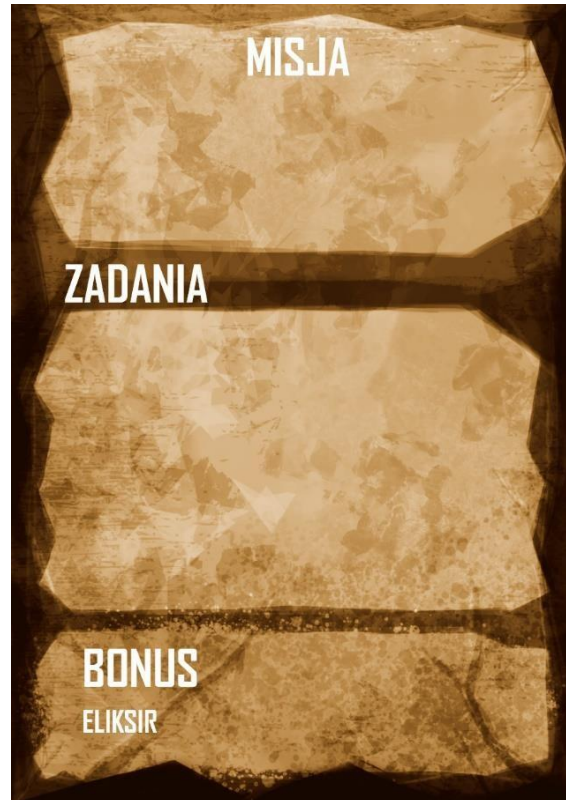
Bonusy – zdobywane przez graczy dzięki realizacji wyzwań fabularnych i przygód. Bonusy powiązane są z typami kart akcji i pozwalają zastępować karty danego typu podczas realizacji przygód.

Zadanie - opisuje podstawową czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. nakrywanie do stołu). Zadania to części składowe misji.





Misja - opisuje bardziej złożoną czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. przygotowanie posiłku). Zaliczenie misji odbywa się poprzez zaliczenie składających się na nią zadań.



Karty eliksirów - nagrody za wykonywanie podjętych zadań i misji. Zdobywa się je trenując umiejętności w prawdziwym życiu, a stosuje w świecie gry planszowej. Elixiry pozwalają zastąpić 3 karty akcji danego typu.





Plansza – przedstawia płataninę podziemnych korytarzy, na niej toczy się rozgrywka gry planszowej.





Fabuła

Podczas ośmiu spotkań z grą, gracze mierzą się z kolejnymi **wyzwaniami fabularnymi**, odkrywając stopniowo dalsze losy swoich bohaterów i całego podziemnego świata.

Wprowadzenie

Wiele tysięcy lat temu na świecie żyli magowie. Nie było ich wielu, a ich potęga była ogromna, dlatego łatwo zdobywali sławę, władzę i bogactwo. Byli podziwiani, a często wręcz czczeni. Czuli się jak bogowie i każdy chciał uważać siebie za najpotężniejszego. Wzajemne przechwałki szybko zamieniły się w pojedynki, a pojedynki - w wojnę. Konflikt narastał, miotane zaklęcia stawały się coraz groźniejsze, aż w końcu zupełnie wymknęły się spod kontroli. Rozpoczął się czas wielkich kataklizmów i klęsk żywiołowych, który pozostawił świat skuty w mroźnym uścisku. Cała planeta została uwięziona pod wielokilometrową skorupą lodu.

Niewielu przeżyło ten mroczny czas. Ci, którym się udało, schronili się pod ziemią. Im bardziej świat zamarał, tym głębiej rozciągały się tunele nowej, podziemnej populacji.

Wiele pokoleń minęło od czasu Wielkiego Zejścia. Warunki podziemnego życia odcisnęły piętno na potomkach pierwszych uciekinierów, dostosowując ich ciała i zdolności do świata pod powierzchnią. Niektórzy zyskali ogromną siłę i kończyny ułatwiające kopanie. Inni utracili wzrok i wykształcili zupełnie nowe zmysły, pozwalające im na odnajdywanie się w ciemnościach. Nieustannie z różnych stron dochodziły plotki o nowych, niezwykłych postaciach.

Z biegiem lat podziemny świat rozwijał się, a żyjące w nim stworzenia koegzystowały we względnej zgodzie i harmonii.

Aż do momentu, w którym do największego miasta podziemi - Bodensztadu - zaczęły spływać wieści o coraz częstszych przypadkach przecieków na górnych poziomach, a podtopień na dolnych.

Czyżby świat na powierzchni zaczynał topnieć? Czy w związku tym Bodensztad i resztę podziemia czeka zagłada? Aby to sprawdzić, w kierunku powierzchni zostaje wysłana ekspedycja najodważniejszych śmiałków...

Postaci

Gracze wcielają się w członków tej ekspedycji. Mogą oni wybierać spośród 10 fantastycznych bohaterów:

1. **Krecioręki** - bardzo silny, obdarzony wielkimi łopatkami zamiast dłoni. 90% jego masy ciała to mięśnie. Świetnie kopie, choć jest niezdarą. Czasem wpada na różne rzeczy... Ma świetny węch.
2. **Rodzeństwo Mrówaczy** – dwanaścioro małego rodzeństwa o wspólnym umyśle. Mogą budować z siebie mosty, służyć za linę, lub drabinę. Z nudów urządzają bójki i rozrabiają. Ach, te dzieci...



3. **Larka** – może zmieniać się w to, co chce i kiedy chce, by następnie powrócić do swojej ulubionej postaci larwy. Wolno się porusza i śpi kiedy tylko może, w każdym dostępnym miejscu. Ciężko ją dobudzić, warto mieć wtedy przy sobie jakieś pożywienie, bo staje się agresywna.
4. **Świetlanka** – podczas wędrówki przez tunele potrafi oświetlić mroki podziemi. Wabi ofiary obietnicą wiązki utęsknionego światła w nieprzeniknionej ciemności korytarzy. Kiedy trafi na wroga, może go zmylić błyszczącym “zajączkiem”, a nawet oślepić.
5. **Wizjerka** – choć nie ma oczu, wypuszcza długie, czułe nogogłaszczki, dzięki którym wyczuwa trzęsienia ziemi i tąpnięcia. W swojej niepatrzącej głowie widzi i czuje całe sieci korytarzy. Chodzą plotki, że widzi i czuje również dusze innych istot.
6. **Leonka** – smukła i wysoka, musi się garbić podczas wędrówki tunelami. W jednej chwili potrafi się wtopić w otoczenie. Ma bardzo donośny głos, który niesie się korytarzem przez dziesiątki kilometrów. Lepiej jej nie rozśmieszać, bo zwróci na drużynę uwagę wszystkich drapieżników.
7. **Bombiusz** – należy do pulchnych, krótkonogich bulwiaków. Może wysadzać korytarze kontrolowanymi wybuchami gazów. Wybuchy stają się niekontrolowane, kiedy Bombiusz czuje strach. Trzeba go wtedy szybko uspokoić, bo gazy uderzają nie tylko w mury, ale i w nozdrza.
8. **Dżdżownik** – główny medyk w całym Bodensztad. Jedyny na całe miasto dystrybutor glizdogluta o działaniu uzdrawiająco-regenerującym. Glizdownik jest bardzo elastyczny. Może jednocześnie opiekować się dwoma chorymi każdym z dwóch swoich końców. Nie lubi łaskotek.
9. **Pancerniacz** – silny dźwigacz. Ma twarde pancerz, dzięki któremu członkowie drużyny mogą uniknąć wielu nieszczęść. Podtrzymuje korytarze i nie strasza mu walka, bo tej chityny nic nie przebijie. Kiedy jednak trzeba uciekać, zwija się w kulkę i szybko turla korytarzami.
10. **Kłębuch** – ta przesympatyczna postać to serce drużyny. Ma puszystą, miłą sierść i dużo ciała do tulenia. Z łatwością uspokoi największą marudę. Gdyby ktokolwiek przemókł, Kłębuch z przyjemnością ogrzeje go w swoich ramionach i fałdach.

Instrukcja gry planszowej

Materiały

Karty postaci - zawierają podstawowe informacje o postaci i służą graczom do zapisywania zdobywanych podczas gry bonusów.

Plansza - gracze poruszają się po niej pionkami.

Pionki - reprezentują pozycje graczy na planszy

Karty przygód - opisują niezwykle sytuacje, które będą spotykać naszych bohaterów podczas ich wędrówek.

Karty akcji - dzięki nim gracze będą mogli realizować przygody.

Karty wyzwań fabularnych - opisują sytuację i warunki zwycięstwa graczy na danym etapie gry.



Kostka do gry

Przygotowanie gry

Każdy gracz wybiera **postać**, którą będzie grał i kładzie jej kartę przed sobą - raz wybranej postaci nie będzie można zmienić podczas żadnego z 8 spotkań z grą.

Następnie wybiera jedno z pól startowych na planszy i umieszcza na nim swój pionek.

Prowadzący tasuje **karty akcji**, rozdaje każdemu z graczy po 5, a pozostałe umieszcza zakryte na stosie w zasięgu wszystkich graczy.

Potasowane **karty przygód** prowadzący również umieszcza w stosie, w zasięgu wszystkich graczy.

Następnie, prowadzący odczytuje (lub prosi o przeczytanie jednego z graczy) wstęp fabularny do danego spotkania i umieszcza **kartę wyzwania fabularnego** w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, zwracając uwagę na opisane na niej warunki zwycięstwa.

Cel graczy

Na każdym spotkaniu celem graczy jest pokonanie wyzwania fabularnego **w ciągu 4 tur gry**. Aby tego dokonać, gracze muszą wykonać odpowiednią liczbę **przygód konkretnego rodzaju**.

Przygody

Gracze realizują **przygody**, na które trafiają podczas poruszania się po planszy. Za każdym razem, gdy gracz zakończy swój ruch na polu opisanym *Przygoda!*, musi wyciągnąć pierwszą z wierzchu kartę przygody i położyć przed sobą. Na karcie znajduje się krótki opis sytuacji, w której znalazł się gracz oraz dwa alternatywne sposoby wyjścia z niej.

Przykład:

Idąc korytarzem widzicie rusztowania, na których pracują termitorzy. Zauważasz, że jedno z nich jest wyraźnie zbutwiałe - ulepsz je, bo będzie wypadek!
Zastąp zbutwiałe rusztowanie nowym: 2 majsterkowania, 1 wspinanie, 1 błotko.
Naucz termitory wspinaczki bez rusztowań: 3 wspinania, 1 spokój.

Tak opisana karta oznacza, że gracz, który ją wylosował musi umieścić na niej 4 **karty akcji**. Od decyzji gracza zależy, czy będą to 2 karty *majsterkowanie*, 1 karta *wspinanie* i 1 karta *błotko*, czy może 3 karty *wspinanie* i 1 karta *spokój*.

Akcje zapisane pogrubioną czcionką oznaczają, jakiego typu jest dana przygoda. Jeśli gracz zdecydował się na używanie głównie kart **majsterkowanie**, to dana przygoda staje się **przygodą na majsterkowanie**. Jeśli zaś używał głównie kart **wspinanie**, to przygoda staje się **przygodą na wspinanie**. Ma to znaczenie przy realizacji wyzwania fabularnego oraz przydzielaniu osobistych bonusów na koniec spotkania z grą.



Jeśli gracz nie ma na ręku odpowiednich kart do ukończenia przygody, może poprosić o pomoc innych graczy. Mogą oni wtedy umieścić swoje karty akcji na przygodzie gracza proszącego o pomoc. UWAGA: warto notować (lub oznaczać w inny sposób, np. przy pomocy kolorowych spinaczy), którzy gracze udzielali pomocy oraz ile swoich kart akcji na tę pomoc poświęcili - będzie to miało znaczenie podczas zaliczania przygody.

Specjalne karty akcji

Podczas zaliczania przygód, gracze mogą korzystać z dwóch specjalnych rodzajów kart akcji.

Karty *Przepowiednia* są kartami uniwersalnymi – zastępują dowolny inny rodzaj kart akcji podczas realizacji przygód. Są one częścią talii kart akcji – gracze mogą wylosować kartę *Przepowiednia* podczas zwykłego dobierania kart akcji do ręki.

Gracze mogą również dysponować kartami eliksirów – są to nagrody zdobywane przez graczy za wykonywanie zadań w prawdziwym życiu. Elixiry występują w tych samych rodzajach, co zwykłe karty akcji. Zagrany eliksir zastępuje do 3 kart akcji danego typu (a więc w powyższym przykładzie, gracz mógł zagrać jedną kartę eliksiru wspinania, zamiast 3 zwykłych kart *wspinanie*). **Użyte karty eliksirów wracają do swoich właścicieli na koniec spotkania z grą.**

Zaliczenie przygody

Kiedy na karcie przygody leżą już odpowiednie karty akcji, następuje zaliczenie przygody. Po pierwsze, gracz, który wylosował przygodę, wyciąga z wierzchu talii kart akcji tyle kart, ile zostało użytych do realizacji przygody (w naszym przykładzie będą to 4 karty). Jeśli nasz gracz korzystał z pomocy innego gracza, to w pierwszej kolejności pozwala swojemu pomocnikowi **wybrać** spośród wylosowanych kart tyle, ile kart użyczył mu pomocnik w ramach tej przygody. Jeśli gracz korzystał ze wsparcia większej liczby pomocników, to wybierają oni karty w kolejności, w której udzielili pomocy. Pozostałe karty, gracz bierze do swojej ręki.

Przykład:

Tomek realizował przygodę ze zbutwiałym rusztowaniem termitorów. Ze swojej ręki położył na przygodzie 1 kartę *majsterkowanie* i 1 kartę *łotko*, po czym poprosił o pomoc. Ania dołożyła do przygody swoją kartę *wspinanie*, a Zosia brakującą kartę *majsterkowanie*. Tomek wyciągnął więc 4 karty akcji z talii i podał je Ani. Ania wybrała jedną, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 3 karty akcji podała Zosi. Zosia również wybrała jedną kartę, dołożyła do swojej ręki i pozostałe 2 karty oddała Tomkowi.

Po drugie, gracz, który wylosował daną przygodę, może zdecydować, czy przeznaczają ją na konto wyzwania fabularnego, czy zostawiają sobie. W obu przypadkach należy zaznaczyć, którym sposobem została wykonana przygoda. Przygoda odłożona na konto wyzwania fabularnego przybliży drużynę do jego ukończenia.



Przygody, które gracz zostawił sobie, zostaną przeliczone na dodatkowy bonus dla niego na koniec spotkania z grą.

Gracz **nie** musi zaliczyć przygody podczas jednej rundy, jednak dopóki tego nie zrobi, nie będzie mógł wykonywać dalszych ruchów. Karty położone na niezaliczonej przygodzie (również te dołożone przez innych graczy w ramach pomocy), pozostają na niej do momentu jej zaliczenia (przebiega ono według wcześniej opisanych zasad).

Rodzaje pól na planszy

1. *Start* - na tych polach możesz ustawić swój pionek na początku spotkania z grą.
2. *Przygoda!* - weź pierwszą z wierzchu talii kartę przygody.
3. *Bazarowisko* - wymień maksymalnie 3 karty akcji z ręki na wybrane z talii, a potem weź kartę przygody.
4. *Szeptucha* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie:
 - 1-3 - każdy gracz dobiera 2 karty akcji;
 - 4-5 - wybrany gracz dobiera 2 karty akcji;
 - 6 - każdy gracz odrzuca 1 kartę akcji.
5. *Komora treningowa* - wytrenuj 1 dowolny bonus: odrzuć 3 dowolne karty akcji - otrzymasz bonus odpowiadający rodzajowi odrzuconych kart lub rzuć kostką - jeśli wyrzucisz 6, otrzymasz wybrany bonus.
6. *Alchemik-hazardzista* - rzuć kostką. Jeśli wypadnie:
 - 1-2 - wypieś truciznę - oddaj 2 karty akcji;
 - 3-4 - wypieś miksturę wzmocnienia - dobierz 2 wybrane karty akcji;
 - 5-6 - wypieś miksturę rozwoju - dobierz przygodę i od razu traktuj ją jako zaliczoną, na wybrany przez Ciebie sposób. Możesz ją dołożyć do wyzwania fabularnego lub zostawić jako swój bonus.

Przebieg tury

Każda **tura** gry składa się z **dwóch faz**: ruchu i przygód. Podczas **fazy ruchu** gracze po kolei rzucają kostką i poruszają się o tyle pól na planszy, ile oczek wypadło na kostce. Gracze mogą poruszać się w dowolnym kierunku, ale nie mogą podczas jednego ruchu przejść dwa razy przez to samo pole.



Podczas **fazy przygód** gracze po kolei wykonują akcje opisane na polu, na którym skończyli swój ruch i realizują przygody.

Schemat tury:

4. Dobranie kart akcji do 5 na ręce (gracze którzy zaczynają turę z większą liczbą kart niż 5 nie dobierają, ani nie odrzucają kart)
5. Ruch po planszy
6. Realizacja przygód lub poleceń z lokacji

Weryfikacja wyzwania fabularnego

Po rozegraniu 4 tury gry na danym spotkaniu, następuje weryfikacja wyzwania fabularnego. Każde wyzwanie fabularne może zostać zaliczone na 1 z 3 sposobów. Każdy z nich opisany jest na karcie danego wyzwania fabularnego.

Przykład:

Na pierwszym spotkaniu z grą gracze mierzą się problemem podtopień w rozległych piwnicach ratusza Bodensztad. Z tym wyzwaniem można sobie poradzić na 3 sposoby - każdy wymaga innego zestawu bonusów zebranych przez drużynę:

4. Wybierzcie wodę i zatamujcie przecieki: 4 x błotko, 2 x grzebanie;
5. Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie;
6. Oddzielcie tamą zalaną część piwnic od suchej: 3 x wybuchowy gaz, 1 x majsterkowanie, 1 x błotko, 1 x grzebanie.

Po 4 rundach gry, Tomek zrealizował 1 przygodę na majsterkowanie, 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz; **Ania** zrealizowała **1 przygodę na grzebanie**, 1 na błotko i 1 na spokój; **Zosia** 2 na spokój, **1 na wspinaczkę**, 1 na błotko; **Michał** zrealizował **1 na wspinaczkę** i 1 na błotko; **Zbyszek** 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój; **Karolina** zrealizowała 2 przygody na dociekliwość i **1 na majsterkowanie**; **Janek** zrealizował 2 przygody na spokój i 1 na magiczny kamień; a **Marta** 1 przygodę na błotko.

W sumie graczom udało się zrealizować odpowiednie przygody, aby zaliczyć wyzwanie fabularne na drugi z opisanych sposobów: **Stwórzcie odpływy: 3 x majsterkowanie, 2 x wspinaczka, 1 x grzebanie**. Ze względu na to, że do stworzenia odpływów gracze używali najwięcej majsterkowania, to **każdy z nich** otrzymuje 1 bonus do majsterkowania.

Oprócz tego:

Tomek zrealizował 2 przygody na magiczny kamień i 1 na wybuchowy gaz – otrzymuje więc dodatkowy bonus do magicznych kamieni;



Ania zrealizowała po 1 przygodzie na błotko i na spokój – może więc wybrać, do której z tych dwóch umiejętności zdobywa bonus;

Zosia zrealizowała 2 na spokój i 1 na błotko – otrzymuje więc bonus do spokoju;

Michał zrealizował 1 na błotko – otrzymuje bonus do błotka;

Zbyszek zrealizował 2 na wybuchowy gaz i 1 na spokój – otrzymuje bonus do wybuchowego gazu;

Karolina zrealizowała 2 na dociekliwość – otrzymuje bonus do dociekliwości;

Janek zrealizował 2 na spokój i 1 na magiczny kamień – otrzymuje bonus do spokoju;

Marta zrealizowała 1 przygodę na błotko – otrzymuje bonus do błotka.

Każdy z graczy otrzymał więc 2 bonusy na koniec spotkania – jeden wspólny, wynikający ze sposobu realizacji wyzwania fabularnego, a drugi osobisty – wynikający z pozostałych zrealizowanych przygód. **Należy podkreślić graczom, że otrzymali bonusy do tych umiejętności, z których najwięcej korzystali podczas danego spotkania z grą. Dokładnie tak samo działa zdobywanie bonusów do umiejętności w prawdziwym życiu – im więcej razy będziemy próbować wykonać daną czynność, tym lepsi się w niej stajemy – nawet jeśli nie od razu będzie nam wychodzić.**

Bonusy

Otrzymanie bonusu do majsterkowania oznacza, że podczas kolejnych przygód wymagających użycia tego rodzaju kart akcji, gracz będzie potrzebował jednej karty majsterkowania mniej. Tak samo działa to w przypadku każdego rodzaju kart akcji. Bonusy kumulują się i nie można ich utracić.

Zakończenie gry na spotkaniu

Po weryfikacji wyzwania fabularnego, prowadzący odczytuje fragment fabuły zapowiadający, co czeka graczy podczas następnego spotkania z grą.

Na koniec spotkania z grą, gracze oddają swoje karty akcji i przerywają niedokończone przygody. Następne spotkanie rozpoczynają od ponownego ustawienia swoich postaci na polach startowych i dobrania 5 kart akcji na rękę. **Jedyny postęp**, jaki zostaje zachowany, to **zdobyte przez graczy bonusy**.

Grywalizacja

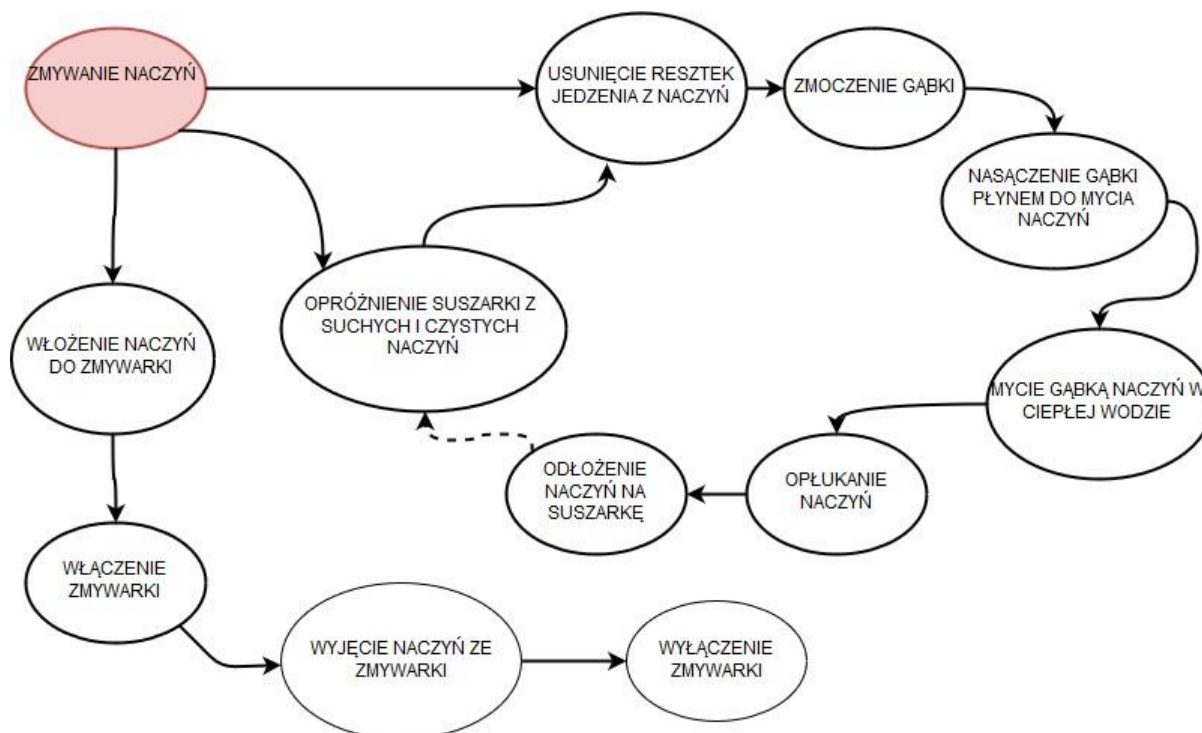
Na koniec spotkania gracze otrzymują **misje** do wykonania w realnym życiu. Wybierając zadania, gracze powinni pamiętać, że powinny one stanowić dla nich pewne wyzwanie, ale jednocześnie były możliwe do wykonania.

Budowa misji

W grze pojawia się cały szereg różnorodnych **zadań**, czyli podstawowych czynności, takich jak: krojenie potraw, zamykanie drzwi na klucz czy zamykanie, oraz tych bardziej złożonych, jak: zrobienie zdjęcia do dokumentu, sprzątnięcie w pokoju czy przygotowanie całego posiłku, które nazywamy **misjami**. Zadania często będą stanowić składowe misji - np. krojenie potraw będzie składową przygotowaniem posiłku, a zamykanie - sprzątnięcie pokoju.

Misje i zadania tworzą razem swego rodzaju drzewka, które powinny budzić skojarzenia z drzewkami rozwoju postaci z gier RPG.

Przykład:



Aby zaliczyć misję, gracz musi wykonać wszystkie składające się na nią zadania. W osobnym materiale prowadzący może znaleźć przykładowo rozpisane misje. Często jednak znajdzie w nich kilka wariantów wykonania, zależnych np. od dostępnych graczom narzędzi. Misję *Zmywanie naczyń* można zaliczyć wykonując zadania związane ze zmywarką lub te związane z myciem naczyń w zlewie - zależnie od dostępnych w danej placówce lub domu narzędzi.

Sposób zaliczenia i weryfikacji zadań oraz misji

W tej grze niezwykle ważne jest, aby gracze **samodzielnie** wykonywali zadania i misje, których się podejmą.

Jednak, na spotkaniu gracz musi udowodnić prowadzącemu, że faktycznie udało mu się ukończyć zadanie. W większości przypadków wystarczającą formą weryfikacji będzie wykonanie przez gracza zdjęcia efektów swojej pracy. Jednak jeśli nie jest to możliwe, gracz będzie musiał poprosić kogoś, by swoim podpisem poświadczył wykonanie zadania. Takim świadkiem może być ktokolwiek - po ustaleniu z prowadzącym - lub sam prowadzący grę.



Niektóre zadania można zaliczyć dzieląc je na mniejsze, prostsze czynności, a inne trzeba wykonywać od razu w całości. Np. zadanie *Odkurzanie* można zaliczyć poprzez osobny trening wyciągania i chowania odkurzacza do szafy, osobny trening manewrowania szczotką i osobny trening podłączania wtyczki do prądu.

Są jednak takie czynności, jak np. mycie włosów, których nie da się podzielić i je należy zaliczać liniowo. Nie da się przecież ćwiczyć samego mydlenia włosów, bez wcześniejszego ich zamoczenia i późniejszego spłukania.

Nagrody za wykonanie zadań

Jeśli gracz wykona zadania, których podjął się pod koniec spotkania z grą, to na następnym spotkaniu będzie mógł otrzymać specjalną **kartę eliksiru**, którą będzie mógł wykorzystać podczas dalszej rozgrywki gry planszowej.

Karta eliksiru zastępuje 3 karty akcji dowolnego typu. O rodzaju zdobywanego eliksiru może zdecydować gracz.

Nagrody za wykonanie zadań

Jeśli gracz wykonuje zadania, których podjął się pod koniec spotkania z grą, to na następnym spotkaniu otrzymuje specjalną **kartę eliksiru**, którą może wykorzystać podczas dalszej rozgrywki gry planszowej.

Karta eliksiru zastępuje 3 karty akcji dowolnego typu. O rodzaju zdobywanego eliksiru może zdecydować gracz.

Przykład:

Tomek zdecydował się podjąć misji zmywania naczyń. Nie posiada telefonu z dobrym aparatem, więc poprosił swojego kolegę Szymka, aby był mu świadkiem. Tomek bez problemu poradził sobie z usuwaniem resztek jedzenia z naczyń, zamoczeniem gąbki i nasączeniem jej płynem. Również płukanie naczyń nie było dla niego kłopotem. Miał jednak trudności z samym myciem - nie wszystkie talerze były zupełnie czyste po pierwszej próbie - oraz z układaniem i zdejmowaniem naczyń z suszarki. Nie udało mu się więc zaliczyć misji perfekcyjnie podczas pierwszej próby. Za drugi razem mycie poszło już znacznie lepiej - Tomek znacznie uważniej mył każde naczynie. Jednak układanie i zdejmowanie z suszarki sprawiało mu ciągle kłopot. W tym momencie Szymek podpisał Tomkowi wykonanie zadań związanych z gąbką i myciem talerzy, zaś układanie i zdejmowanie naczyń z suszarki postanowili trenować już "na sucho". Wraz z kolejnymi próbami Tomkowi szło coraz lepiej. Po piątej próbie może nadal nie wygrałby konkursu na najszybsze sprzątnięcie naczyń z suszarki, ale nie o to przecież chodzi. Na zaliczenie zadania nie miały też żadnego wpływu dwa potłuczone po drodze talerze.



INSTRUKCJA DLA GRACZA ŁATWA DO CZYTANIA

Dzień dobry!

Witaj w grze.

W świecie gry jest bardzo zimno.

W świecie gry jest dużo tajemnic.

Co kilka dni będziesz grał razem z koleżankami i kolegami.

Żeby grać weźmiecie sobie kostkę i pionki.

Żeby grać rozłóżcie planszę.

Na planszy są ciekawe przygody.

Plansza do naszej gry wygląda tak:



Co tydzień dostaniesz zadania dla gracza.

Zadania będziesz robił w prawdziwym życiu.

Będziemy je nazywać prawdziwymi zadaniami.

Na przykład będziesz musiał zrobić smaczną kolację dla siebie i przyjaciół.

Jeśli zrobisz zadanie, w następnym tygodniu dostaniesz eliksir.

Eliksir to karta, która ma dużą moc w grze.

Jeśli masz eliksir, to łatwiej rozwiążesz zadania na planszy.

Jeśli nie zrobisz prawdziwego zadania od razu, to się nie martw.

Jeśli będziesz próbował wiele razy, to Ci się uda.



Niektóre prawdziwe zadania mogą być dla Ciebie bardzo trudne.

Jeśli potrzebujesz pomocy, żeby zrobić trudne zadanie, poproś asystenta o pomoc.

Asystenta poznasz na początku gry.

Asystent pomoże Tobie zrobić rzeczy, które musisz zrobić żeby zaliczyć prawdziwe zadanie.

Ty decydujesz, jak asystent ma Ci pomóc.

Słowniczek

Teraz wytłumaczymy Ci trudniejsze słowa dotyczące gry.

Spotkanie z grą – co kilka dni będziesz spotykać się z koleżankami i kolegami i animatorem.

Razem przejdziecie przez kawałek gry.

Potem porozmawiacie o zadaniach, które zrobiliście.

Na końcu wybierze sobie nowe prawdziwe zadania do zrobienia.

Animator pomoże Wam wybrać zadania.

Animatora poznacie na początku gry.

Spotkań z grą będzie osiem.



Karta gracza - karta z opisem postaci, którą wybierzesz na początku gry.

Na tej karcie zapisuj bonusy, które dostaniesz w grze.

Na karcie zapisuj też prawdziwe zadania, które zrobisz.



RODZENSTWO MRÓWACZY

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ



BOMBIUSZ

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ



LARKA

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ



PANGERNIACZ

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ



LEONKA

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ



DŹOŹOWNIK

GRZEBIANE

BŁOTKO

MAJSTERKOWANIE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMEN

WSPINANIE

DOCIEKLIWOŚĆ

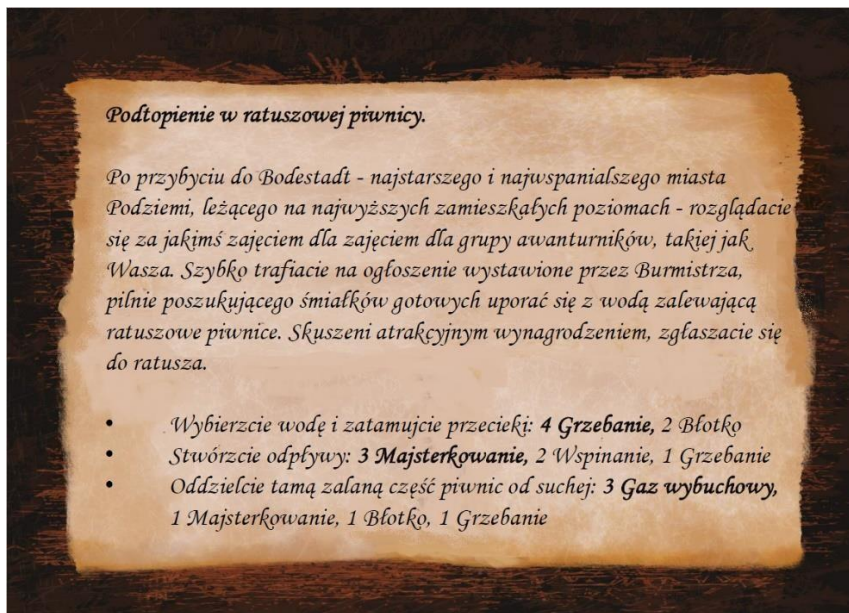






Karta wyzwania - karty opisujące przeszkody, które musisz pokonać w grze. Na każdym spotkaniu razem pokonacie jedno wyzwanie.

Karta wyzwania wygląda tak:





Karty przygód – opisują różne przygody czekające na Was podczas gry.

Na każde spotkanie animator przygotowuje dla Was talię kart z przygodami .

Jedne przygody będą trudne, a inne będą łatwiejsze.

Karta przygody wygląda tak:



Karty akcji – karty, które pomogą Wam pokonywać trudności w czasie przygód.

Karty akcji wyglądają tak:



Błotko



Gaz
Wybuchowy



Dociekliwość



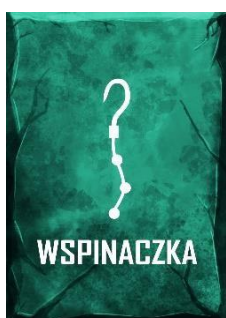
Magiczny kamień



Majsterkowanie



Grzebanie



Wspinaczka



Spokój



Przepowiednia
(zastępuje dowolną inną kartę
podczas realizacji przygód)



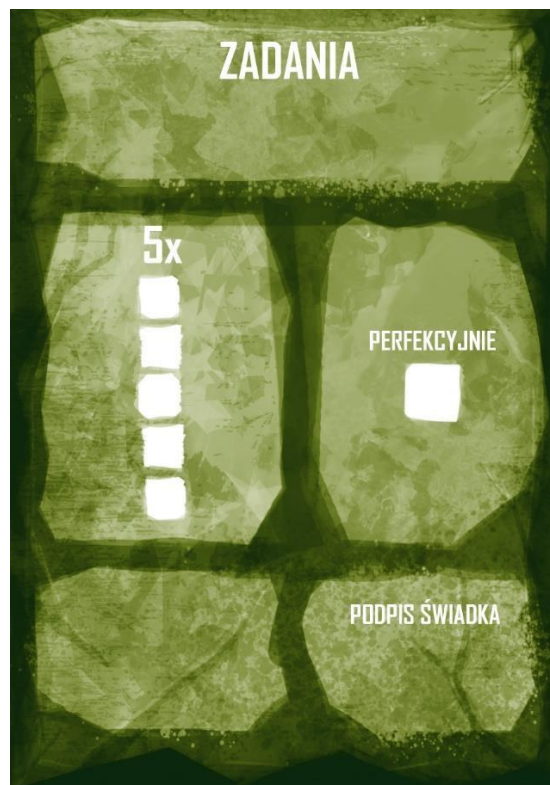
Bonus – kiedy pokonujesz przeszkody na kartach przygód, zdobywasz bonusy, które zapisujesz na kracie postaci.

Dzięki bonusom możesz łatwiej realizować przygody w przyszłości.

Prawdziwe zadanie - opisuje czynność, którą musisz wykonać pomiędzy rozgrywkami, na przykład nakrywanie do stołu.

Prawdziwe zadania dotyczą Twojego życia.

Kilka zadań razem nazywamy misją. Karta zadania wygląda tak:





Misja – to kilka zadań na jeden temat, na przykład pójście na pocztę. Misje wykonujecie pomiędzy spotkaniami z grą.

Żeby zaliczyć misję musisz zrobić wszystkie zadania, które tworzą misję.

Karta misji wygląda tak:





Karty eliksirów - nagrody za wykonanie zadań i misji.

Zdobywasz je, kiedy robisz prawdziwe zadania.

Eliksiry działają w świecie gry.

Zamiast trzech kart danego typu na przykład majsterkowanie, możesz położyć kartę eliksiru.

Karty eliksirów wyglądają tak:





Fabuła

Teraz przeczytaj tekst opowieści.

Dowiesz się z niego, co musi zrobić Twoja postać i jej towarzysze.

Poznasz też postacie, z których wybierzesz jedną.

Przez całą grę będziesz tą postacią.

Opowieść

Bardzo dawno temu na świecie żyli magowie.

Było stu magów.

Magowie byli sławni i bogaci.

Magowie rządili światem.

Każdy z magów myślał, że jest najpotężniejszy.



Najpierw się przechwalali, a potem zaczęli walczyć ze sobą.

Zaklęcia magów były coraz groźniejsze.

W końcu magowie przestali panować nad swoimi zaklęciami.

Zaczął się czas katastrof.

Gruba skorupa lodu uwięziła cały świat.

Bardzo dużo istot umarło.

Ci, którzy przeżyli, zamieszkali pod ziemią.

Zbudowali pod ziemią głębokie tunele.

Niektórzy byli silni i potrafili kopać w ziemi.

Inni stracili wzrok, ale potrafili wszystko robić po ciemku..

Mieszkańcy żyli ze sobą w zgodzie.

Stolica podziemi nazywała się Bodensztadt.

Mieszkańcy Bodensztadtu mówili, że widzieli przecieki i podtopienia.

Ty i Twoi towarzysze musicie wyjść na powierzchnię.



Musicie sprawdzić, czy Waszemu światu grożą podtopienia i przecieki.

Musicie uratować podziemny świat.

Postaci

Ty jesteś jednym ze śmiałków.

W grze jest dziesięć postaci.

Wybierz z nich jedną, którą chcesz być.

Zanim wybierzesz, przeczytaj opisy postaci.



Krecioreki jest bardzo silny i umięśniony.

Zamiast dłoni ma łopatki.

Świetnie kopie, ale jest niezdarą.

Czasem wpada na różne rzeczy.

Ma świetny węch.





Rodzeństwo Mrówaczy to dwanaścioro małego rodzeństwa.

Mają jeden mózg.

Mogą budować z siebie na przykład mosty albo drabinę.

Jak im się nudzi, to się biją i rozrabiają.





Larka może zmieniać się w to, co chce.

Jeśli chce, może wrócić do swojej postaci larwy.

Wolno się porusza i często śpi.

Nie lubi jak ktoś ją budzi.

Jeśli musisz ją obudzić, daj jej jeść.





Świetlanka potrafi oświetlić mroki podziemi.

Umie też polować.

Zamiast broni używa promieni światła.

Oślepia swoich wrogów.





Wizjerka zamiast oczu ma czułki.

Jej czułki wyczuwają trzęsienia ziemi.

Wizjerka zna mapę podziemnych korytarzy.

Widzi i czuje dusze innych istot.





Leonka jest chuda i wysoka.

Kiedy idzie przez tunele musi się garbić.

Potrafi stać się niewidoczna dla innych.

Ma głośny głos, który słyhać daleko.

Nie rozśmieszaj jej.

Śmiech Leonki może obudzić groźne istoty.





Bombiusz to gruby stwór z krótkimi nogami.
Puszcza tak głośne bąki, że może wysadzić korytarz.
Wystraszony Bombiusz wybucha nagle jak petarda.
Trzeba go wtedy szybko uspokoić.
Bąki Bombiusza bardzo śmierdzą.





Dżdżownik jest mądrym i ważnym lekarzem.

Tylko on ma glizdogluta, który leczy choroby.

Dżdżownik może się wyginać.

Nie lubi łaskotek.





Pancerniacz jest bardzo silny i odważny.

Potrafi dźwigać ciężkie przedmioty.

Ma twardy pancerz.

Podtrzymuje korytarze.

Kiedy trzeba uciekać, zawija się w kulkę.

Kiedy jest kulką, szybko turla się korytarzami.



Kłębuch jest puszysty.



Ma miłą sierść.

Lubi się przytulać.

Uspokoi Ciebie, gdy jesteś zdenerwowany.

Kiedy przemokniesz, Kłębuch ogrzeje Ciebie.





Początek gry

Wybierz postać, którą będziesz grał.

Położ jej kartę przed sobą.

Tą postacią będziesz przez całą grę.

Popatrz na planszę.

Na planszy są pola startowe.

Wybierz pole startowe dla siebie.

Postaw swój pionek na tym polu.

Animator da Tobie pięć kart akcji.

Weź karty od animatora.

Od teraz to są Twoje karty, tak samo jak kiedy grasz na przykład w wojnę.

Animator przeczyta Wam, jakie wyzwanie rozwiążecie dziś podczas gry.



Animator przeczyta Wam, co trzeba dziś zrobić żeby rozwiązać wyzwanie.

Posłuchaj uważnie animatora.

Teraz animator położy kartę wyzwania.

Położy kartę tak, żeby wszyscy ją widzieli.

Cel graczy

Musicie pokonać wyzwanie w ciągu czterech tur gry.

Tura będzie wtedy, jak każdy z Was się ruszy pionkiem po planszy jeden raz.

Żeby pokonać wyzwanie, potrzebujecie kilka kart nagród.

Wszystkie te karty muszą być jednego rodzaju, na przykład majsterkowanie.

Żeby zebrać bonusy, musisz zaliczyć jak najwięcej przygód w grze.



Przygody

Swoim pionkiem ruszasz się po planszy o tyle pól, ile oczek wyrzucisz na kostce.

Może skończysz swój ruch na planszy z napisem Przygoda.

Wtedy wyciągnij ze stosu kart pierwszą z wierzchu kartę przygody.

Położ przed sobą kartę, którą wyciągnąłeś.

Na karcie jest napisane, jaki problem ma Twoja postać.

Ten problem możesz zawsze rozwiązać na dwa sposoby.

Sposoby rozwiązania problemu też są opisane na karcie.

Przykład:

Wylosowałeś kartę, na której jest napisane:

Idąc korytarzem widzicie rusztowania, na których pracują termitory. Zauważasz, że jedno z nich jest wyraźnie zbutwiałe - ulepsz je bo będzie wypadek!

Zastąp zbutwiałe rusztowanie nowym: dwie karty



majsterkowania, jedna karta wspinanie, jedna karta błotko.
Naucz termitory wspinaczki bez rusztowań: trzy karty wspinania, jedna kartaspokoju.

To znaczy, że na tej karcie musisz położyć cztery karty akcji.

To mogą być: dwie karty *majsterkowanie*, jedna karta *wspinanie* i jedna karta *błotko*,

To mogą też być trzy karty *wspinanie* i jedna karta *spokój*.

Nie zawsze masz w ręku karty, których potrzebujesz.

Jeśli nie masz takich kart, poproś o pomoc innych graczy.

Mogą oni wtedy położyć swoje karty akcji na Twojej przygodzie.

Zaliczenie przygody

Wyciągnij z wierzchu talii kart akcji tyle kart, ilu potrzebowałeś do realizacji przygody.

W naszym przykładzie będą to cztery karty.



Jeśli korzystałeś z pomocy innego gracza, to teraz pozwól swojemu pomocnikowi wybrać spośród wylosowanych kart tyle, ile kart Ci pożyczył.

Jeśli pomogło Ci kilka osób, to wybierają oni karty w kolejności, w której pożyczali Ci swoje karty.

Karty, które Ci zostaną, weź do ręki.

Przykład:

Tomek wylosował przygodę ze zbutwiałym rusztowaniem termitorów.

Ze swojej ręki położył na przygodzie jedną kartę majsterkowanie i jedną kartę błotko.

Potem Tomek poprosił o pomoc.

Ania dołożyła do przygody swoją kartę wspinięcie.

Zosia dołożyła brakującą kartę majsterkowanie.

Tomek wyciągnął cztery karty akcji z talii podał je Ani.



Ania wybrała jedną i dołożyła do swojej ręki.

Pozostałe trzy karty akcji Ania podała Zosi.

Zosia też wybrała jedną kartę.

Zosia dołożyła tę kartę do swojej ręki

Zosia pozostałe dwie karty oddała Tomkowi.

Za wylosowanie przygody dostajesz bonus.

Bonus zależy od tego, których kart akcji użyłeś najwięcej podczas tej przygody.

Przykład:

Jeśli postanowiłeś wzmocnić rusztowanie termitorów, to dostaniesz bonus do majsterkowania.

Jeśli zdecydujesz się nauczyć termitory wspinaczki, to dostaniesz bonus do wspinania.



Nie musisz zaliczyć przygody podczas jednej rundy.

Dopiero kiedy zaliczysz przygodę, będziesz mógł znowu ruszać swoim pionkiem po planszy.

Bonusy

Jeśli dostaniesz bonus do majsterkowania, to podczas następnych przygód z majsterkowaniem będziesz potrzebował jednej karty majsterkowania mniej.

Tak samo działa to w przypadku każdego rodzaju kart akcji.

Bonusy łączą się i nie możesz ich stracić.

Następne spotkanie z grą zaczniesz z tyloma bonusami, ile zdobyłeś.

Im więcej przygód z majsterkowaniem zaliczysz, tym łatwiej będzie Tobie zaliczyć kolejne przygody.

Rodzaje pól na planszy

Na planszy są pola różnie podpisane.



Animator powie Ci, co oznacza podpis na polu, na którym postawiłeś swój pionek.

Po planszy możesz ruszać swoim pionkiem do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo.

Nie możesz podczas jednego ruchu przejść dwa razy przez to samo pole.

Misje w prawdziwym życiu

Na koniec spotkania z grą dostaniesz od animatora misję do wykonania w prawdziwym życiu.

Porozmawiaj z animatorem o tym, jaką misję chciałbyś wykonać.

Nie wybieraj najłatwiejszych misji.

Naucz się robić rzeczy, których jeszcze nie umiesz robić.

Będziesz się potem cieszył sukcesem.



Nagrody za wykonanie zadań

W nagrodę za zrobienie zadania dostaniesz specjalną kartę eliksiru.

Tej karty możesz użyć na następnym spotkaniu z grą.

Jedną kartę eliksiru możesz położyć zamiast trzech kart akcji dowolnego typu.

Sam wybierz, jaki eliksir chcesz zdobywać.

Życzymy Ci powodzenia 😊

Wskazówki metodyczne dla osób animujących rozgrywkę i wspierających młodzież w realizacji zadań

WYBÓR ANIMATORÓW I ASYSTENTÓW



Podczas prac nad modelem innowacji oraz tworzącymi go narzędziami staraliśmy się, aby mogły z nich korzystać także osoby nie posiadające specjalistycznych kompetencji w zakresie pracy z młodzieżą niepełnosprawną. Kluczowe znaczenie ma jednak znajomość możliwości, potrzeb i specyfiki funkcjonowania osób, które mają brać udział w grze. Jeśli środowiskiem wdrażania modelu będzie dom rodzinny ON, animatorem może być zarówno opiekun faktyczny, jak i inny domownik mający dobre relacje z graczem, ale też będący dlań – przynajmniej w pewnym stopniu – autorytetem. Gdy rozgrywki i realizacja zadań toczyć się będą w szkolnej klasie lub internacie, animatorem powinna być osoba mająca przed rozpoczęciem wdrażania innowacji regularny, choć niekoniecznie codzienny, kontakt z uczestnikami.

Nie może to być osoba nieznana graczom ponieważ, co potwierdzają nasze wnioski z okresu testowania, spowoduje to lęk ON przed byciem ocenianym oraz niechęć do gry. Pożądane u animatorów będą





umiejętności organizacyjne i perswazyjne oraz wrażliwość na ewentualne doświadczenie wykluczenia w obrębie grupy. Rekomendujemy też, aby animatorem została osoba, która lubi i choć trochę zna świat gier – komputerowych albo planszowych.

Nieco bardziej złożone jest zagadnienie wyboru asystentów dla ON grających indywidualnie lub w grupach. Nasze pierwotne założenia dotyczące roli asystentów w modelu (wypracowane przez zespół ekspertów) przedstawiały się następująco:

- zadaniem asystentów jest wspieranie młodych ON w realizacji zadań w realnym życiu;
- praca asystentów jest niezbędnym elementem modelu. Brak ich zaangażowania spowoduje przerzucenie zbyt dużej odpowiedzialności za przeprowadzenie grywalizacji na opiekunów faktycznych, i tak przeciążonych wspieraniem ON na co dzień, albo na szkolnych wychowawców;
- asystent nie musi angażować się w organizację samych rozgrywek, nie musi też znać fabuły ani mechaniki gry;
- ponieważ dążymy do wykształcenia się partnerskiej relacji między asystentem a osobą niepełnosprawną, animator nie powinien pełnić równocześnie roli asystenta. Rodzic lub nauczyciel pozostają bowiem z dzieckiem/uczniem w relacji władzy, trudno im zatem będzie przyjąć przypisaną asystentowi rolę „cienia” osoby niepełnosprawnej i podążać za jej instrukcjami;
- asystent może być osobą nieznaną ON przed rozpoczęciem grywalizacji, ich relacja może od początku do końca kształtować się już podczas wykonywania zadań;
- decyzję o wyborze asystenta dla osoby lub grupy osób podejmuje animator rozgrywek po konsultacji z młodzieżą.

Od początku prac nad modelem byliśmy świadomi, że nie każda placówka edukacyjna i nie każda rodzina będzie mogła być podczas uczestnictwa ON w grywalizacji wspierana przez zewnętrznego (nie powiązanego ze szkołą lub rodziną) asystenta. Mieliśmy jednak silne przekonanie, że w procesie testowania innowacji powinni brać udział właśnie asystenci zewnętrzni, ponieważ ich obecność pozwoli przetestować sposoby i mechanizmy działania, które można będzie stosować nawet wówczas, gdy zadania asystenta będzie musiał wziąć na siebie animator rozgrywek. Do pracy w charakterze asystentów podczas testowania zaprosiliśmy kilka osób, z którymi współpracowaliśmy już podczas testowania modelu asystencji osobistej dla młodych dorosłych osób z poważnymi niepełnosprawnościami. Zaprosiliśmy je do udziału w ośmiogodzinnym warsztacie, podczas którego zastanawialiśmy się, w jaki sposób można zaadoptować zasady asystencji osobistej do potrzeb pracy z osobami niepełnoletnimi. Następnie asystenci zapoznali się z grupami młodzieży i indywidualnymi młodymi osobami, które uczestniczyły w testowaniu innowacji. Równocześnie, sześcioro animatorów mogło poznać osobowość, kompetencje i doświadczenie potencjalnych asystentów, aby wybrać spośród nich osobę wspierającą w realizacji zadań w realnym życiu grupę graczy lub pojedynczego gracza.



Przebieg testowania naszej innowacji nakazuje zweryfikować część wymienionych już założeń dotyczących pracy asystentów. Rola asystenta polegająca na kompensacji dysfunkcji gracza w taki sposób aby mógł on samodzielnie wykonać zadanie (np. pomoc w pokonaniu bariery architektonicznej, podtrzymanie sparaliżowanej ręki przy czynności manualnej) okazała się być zbyt wąsko skrojona, jeśli osoba niepełnosprawna nigdy wcześniej nie wykonywała czynności, której realizacji się podjęła. W takich sytuacjach nieodzowne było motywowanie gracza,



udzielenie mu dokładnych instrukcji, jak czynność wykonać, a nawet próbne wykonanie czynności, którą następnie gracz powtórzył. Prowadziło to do faktycznego zacierania się ról asystenta i animatora rozgrywek. Z kolei natłok zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych, w których biorą udział uczestnicy testowania zamieszkali w internatach ograniczał dostęp asystentów zewnętrznych (osób nie będących pracownikami szkół) do tej grupy graczy. Ponieważ część osób niepełnosprawnych mogła realizować zadania w realnym życiu dopiero po godzinie 20.00, kiedy to asystenci zewnętrzni zgodnie z regulacjami wewnątrzszkolnymi nie mogli już przebywać na terenie placówki, zdecydowano się na częściowe zaangażowanie animatorów rozgrywek jako asystentów. Argumentem na rzecz powyższego rozwiązania były także obawy osób z niepełnosprawnością przed podjęciem współpracy z asystentami zewnętrznymi. Kilka osób wykazywało tak silny stres, że wręcz odmówiło udziału w testowaniu, o ile asystentem nie będzie dobrze im znany wychowawca, pełniący także rolę animatora rozgrywek. Jak relacjonują animatorzy, głównym źródłem owego stresu był lęk przed oceną zewnętrzną.

Przebieg testowania wskazuje, że potrzeby osób z lekką niepełnosprawnością intelektualną w zakresie specyfiki współpracy z asystentami znacząco różnią się od potrzeb sprawnych intelektualnie osób z poważną dysfunkcją narządu ruchu. W odniesieniu do pierwszej grupy osób – asystent wręcz powinien animować tę aktywność, niekiedy pomagać w wyborze zadań oraz motywować młode osoby niepełnosprawne do dalszego wysiłku w celu stopniowego zwiększania zakresu niezależności. Aby podołać tym zadaniom, asystent powinien dysponować bardzo dobrym rozeznanie specyfiki funkcjonowania i możliwości gracza oraz posiadać dostęp do jego dokumentacji edukacyjno-terapeutycznej (IPET). Udział w grywalizacji nie może dla takiego asystenta być pierwszym kontaktem z danym graczem, powinni oni wcześniej się znać i darzyć zaufaniem, a także sympatią. W takich okolicznościach asystent dobrze rozpozna i oceni sens podejmowania przez gracza czynności, na których samodzielne powtórzenie nie ma on szans. Natomiast dla graczy sprawnych intelektualnie efektywna będzie kooperacja z asystentami zewnętrznymi (nie będącymi pracownikami

placówki), nawet wcześniej nieznanymi. Wsparcie takich asystentów powinno mieć charakter funkcjonalnej kompensacji deficytów sprawności gracza (asystent jako „cień” ON, wsparcie realizowane zgodnie z instrukcjami ON i standardami asystencji osobistej).

LICZBA I DOBÓR UCZESTNIKÓW ROZGRYWEK



Jesteśmy świadomi, że podgrupy tworzące grupę docelową naszego modelu, czyli osoby z lekką niepełnosprawnością intelektualną, osoby z poważną dysfunkcją narządu ruchu oraz osoby ze sprzężeniami wymienionych dysfunkcji są bardzo różnorodne pod względem: możliwości poznawczych, możliwości komunikacji werbalnej, sprawności ruchowej, sprawności manualnej etc. Dobrze, jeśli grupę graczy tworzyć będą osoby o nieidentycznym potencjale, potrzebach oraz sposobie funkcjonowania – wówczas uczestnicząc w grywalizacji młodzi ludzie będą mieli szansę wspierać się nawzajem i wsłuchiwać w potrzeby osób tworzących grupę. Z drugiej strony – jeśli grupa będzie zbyt zróżnicowana, to trudno będzie wybrać uniwersalne rozstrzygnięcia w sprawie organizacji rozgrywek, np. czy dopuszczalne jest przesuwanie na planszy pionka innego gracza w jego zastępstwie oraz czy treść wyzwania fabularnego dla danej rozgrywki każdy gracz czyta w skupieniu sam, czy też powinien zrobić to głośno animator rozgrywek. Jeśli poziom funkcjonowania poznawczego w obrębie grupy

graczy będzie zbyt zróżnicowany, może się okazać, że lepiej funkcjonujące pod względem poznawczym ON szybko zaczną odczuwać nudę. Z doświadczeń animatorów rozgrywek wynika, że optymalna liczba uczniów pozwalająca utrzymać ich aktywność i zainteresowanie to 6 osób, a w przypadku osób z niepełnosprawnością intelektualną – 4 osoby. Nie ma natomiast przeszkód aby w jednym pomieszczeniu przebywała ze sobą ósemka graczy, byleby każda „czwórka” mogła korzystać z pomocy innej osoby wspierającej. Dla usprawnienia wykonywania zadań w realnym życiu zasadne jest natomiast doraźne łączenie w diady uczniów realizujących tożsame lub zbliżone zadania. Młodzi ludzie mogą sobie wówczas wzajemnie pomagać i motywować się w realizacji celu.

ORGANIZACJA ROZGRYWEK NA PLANSZY



Zalecamy, aby pierwszą rozgrywkę na planszy poprzedzić spotkaniem zaznajamiającym młode osoby niepełnosprawne z zasadami i organizacją grywalizacji. Podczas ww. spotkania uczestnicy gry zapoznają się z jej celem, zasadami i fabułą. Nie eksponujemy za bardzo dydaktycznego celu gry, lecz mówimy otwarcie, że np. „aby odnieść sukces w grze, będziecie realizować prawdziwe zadania – czynności, które chcielibyście umieć zrobić sami albo z niewielką pomocą i które możecie sami dla siebie wybrać”. **Podczas rozmowy z graczami podkreślamy, że grając nie rywalizujemy między sobą, natomiast naszym „przeciwnikiem” są wyzwania fabularne.**



umieszczone w grze. Powtarzamy, że aby zaliczyć przygodę w grze, gracze muszą wymieniać się kartami akcji. Informujemy młodzież, na jaką liczbę rozgrywek na planszy i realizację jakiej ilości zadań w realnym życiu się umawiamy. Podczas tego spotkania każdy uczeń wybiera, przy wsparciu animatora, pierwsze zadanie dla siebie do wykonania w realnym życiu. Powinna być to czynność niezbyt trudna, aby umożliwić osiągnięcie sukcesu, zachęcić do realizacji kolejnych zadań. Dopiero w dalszej kolejności ma miejsce pierwsza właściwa rozgrywka. W jej trakcie każdy z uczniów wybiera dla siebie postać fabularną, w którą wcieli się na cały czas rozgrywek. Kolejne realne zadania każdy uczeń wybiera pod koniec każdej z rozgrywek. Każda rozgrywka powinna doprowadzić do rozwiązania minimum jednej przygody. Doświadczenia z testowania wskazują, że optymalny czas jednej rozgrywki to godzina zegarowa. Jeśli nie wszyscy gracze potrafią czytać ze zrozumieniem, przygodę powinien głośno odczytać, ewentualnie również objaśnić, animator, stwarzając w ten sposób wszystkim uczniom równe szanse na zaangażowanie i dobrą zabawę. Przed rozpoczęciem każdej rozgrywki, animator powinien zadbać o dostępność kostki oraz pionków do gry, które nie zostały dołączone do zestawu gracza. Jeśli młodzież jest bardziej sprawna manualnie, może takie rekwizyty wykonać sama. Przydatne będą także żetony lub monety symbolizujące karty akcji wymieniane przez graczy między sobą dla realizacji przygód. Podczas testowania innowacji wielokrotnie okazywało się, że młodzież, a nawet animator zapomnieli, który gracz pożyczył komu, ile i jakich kart akcji.

WYBÓR ZADAŃ DO REALIZACJI W REALNYM ŻYCIU



Założeniem grywalizacji jest dążenie do jak największej sprawczości młodzieży niepełnosprawnej w zakresie wyboru realnych zadań, których realizacji chcą się podjąć. Doświadczenia z okresu testowania innowacji wskazują, że jest to możliwe. Ze względów organizacyjnych przyjęliśmy, że uczniowie wybiorą dla siebie wszystkie zadania „z góry”. Nie ma jednak przeszkód aby, jeśli takie rozwiązanie okaże się lepiej korespondować z potrzebami młodzieży, dokonywać wyboru zadań na bieżąco między rozgrywkami. **Bezwzględnie ważne jest natomiast aby uczniowie dokładnie wiedzieli, ile zadań mają dla siebie wybrać i zrealizować.**



Niektórzy uczniowie w ogóle nie potrzebują wsparcia animatora w zakresie realizacji zadań; innym osobom animator powinien pomóc urealnić swoje plany w tym zakresie ponieważ żywią zbyt wysokie przekonania dotyczące własnych możliwości. Natomiast w okresie testowania nie zdarzyło się, aby uczeń wybrał dla siebie jako zadanie czynność, którą potrafił wykonać przed wejściem do gry. Uczestnicy testowania dobrze rozumieją, że wybierane zadania



danej czynności lub umiejętności w stopniu pozwalającym na jej wykorzystywanie w codziennym życiu samodzielnie bądź z niewielką pomocą. Animatorzy rozgrywek pracujący z osobami z niepełnosprawnością intelektualną wskazują, że osoby te nierzadko wybierają dla siebie zadania atrakcyjne, kojarzące się pozytywnie – z dorosłością, niezależnością, poczuciem sprawczości. Nie są to jednak czynności, które będą one mogły powtarzać w realnym życiu. Na przykład osoba ubezwłasnowolniona wybrała zadanie założenia konta bankowego i karty płatniczej, choć z tych narzędzi nie będzie mogła korzystać. Odpowiednio zorganizowana przez animatora rozgrywek i asystenta wizyta wspomnianej osoby w banku w celu realizacji tego zadania może mieć jednak głęboki sens terapeutyczny – buduje poczucie własnej wartości i podmiotowości, wspiera dążenie do niezależności, stanowi punkt odniesienia przy uczeniu się czynności mniejskomplikowanych.

Realizowanie zadań w realnym życiu pozwoliło graczom wykonać niektóre czynności (niekiedy tak proste dla osoby pełnosprawnej, jak nalanie do szklanki gorącego płynu), po raz pierwszy w życiu. Rodzi to satysfakcję dla gracza i jego otoczenia. Jednakże trudno jest ocenić, czy opanowana już czynność będzie powtarzana samodzielnie przez osoby niepełnosprawne w warunkach domowych. Wiele zależy tu od rodziców i opiekunów – czy stworzą ku temu odpowiednie warunki i zachęcą do utrwalania już zdobytej umiejętności, czy też wykażą się nadopiekuńczością i stosowne próby zablokują. Podczas wykonywania zadań przez uczestników testujących grę w rodzinach zdarzały się sytuacje, w których rodzice będący animatorami gry sugerowali osobie niepełnosprawnej wybór łatwiejszego zadania lub podzielenie zadania złożonego (np. zakupy w supermarkecie) na kilka mniejszych zadań. Takie rozwiązanie może okazać się właściwe dla graczy ze sprzężoną niepełnosprawnością lub bardziej poważną dysfunkcją. Dlatego opcjonalnie można (tak jak uczyniliśmy w naszych instrukcjach do gry) wprowadzić rozróżnienie na **misje**, czyli czynności bardziej złożone (jak np. zakupy w supermarkecie, czy przygotowanie obiadu) oraz czynności proste, a więc **zadania** (jak np. zapakowanie towarów z półek do koszyka z zakupami, czy pokrojenie warzyw). Osoby



z bardziej znaczącymi ograniczeniami w funkcjonowaniu mogą rzecz jasna pozostać na poziomie wyboru i realizacji zadań. Decyzję w tym zakresie powinien podjąć animator rozgrywek. Prosimy zwrócić uwagę na fakt, że dla osób niepełnosprawnych uczestniczących w grywalizacji w domach rodzinnych, a zamieszkałych w bardzo małych miejscowościach bez infrastruktury handlowej, czy usługowej, realizacja części zadań będzie wymagać podróży do większej miejscowości, a tym samym przeobrazi się w misję.

Do najczęściej wybieranych przez graczy podczas testowania innowacji grup zadań należały czynności wymagające umiejętności miękkich, w tym planowania lub organizowania własnych aktywności oraz właściwego zachowania się w określonych sytuacjach. Zadania o takim charakterze wybrano 50 razy (liczby zadań nie sumują się, ponieważ niemożliwe okazało się przyporządkowanie niektórych wyborów do wyodrębnionych głównych kategorii zadań). Zadania związane z posiłkami (ich przygotowaniem, podaniem i spożywaniem) wybrano 37 razy. Zadania związane z samoobsługą oraz dbaniem o własny wygląd (wliczając w to pranie i prasowanie), wybrano 28 razy, a związane ze sprzątnięciem lub utrzymaniem estetyki otoczenia – 23 razy. Czternastokrotnie gracze zdecydowali się na zakupy (w supermarkecie, piekarni, drogerii lub aptece).

ROZLICZANIE REALIZACJI ZADAŃ



Zanim przejdziemy do szczegółowych wskazań dotyczących rozliczenia zadań wykonanych przez młodzież, trzeba podkreślić, że zawarta w niniejszym podręczniku lista 100 zadań ma charakter orientacyjny i w każdej chwili może być poszerzona o nowe zadania, wynikające z rozpoznania potrzeb i możliwości ON, a także diagnozy możliwości podjęcia określonych działań w domu lub

w szkole (np. dostępności sprzętów lub urządzeń). W obrębie tej listy można dokonać kilku zasadniczych podziałów czynności. Możemy zatem wyróżnić:

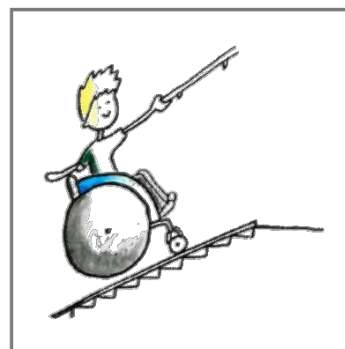
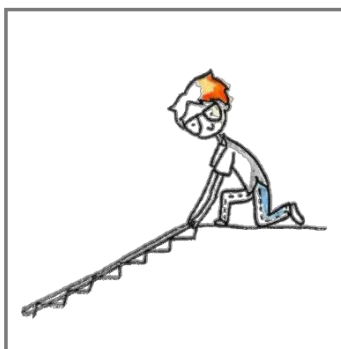
- czynności nie wymagające wyjścia z domu (klasy, internatu) oraz możliwe do wykonania wyłącznie „w terenie”;
- zadania, podczas realizacji których gracze wykorzystują tzw. umiejętności miękkie i efekty wykonania których mogą być niekiedy trudne do weryfikacji (np. prośenie o pomoc, opowiadanie o własnych wrażeniach) oraz zadania „twarde”, których rezultaty zweryfikować można w sposób zero-jedynkowy;
- zadania ilościowe, które można podzielić na szereg mikroczynności (np. odkurzanie możemy podzielić na: wyciągnięcie odkurzacza z szafy, podłączenie go do prądu, manewrowanie



szczotką, etc.) oraz zadania liniowe, które należy wykonać od początku do końca (np. mycie włosów).

Realizację danego zadania osoba niepełnosprawna może udokumentować robiąc zdjęcie, na przykład telefonem komórkowym albo prosząc inną osobę o pisemne poświadczenie wykonania czynności. Podczas przygotowywania wstępnej wersji modelu długo dyskutowaliśmy o takim sposobie rozliczania realizacji zadań, który uwzględniał będzie zróżnicowanie poziomu sprawności fizycznej i intelektualnej graczy oraz fakt, że proces opanowania określonej czynności może mieć charakter długotrwały i nie zawsze musi oznaczać, że ON powtórzy w każdym czasie oraz innych okolicznościach czynność, którą kiedyś zrealizowała z sukcesem. Zdaniem autorów modelu, za zrealizowane można uznać takie zadanie, które zostało wykonane perfekcyjnie lub też takie, które gracz spróbował wykonać co najmniej pięć razy. Oczywiście wykonanie perfekcyjne danego zadania nie oznacza tego samego, co oznaczałaby perfekcja w wypadku działania osoby pełnosprawnej. Chodzi nam o wykonanie perfekcyjne na miarę możliwości danej osoby niepełnosprawnej, które powinien umieć przeanalizować i ocenić animator rozgrywek. Z kolei, nawet jeśli osoba niepełnosprawna nie będzie w stanie wykonać poprawnie od początku do końca zadania, które dla siebie wybrała, powinny zostać docenione jej zaangażowanie w realizację czynności, determinacja oraz postępy w porównaniu z ostatnio podjętą próbą.

WSPIERANIE ON W TRENINGU UMIEJĘTNOŚCI NABYWANYCH PODCZAS
GRYWALIZACJI



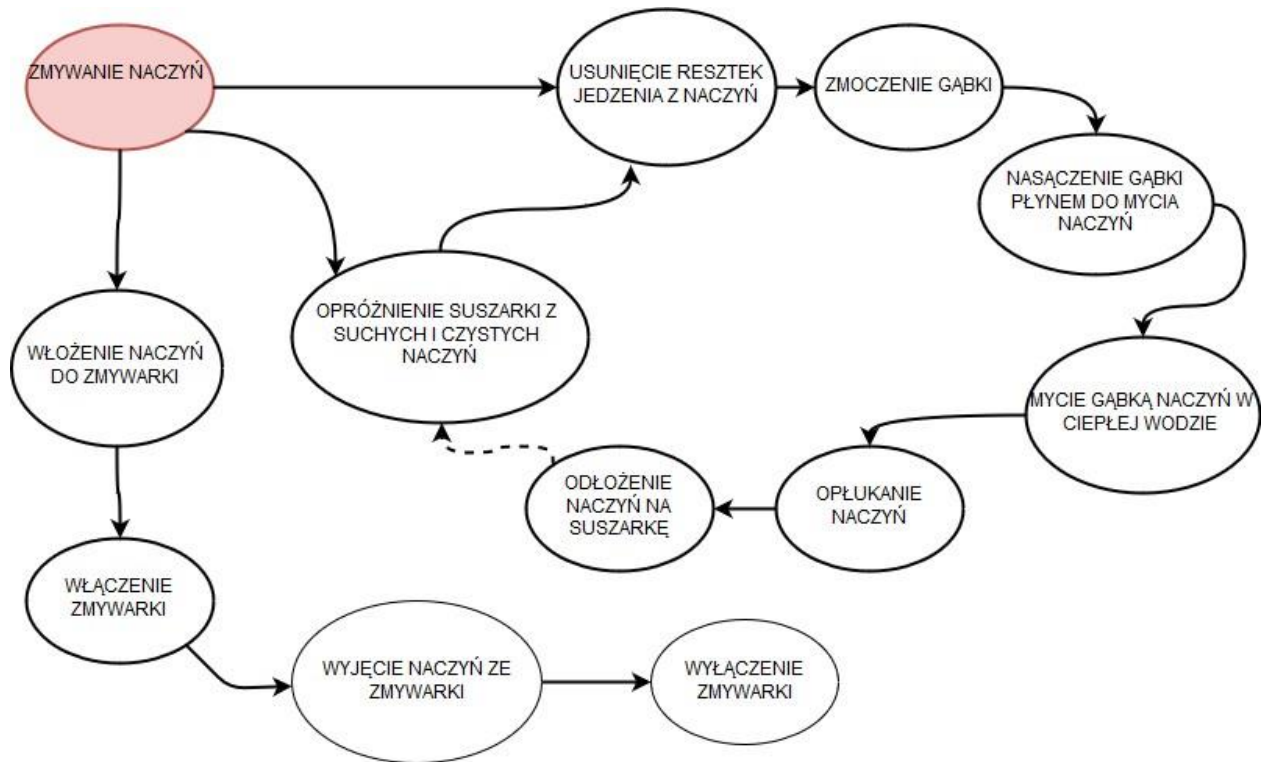
Fakt, że konkretny gracz wykonał poprawnie zadanie, którego realizacji się podjął stanowi zaledwie część sukcesu. Nasz model odniesie pełny sukces wówczas, gdy osoba niepełnosprawna będzie nie tylko potrafiła daną czynność wykonać dziesiąty lub setny raz już poza grywalizacją, ale także będzie chciała to robić, zaś otoczenie, zwłaszcza opiekunowie faktyczni, stworzą odpowiednie ku temu warunki. Tu należy podkreślić, że ambiwalentne uczucia opiekunów wobec zwiększającej się sfery niezależności młodej osoby z poważną niepełnosprawnością są w pełni uprawnione. Zachęcamy jednak do uświadomienia sobie, jak duże znaczenie funkcjonalne i terapeutyczne dla ON może mieć wykonanie z pozoru banalnej czynności, jak choćby podgrzanie posiłku w kuchence mikrofalowej. Wartość dodana tej czynności przewyższa potencjalne niebezpieczeństwa, które mogą wystąpić przy jej wykonywaniu. Pomocne przy neutralizacji ryzyka dotyczącego wykonywanych zadań może okazać się sporządzenie ich listy i w odniesieniu do każdego z nich zadanie sobie pytania „co jako opiekun ON mogę zrobić, aby zminimalizować to ryzyko, nie blokując równocześnie tej aktywności?”. Ważne jest, aby nie oceniać i ograniczyć komentarze odnoszące się do kolejnych, zwłaszcza nieudanych, prób realizacji danego zadania. Niech ewentualne



komentarze mają charakter życzliwej rady, co można zmienić, aby przy następnej próbie realizacji zadania osiągnąć w pełniejszym zakresie oczekiwany efekt. Można także zasugerować wykorzystanie akcesoriów ułatwiających wykonanie zadania, takich jak uchwyty, chwytaki i nakładki.

Odrębnym wyzwaniem jest podtrzymanie umiejętności wykonania danych czynności w warunkach domowych, jeśli młoda ON w grywalizacji uczestniczyła w szkole. Jeśli nasze dziecko/podopieczny nie wykonywało w domu czynności, które deklaruje, że opanowało w szkole, dajmy przestrzeń, aby pokazało, jak daną rzecz wykonuje. Pamiętajmy, że sposób wykonania danej czynności przez ON może znacząco odbiegać od standardowego, np. osoba używająca kul ortopedycznych do przemieszczania się, może przenosić przedmioty w zębach. Liczy się jednak efekt końcowy.

Aby zapobiec ewentualnej frustracji osób niepełnosprawnych z powodu niemożności wykonania czynności od początku do końca, warto przypominać o tym, co już udało się zrobić. Warto także zachęcać młodzież, aby samodzielnie usiłowała podzielić trudniejsze misje na szereg zadań łatwiejszych do wykonania, podobnie jak na poniższym schemacie obrazującym misję zmywania naczyń.



WSKAZÓWKI DLA OSÓB REALIZUJĄCYCH WSPARCIE ASYSTENCKIE DLA GRACZY



1. Twoim celem nie jest wyręczenie ON, ani kierowanie jej postępowaniem. Masz „tylko i aż” wesprzeć osobę niepełnosprawną w realizacji zadań, które dla siebie wybrała w grywalizacji.
2. Postępuj zgodnie z instrukcjami osoby niepełnosprawnej. Jeśli nie rozumiesz tych instrukcji – dopytaj lub poproś o powtórzenie.
3. Przed rozpoczęciem współpracy z ON, ustal z nią zasady kooperacji, tj. w wykonaniu jakiej czynności masz pomóc, na czym to wsparcie ma polegać, w jaki sposób masz się zachowywać, co powinieneś wiedzieć o ograniczeniach sprawności i specyfice funkcjonowania ON.
4. Bądź dyskretny. Pozwól osobie niepełnosprawnej ujawnić swój potencjał i osobowość. Nie narzucaj własnych poglądów, wyborów ani sposobów działania. Nie komentuj wyborów ani sposobu działania ON. Daj jej prawo do błędu.
5. Wyznacz możliwie precyzyjnie granice swojej relacji z osobą niepełnosprawną i powiedz jej o tych granicach. Jeśli asystujesz tylko podczas realizacji zadań związanych z grywalizacją, nie masz obowiązku angażować się we wsparcie ON poza tymi ramami.

6. Nie stawiaj ani sobie ani osobie niepełnosprawnej zbyt dużych wymagań. Nie zmienisz całej rzeczywistości wokół ON, ale możesz zrekompensować jej ograniczenia wynikające z dysfunkcji, a przez to ułatwić realizację zadań.
7. Dbaj o swoje dobre relacje z animatorami rozgrywek, komunikuj im swoje spostrzeżenia, przyjmuj informacje zwrotne.

ANIMOWANIE DYSKUSJI Z GRACZAMI NIEZALEŻNOŚCI I RELACJACH Z
RÓWIEŚNIKAMI





O kwestiach związanych z niezależnością osób niepełnosprawnych nie jest łatwo dyskutować z młodzieżą. Po pierwsze dlatego, że młodzi ludzie mogą całkiem wysoko – według własnej opinii – funkcjonować w realiach, gdy opiekunowie nie tylko wyręczają ich w wykonaniu codziennych czynności, ale także bez konsultacji z nimi podejmują wszelkie decyzje dotyczące ich życia. Po drugie, wiele młodych ON nie w pełni dostrzega związek między umiejętnością wykonania konkretnych czynności, a ogólnym poziomem niezależności. Animatorzy rozgrywek pracujący w szkołach zwracają uwagę na brak spójności między linią postępowania szkoły, a linią postępowania rodziców. Wielokrotnie w okresie testowania modelu animatorzy sygnalizowali, że trudno im ocenić przewidywany postęp graczy w wykonywaniu praktycznych czynności, gdyż nie są pewni, czy rodzice kontynuować będą ów trening umiejętności w domu.

Jeśli gracz nie potrafi podjąć decyzji, jakie zadanie wybrać dla siebie do realizacji, warto przedstawić mu w nieskomplikowanych słowach dostępne opcje. Można powiedzieć „jeśli wybierzesz zadanie A, nauczysz się.... Jeśli wybierzesz zadanie B, będziesz mogła wykorzystać swoje nowe umiejętności do...”

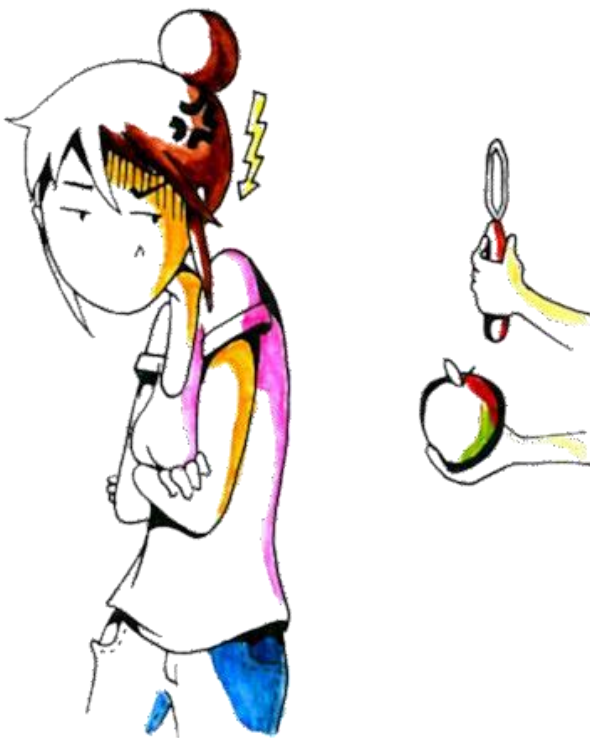
Brak motywacji do wykonywania zadań może wynikać z założenia osoby niepełnosprawnej, że „i tak się nie uda”. Jeśli porażka faktycznie będzie mieć miejsce, bardzo ważne jest ukazanie sytuacji z drugiej strony. Nie udało się wykonać całej przygody/całej misji, ALE została podjęta próba. Wiąże się to z całym pasmem sukcesów bo po pierwsze: pomyślałeś że jesteś w stanie to zrobić, a po drugie: wykonałeś część działań, by to osiągnąć. Jest to duży postęp! Następnym razem osiągniesz sukces, bądź będziesz jeszcze bliżej niego. Ważne jest wspieranie w takich sytuacjach poprzez ukazywanie dotychczasowych (realnych) osiągnięć. Podczas rozmów z graczami podkreślamy, że każdy ma prawo popełniać błędy/uczyć się poprzez podejmowanie prób działania.

Grywalizacja zawiera pewne elementy coachingowe, których potencjał warto wykorzystać podczas rozmów z użytkownikami modelu. Analogicznie, jak w relacji coachingowej, gracze są

między sobą równi statusem, zdobywają nowe umiejętności (zasoby). Kształtuje się ich samoświadomość.

Z graczami warto rozmawiać również o stosunku opiekunów faktycznych do podejmowanych prób wykonywania zadań. Warto wyjaśniać, że obawy, czy nadopiekuńczość rodziców są w dużym stopniu naturalną reakcją na ograniczenia sprawności osób, które kochają. ON powinny jednak uświadamiać rodzicom, a nawet wprost pokazywać im, czego już się nauczyły, a także mówić o tym, w jakim obszarze chciałyby osiągnąć biegłość w zakresie codziennego funkcjonowania. Ciekawą metodą przekonywania rodziców młodego człowieka niepełnosprawnego jest wykonanie przez nastolatka aktywności, z której skorzysta też rodzic, np. przygotowanie kolacji lub posprzątanie wspólnej przestrzeni w mieszkaniu.

ROZWIĄZYWANIE SYTUACJI TRUDNYCH I MOTYWOWANIE GRACZY DO WYSIŁKU



Zwłaszcza podczas pierwszych rozgrywek, zrozumienie i zapamiętanie zasad gry, które przecież cechują się pewnym stopniem skomplikowania, może przysporzyć graczom trudności. Powyższą uwagę można odnieść też do zasad realizacji zadań w realnym życiu i rozliczania ich. Warto rozdać graczom wydrukowane instrukcje już na kilka dni przed spotkaniem organizacyjnym. Osoby potrafiące czytać będą mogły zapoznać się z nimi i przedyskutować między sobą. Podczas pierwszej rozgrywki na planszy warto przewidzieć rozwiązania



niestandardowe – zaangażowanie większej liczby wychowawców, możliwość „cofania decyzji”, która okazała się niekorzystna dla grupy. Gracza, który wszystko „łapie w lot”, jest niecierpliwy wobec potrzebujących więcej czasu na zrozumienie zasad koleżanek i kolegów, nudzi się, warto zaangażować jako „pomocnika” animatora rozgrywek, na przykład wspierającego graczy mniej sprawnych ruchowo albo manualnie w rzucaniu kostką lub przesuwaniu pionka po planszy, albo doręczaniu pożyczonych kart akcji. Jeśli część graczy reaguje z opóźnieniem na zgłaszane przez innych zapotrzebowanie na konkretne karty akcji, warto wprowadzić zasadę, że po tym, jak gracz realizujący przygodę głośno powie, których kart potrzebuje, gracze mają pół minuty, aby w ciszy zastanowić się, jakie karty mają do zaoferowania.

Choć wybór zadań do realizacji w realnym życiu powinien być konsekwencją własnej inicjatywy gracza, to na animatorze spoczywa odpowiedzialność oceny, czy wybrane zadanie jest adekwatne do potrzeb i możliwości ON. Także animator powinien zaznajomić gracza ze sposobami, w jakie może on zmotywować do wysiłku samego siebie. Szczególnie polecamy, aby gracz na kartce A4 wypisał wszystkie działania/czynności prowadzące go do realizacji zadania. Może też wypisać wszystkie korzyści związane z opanowaniem danej czynności. Np. „jeśli nauczę się przygotowywać smaczne posiłki będę mogła/mógł sprawić przyjemność bliskim osobom”. Warto też, aby gracz zaplanował, kiedy konkretnie (w jakie dni tygodnia, o jakich godzinach) planuje podjąć kolejne próby realizacji zadań.

*CO ZROBIĆ ABY REALIZACJA ZADAŃ NIE GENEROWAŁA NIEPOTRZEBNYCH
WYDATKÓW?*

Części zadań w realnym życiu nie da się wykonać nie wydatkując przy tym (choćby symbolicznych) środków finansowych. Mowa o misjach obejmujących zakupy, korzystanie z punktów usługowych, czy podróże. Nawet jednak w odniesieniu do aktywności wymienionych powyżej, ich opanowanie nie zależy od wydatkowania określonych sum – „algorytm” kupowania wygląda tak samo w przypadku dwóch bułek oraz np. telewizora. Pamiętajmy, że osoba niepełnosprawna oraz osoba jej towarzysząca są uprawnione do korzystania z szeregu atrakcyjnych zniżek lub wręcz całkowitego zwolnienia z opłat. W przypadku zniżek transportowych, wysokość większości z nich jest jednakowa na terenie całego kraju, lecz funkcjonują także bonifikaty uzależnione od środka transportu, czy konkretnego przewoźnika. W wypadku zniżek na produkty, usługi, wstęp do obiektów zabytkowych lub muzeów oraz udziału w wydarzeniach kulturalnych, czy imprezach rozrywkowych, są one uzależnione od decyzji dystrybutora produktu lub usługi. Warto szukać odpowiednich informacji na stronach internetowych lub dopytać o nie telefonicznie.

ZDJĘCIA Z PRZEBIEGU TESTOWANIA INNOWACJI



Warsztaty z Gerere przed stworzeniem gry - Poznań 2018



Warsztaty z Gerere przed stworzeniem gry - Poznań 2018



Warsztaty z Gerere przed stworzeniem gry - Poznań 2018



1Warsztaty z Gerere przed stworzeniem gry - Poznań 2018



Rozgrywka w Zespole Szkół Specjalnych



Rozgrywka w Zespole Szkół Specjalnych



Rozgrywka w Zespole Szkół Specjalnych



Rozgrywka w Zespole Szkół Specjalnych



Realizacja misji - wieszanie prania



Realizacja misji - mycie lustra



Realizacja misji - golenie się



Realizacja misji - mycie lustra



Realizacja misji-obstuga podgrzanie jedzenia w mikrofalówce



Realizacja misji - prasowanie



Realizacja misji - zakupy w piekarni



Inkubator: Samorząd Województwa Wielkopolskiego – Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu – Lider, partnerzy: Miasto Poznań, Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe.

PARTNERZY:



Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu
ul. F. Nowowiejskiego 11
61-731 Poznań



Miasto Poznań
Pl. Kolegiacki 17
61-841 Poznań



Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe
afiliowane przy Instytucie Chemii Bioorganicznej PAN
ul. Jana Pawła II 10
61-139 Poznań