



WYZWANIA ŻYCIA



Instrukcja

Innowacja społeczna „Wyzwania życia” testowana jest w ramach projektu grantowego „Innowacje na ludzką miarę – wsparcie w rozwoju mikroinnowacji w obszarze usług opiekuńczych dla osób zależnych”.



Autorzy projektu:

Klaudia Wos

Celina Kamecka-Antczak

Mateusz Szafrński

Anna Pawlak

Sandra Wojtas

Krystyna Popowska

Opracowanie graficzne:

Magdalena Szafran

Wydruk:

drukarnia.net.pl

Projekt „Wyzwania życia” został zrealizowany w ramach projektu „Innowacje na ludzką miarę – wsparcie rozwoju mikroinnowacji w obszarze usług opiekuńczych dla osób zależnych” Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego.

INSTRUKCJA GRY WYZWANIA ŻYCIA

1. Zawartość pudełka

- 357 kart z pytaniami tzw. **Karty zadań**
- 8 kart **Zmiana pytania**
- Plansza do gry
- 4 pionki do gry
- 1 kostka do gry
- 336 żetonów (w 7. różnych **kategoriach**) tworzące **bank żetonów**
- 4 **karty celu** (służące do kolekcjonowania żetonów)
- Instrukcja do gry
- Przewodnik dla mentora gry
- Plansza edukacyjna: budowa narządów płciowych męskich oraz żeńskich

2. Wprowadzenie

Gra „**Wyzwania życia**” ma prowadzić do zwiększenia świadomości osób z niepełnosprawnością intelektualną w zakresie własnej seksualności, realizowania związanych z nią potrzeb oraz pełnienia zadań charakterystycznych dla dorosłości. Pozwoli to na bardziej odpowiedzialne i świadome planowanie swojego dorosłego życia oraz na uniknięcie wielu problemów i nadużyć w sferze seksualnej.

Do gry dołączony jest Przewodnik dla mentora, zawierający wskazówki dotyczące moderowania dyskusji oraz różnych wariantów rozgrywki. W przewodniku zawarty jest również słownik pojęć pojawiających się w grze.

3. Wymagania

- a) **Wiek graczy:** +18 (bądź za zgodą opiekuna prawnego osoby +16)
- b) **Liczba graczy:**
 - **Wariant 1.** : od 2. do 4. graczy indywidualnie oraz **mentor**
 - **Wariant 2.** : od 2. do 4. par oraz mentor

Mentorem w grze może być nauczyciel, terapeuta, nauczyciel wspomagający bądź inna osoba posiadająca kwalifikacje pedagogiczne do pracy z osobami z niepełnosprawnością intelektualną.

- c) **Czas gry:** Czas rozgrywki zależy od czasu udzielania odpowiedzi przez graczy oraz potencjalnej dyskusji. Jest on ustalany indywidualnie przez mentora. Gra może być przerwana i kontynuowana po przerwie. **Sugerowany czas gry to 90 minut.**

- d) **Rola mentora:** Mentor nadzoruje przebieg gry, ustala jej kodeks oraz zachęca graczy do dyskusji na temat wylosowanego pytania. Zadaniem mentora jest również przydzielanie graczom odpowiedniej liczby **ŻETONÓW**, zgodnie z poziomem trudności.

4. Wprowadzenie

Na kartach z zadaniami znajdują się pytania dla graczy. Gracze losują zadania w ramach trzech poziomów trudności i odpowiadają na pytania. Na każdym poziomie trudności znajdują się pytania z **7. kategorii tematycznych** (51 pytań w każdej kategorii):

- 1) tożsamość seksualna;
- 2) świadomość seksualna;
- 3) zachowania seksualne/intymne;
- 4) relacja seksualna;
- 5) związek uczuciowy;
- 6) przemoc seksualna;
- 7) rodzicielstwo.

Za odpowiedź na pytanie zawarte na **KARCIE ZADAŃ** gracz otrzymuje odpowiednią liczbę **ŻETONÓW**. Gracz nie otrzymuje **ŻETONÓW**, w sytuacji kiedy nie podejmie próby odpowiedzi na pytanie lub łamie zasady **KODEKSU GRACZA** (ustalonego z mentorem gry na podstawie Przewodnika dla mentora dołączonego do zestawu).

4. Cel gry

Zadaniem graczy jest zebranie **6 ŻETONÓW** w minimum 3. kategoriach tematycznych. Gracze odpowiadając na pytania zawarte na **KARCIE ZADAŃ** oraz zbierając **ŻETONY** mogą samodzielnie poznawać poziom własnych kompetencji w każdej z wyżej wymienionych 7. kategorii.

5. Przygotowanie gry

Przed rozpoczęciem gry mentor powinien zapoznać się z instrukcją gry, przewodnikiem dla mentora oraz treścią kart zadań.

Po rozłożeniu planszy:

- 1) Tasujemy **KARTY ZADAŃ** (tworząc trzy stosy kart zgodnie z poziomem trudności) i odkładamy je na wyznaczonym polu na planszy awerssem do dołu. Dla graczy widoczny jest symbol kategorii na rewersie.

UWAGA: Mentor gry nie musi wykorzystywać do rozgrywki wszystkich kart z zadaniami znajdujących się w pudełku. Istnieje możliwość wyboru przez mentora kart z zagadnieniami, które poruszają problemy aktualnie ważne w danej grupie graczy. Nie wpłynie to na jakość rozgrywki.

- 2) Każdy gracz wybiera pionek oraz otrzymuje od mentora **KARTĘ CELU** (jeżeli gracze grają w parach to jeden pionek oraz jedna **KARTA CELU** przypadają na parę). **KARTA CELU** określa jakie żetony będą zbierać gracze i służy do monitorowania postępu w grze.
- 3) Każdy z graczy otrzymuje na początku rozgrywki jedną **KARTĘ ZMIANA PYTANIA**.
- 4) 4 dodatkowe **KARTY ZMIANA PYTANIA** mentor odkłada na wyznaczonym polu na planszy.
- 5) Mentor przygotowuje 7 worków z **ŻETONAMI** i umieszcza je w pobliżu planszy. Tworzą one **BANK ŻETONÓW**.

- 6) Na polu **KASA ŻETONÓW** znajdującym się na planszy mentor wyklada **7 ŻETONÓW** po jednym z każdej kategorii tematycznej.
- 7) Mentor wyjaśnia graczom zasady gry oraz współtworzy z nimi **KODEKS GRACZA** (do tego celu może wykorzystać Przewodnik dla mentora).
- 8) Gracze ustawiają pionki na polu startowym.

6. Opis pól

Plansza składa się z **32 pól**, w skład których wchodzi:

POLA PODSTAWOWE



Poziom 1. - za zrealizowanie zadania umieszczonego na **KARCIE ZADAŃ** na poziomie 1. gracz otrzymuje **1 ŻETON** z symbolem odpowiadającym symbolowi na karcie.



Poziom 2. - za zrealizowanie zadania umieszczonego na **KARCIE ZADAŃ** na poziomie 2. gracz otrzymuje **2 ŻETONY** z symbolem odpowiadającym symbolowi na karcie.



Poziom 3. - za zrealizowanie zadania umieszczonego na **KARCIE ZADAŃ** na poziomie 3. gracz otrzymuje **3 ŻETONY** z symbolem odpowiadającym symbolowi na karcie.

POLA SPECJALNE

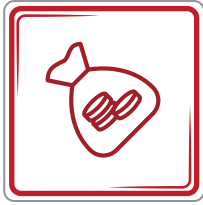


Pole wyboru trudności - gracz samodzielnie wybiera poziom trudności zadania, a następnie bierze pierwszą **KARTĘ ZADAŃ** z odpowiedniego stosu. Za zrealizowanie zadania gracz otrzymuje liczbę **ŻETONÓW** adekwatną do poziomu trudności.

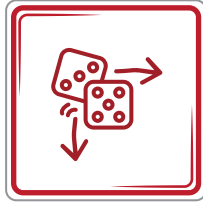


Pole wyboru kategorii - gracz wyklada trzy pierwsze karty ze stosu kart na określonym poziomie trudności (1, 2 lub 3) nie odwracając ich.

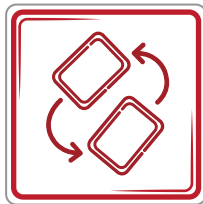
Gracz zapoznaje się z symbolami kategorii zamieszczonymi na rewersie karty, a następnie ma możliwość wyboru kategorii, z której chce odpowiadać. Ilość przyznanych **ŻETONÓW** jest zgodna z poziomem trudności.



Pole wymiany żetonów - gracz może wymienić **ŻETONY** z dowolnej kategorii w stosunku 1:1 z **BANKIEM ŻETONÓW** (którym zarządza mentor). Wymieniony **ŻETON** gracz odkłada na polu **KASA ŻETONÓW**. Wymiana z **BANKIEM ŻETONÓW** może nastąpić tylko na tym polu. Wymiana **ŻETONÓW** umożliwia graczom szybsze osiągnięcie celu gry.



Pole dodatkowego rzutu kostką - gracz rzuca ponownie kostką. Gracz może wykonać ruch do przodu bądź do tyłu, o liczbę pól zgodnie z ilością oczek na kostce.



Pole z dodatkową kartą - gracz otrzymuje dodatkową **KARTĘ ZMIANA PYTANIA** z puli kart, które znajdują się w wyznaczonym miejscu na planszy. Jeżeli obecnie na planszy nie znajdują się żadne karty, gracz jej nie otrzymuje. Na tym polu gracz nie odpowiada na pytanie i nie zdobywa żetonów.



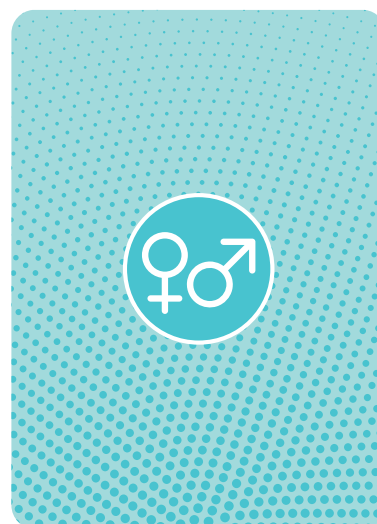
Kasa żetonów - na tym polu odkładane są **ŻETONY**, które gracz wymienił z **BANKIEM ŻETONÓW**. Dodatkowo na tym polu znajdują się **ŻETONY**, które mentor umieszcza tam na początku rozgrywki. Po ponownym przejściu gracza przez pole startowe otrzymuje on jeden samodzielnie wybrany **ŻETON** znajdujący się na tym polu.

7. Opis kart i żetonów

W pudełku znajduje się **357 KART ZADAŃ** oraz **8 kart ZMIANA PYTANIA**.

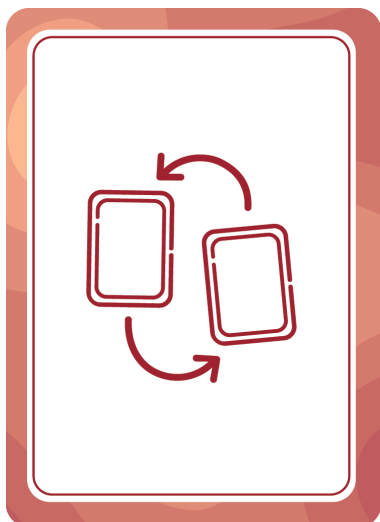


awers



rewers

KARTA ZADAŃ – na awersie karty znajduje się treść pytania wraz z symbolem kategorii (znajdującym się również na rewersie). Karty tworzą 3. stopy zgodnie z poziomem trudności.



awers



rewers

KARTA ZMIANA PYTANIA umożliwia graczowi zmianę dowolnej **KARTY ZADAŃ** na kolejną ze stosu kart na określonym poziomie trudności. Po wykorzystaniu karty gracz odkłada ją na wyznaczone pole na planszy.

Gracz może wykorzystać kartę **ZMIANA PYTANIA** w dowolnym momencie rozgrywki (np. gdy pytanie jest dla gracza zbyt intymne bądź wiąże się z negatywnymi wspomnieniami). Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje jedną taką kartę. Stając na odpowiednim polu specjalnym gracz może otrzymać kolejną kartę.



Tożsamość seksualna



Świadomość seksualna



Zachowania seksualne/intymne



Relacja seksualna



Związek uczuciowy



Przemoc seksualna



Rodzicielstwo

ŻETONY – oznaczone są symbolami 7. kategorii tematycznych. Te same symbole znajdują się na **KARTACH ZADAŃ**.

8. Podstawowe zasady gry

- Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Dalsza kolejność graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.
 - W sytuacji, gdy gracze wyrzucą taką samą liczbę oczek na kostce rzucają kostką ponownie, aż do ustalenia, który z graczy rozpoczyna grę.
- W swojej turze gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę oczek.
 - Gdy gracz staje na **POLU PODSTAWOWYM** o poziomie trudności 1, 2 lub 3 (Patrz: Opis pól) wybiera pierwszą **KARTĘ ZADAŃ** ze stosu kart zgodną z poziomem trudności. Gracz odczytuje głośno zadanie zawarte na **KARCIE ZADAŃ**.
W przypadku, gdy gracz nie jest w stanie przeczytać zadania, prosi o pomoc mentora. Po odpowiedzi na pytanie gracz odkłada **KARTĘ ZADAŃ** na spód stosu kart i otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów.
 - Gdy gracz staje na **POLU SPECJALNYM** postępuje zgodnie z zasadami opisanymi powyżej (patrz: opis pól).
- Gracze poruszają się na planszy wielokrotnie zgodnie z wyznaczonym kierunkiem.
- Po ponownym przejściu gracza przez pole startowe otrzymuje on jeden samodzielnie wybrany **ŻETON** z puli **ŻETONÓW**, które znajdują się na polu **KASA ŻETONÓW**.
- W przypadku gdy gracz przy ponownym przejściu stanie na pole startowe wykonuje dodatkowy rzut kostką.

9. Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym pierwszy z graczy łączy minimum **6 ŻETONÓW** w **3. dowolnych kategoriach**. Pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę aż do łączy wymaganej liczby **ŻETONÓW** przez wszystkich graczy. Mentor może zakończyć grę w dowolnym momencie mając na uwadze potrzeby i samopoczucie graczy. Rozgrywka kończy się podsumowaniem przez mentora poruszanej problematyki.



Plansza do gry

