



innowacjespoleczne.org.pl

Niewidzialna Wyprawa



gra planszowa tyflograficzna,
w którą mogą grać nie tylko osoby niewidome



1. Do kogo jest adresowana innowacja?

Tyflograficzna gra planszowa może trafić do każdej grupy osób, lubiących gry planszowe. Innowacja skierowana jest przede wszystkim do:

- wydawców gotowych wydać grę na wolnym rynku
- specjalistycznych instytucji pracujących z osobami niewidomymi, takich jak szkoły, ośrodki dla niewidomych, stowarzyszenia i instytucje (w tym Polski Związek Niewidomych)



Kadr z filmu o „Niewidzialnej Wyprawie”, Sangaj Studio Filmowe Dorota Migas-Mazur

Założeniem jednak jest upowszechnienie gry „Niewidzialna Wyprawa” wśród jak największej grupy odbiorców i nie zamykanie się w wąskim gronie osób z niepełnosprawnościami. Aby świadomość problemów osób niewidomych stała się powszechna, gra powinna być dostępna dla każdego.

Również dla ciebie, drogi graczu. Zagraj w nią i zobacz jak się gra za pomocą zmysłu dotyku.

Jeśli jesteś osobą niewidomą, zagrasz w grę, gdzie będziesz wreszcie na równych zasadach z pozostałymi. Jeśli widzisz normalnie, gra nauczy cię dostrzegać rzeczy wcześniej przez ciebie niezauważane.

2. Na jaki problem społeczny odpowiada?

W Polsce jest około 100 tys. osób niewidomych, a prawie 2 mln osób posiada dysfunkcję wzroku i grozi im również utrata wzorku. Osoby takie często nie pojawiają się w przestrzeni publicznej i boją się wychodzić z domu, nie mówiąc już o podejmowaniu pracy i realizacji marzeń. Dla nich każda podróż w nieznaną jest potencjalnie wielką wyprawą, zwykle wyjście z domu ma swoją wagę. Bez pomocy wolontariuszy lub psa przewodnika podróż może skończyć się w miejscu zupełnie innym niż się początkowo zakładało. Gra „Niewidzialna Wyprawa” ma nawiązywać do podróży po mieście po omacku, problemu, na który napotykają niewidomi w codziennym życiu.

Jednocześnie osoby widzące – nawet jeśli są to członkowie rodziny, przyjaciele czy sąsiedzi – często nie zdają sobie sprawy z problemów, z którymi borykają się niewidomi. Gra planszowa „Niewidzialna Wyprawa” może być świetnym narzędziem rozrywki, ale także edukacji i integracji.

3. Opis innowacji

Skąd pomysł?

Twórca innowacji **Niewidzialna Wyprawa**, pracując z niewidomymi przez ponad dwa lata, miał okazję przyjrzeć się z bliska ich zachowaniom, codziennym zwyczajom i sposobom radzenia sobie z problemami. Spotkał wśród nich bardzo wiele osób, które nie zawsze umiały innym przekazać na czym polega ich niepełnosprawność, z czym na co dzień się wiąże, jakie trudności napotykają, co mogą zrobić, a czego nie. Ten brak wspólnej płaszczyzny do rozmowy i współodczuwania stanowił podstawowy impuls do stworzenia innowacji, która by choć w niewielkim stopniu pozwoliła osobom widzącym zrozumieć i poczuć problemy niewidomych.

Innowator uznał, że świetną odpowiedzią na ten problem jest gra planszowa, która zbierze wszystkich przy jednym stole, integruje i pozwoli razem coś przeżyć. Tak powstała gra „Niewidzialna Wyprawa”.

Istota innowacji

Gra została stworzona przede wszystkim z myślą o osobach niewidomych i niedowidzących, ale może w nią grać każdy, kto chce wczuć się w sytuację takich osób i poznać ich problemy.

Innowacja **Niewidzialna Wyprawa** ma wiele walorów edukacyjnych i paradoksalnie bardziej jest potrzebna osobom widzącym, ponieważ uzmysławia im problemy, na jakie natykają się codziennie niewidomi, próbujący żyć zgodnie ze swoimi potrzebami. Dzięki grze osoby widzące mają szansę rozwijać empatię, zwracać większą uwagę na wszystkich niepełnosprawnych w swoim otoczeniu, stawać się bardziej wrażliwymi na ich potrzeby i częściej podejmować próby poprawy ich sytuacji. Jednocześnie poprzez formę gry planszowej te wartości są łatwe do przyswojenia. „Niewidzialna Wyprawa” może być więc uatrakcyjnieniem pracy wychowawczej we wszystkich szkołach, nie tylko integracyjnych czy dla niedowidzących i niewidomych.



Kadr z filmu o „Niewidzialnej Wyprawie”, Sangaj Studio Filmowe Dorota Migas-Mazur

Innowacja krok po kroku

Wykonanie planszy i akcesoriów do gry

Innowator stworzył projekt gry i jego wszystkich elementów. Dzięki współpracy z firmą zajmującą się produkcją i dystrybucją akcesoriów dla osób niewidomych i niedowidzących powstał prototyp „Niewidzialnej Wyprawy”.

Rekrutacja uczestników gry

W grę mogą grać jednocześnie 4 osoby. Mogą to być osoby od 12 lat.

Przeprowadzenie gry

Uczestnik gry wciela się w postać osoby niewidomej, która musi przejść długą drogę przez miasto. Musi zaplanować swoją ścieżkę optymalnie, tak by jak najszybciej dostać się do kluczowych dla gry punktów na mapie. Musi zaliczyć wszystkie niezbędne punkty po drodze, pamiętając że trzeba dbać o równomierny rozwój. Omijać przeszkody, które stawiają oponenti. W decydującej fazie zdać się na łut szczęścia.

Każdy gracz nie widzi przez cały okres gry. Do dyspozycji ma 20 kafli imitujących różne części miasta: 5 kafli „Dom”, 5 kafli „Ogród”, 5 kafli „Ulica” i 5 kafli „Zieleń”. Układa je tak, aby jak najszybciej trafić do „Sklepu” i kupić bilet niezbędny do przejazdu autobusem do wewnętrznego kręgu gry. Tam musi się śpieszyć, aby przed innymi odwiedzić kafle drogi życiowej, wybierając wcześniej trzy spośród nich. W międzyczasie stara się zdobywać punkty na swojej tabliczce postępu. Kto pierwszy odwiedzi wszystkie kafle i dodatkowo zdobędzie wszystkie punkty, może wejść na pole finałowe „Wycieczkowca”, znajdujące się na środku planszy.

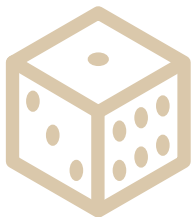


Kadr z filmu o „Niewidzialnej Wyprawie”, Sangaj Studio Filmowe Dorota Migas-Mazur

W okresie testowania innowacji gra była pokazywana na targach, odbywały się gry próbne. Za każdym razem gra wzbudzała żywe zainteresowanie. Ludzie podchodzili i byli zainteresowani ideą i mechaniką. Pytali gdzie ją można kupić. Często mieli swoje uwagi do zasad i rozgrywki, co zawsze było analizowane i oceniane. Na profilu gry „Niewidzialna Wyprawa” na facebooku można komentować grę, a każdy komentarz jest mile widziany przez twórcę innowacji.



100
godzin sesji gry



Ponad **100**
graczy testowych



100
polubień profilu na FB

Miałam przyjemność zagrać w „Niewidzialną Wyprawę”. Jako osoba widząca naprawdę ciężko było zapomnieć o głównym zmyśle – wzroku i przekazać uwagę moim palcom. Cały zamysł gry wydaje się być banalny, trzeba dotrzeć do sklepu po bilet i udać się na przystanek autobusowy... Jednak to, co może zdarzyć się w międzyczasie (gracze, którzy integrują w całą mapę mogą rzucać kłody pod nogi kolegom) jest odzwierciedleniem tego, jak wygląda rzeczywistość osób niewidomych. W grze wydaje się to śmieszne, że na drodze wyrasta nagle drzewo, biała laska wyczerpuje swoją moc, ale w realnym świecie każda zmiana w otoczeniu przyczynia się do ogromnego dyskomfortu słabowidzących. Zarówno w „Niewidzialnej Wyprawie”, jak i w codziennym funkcjonowaniu trzeba pamiętać o taktyce, ale być też przygotowanym na niecodzienne sytuacje, które wytrącają z równowagi.

Komentarz z facebooka



Kadr z filmu o „Niewidzialnej Wyprawie”, Sangaj Studio Filmowe Dorota Migas-Mazur

Ile to kosztuje?

Ceny gier planszowych dochodzą do 250 zł za sztukę. Innowator chciałby sprawić, aby każdy mógł w nią zagrać u siebie w domu, jednak gra tyflograficzna jest specyficzną grą, nie kosztuje więc tyle, co zwykła gra planszowa. W tym przypadku plansza wykonana jest z drewna, a kafle z syntetycznej żywicy, materiału doskonałego w dotyku i nie ścierającego się, stosowanego powszechnie w tyflografkach dla niewidomych.

Oparcie mechaniki gry na dotyku wymaga zastosowania nietypowych materiałów, ale właśnie dzięki nim „Niewidzialna Wyprawa” jest wyjątkowa. Koszt 450 zł netto za jedną grę jest możliwy do osiągnięcia przy nakładzie 1000 egzemplarzy. Koszt gry przy 10 egzemplarzach to 670 zł.



Kadr z filmu o „Niewidzialnej Wyprawie”, Sangaj Studio Filmowe Dorota Migas-Mazur

Co się nie udało?

Pomysł na fabułę był początkowo bardzo rozbudowany, jednak innowator dostosował grę do potrzeb i możliwości osób niewidomych, które często wcale nie są bardzo obeznane z dotykiem. Takie założenie było od początku myślą przewodnią innowatora – osoby niewidome musiały być w centrum uwagi, co w praktyce oznaczało, że chociaż gra powinna być atrakcyjna dla każdej grupy docelowej, to jednak wszelkie zmiany muszą być zrozumiałe dla osób niewidomych.

Ponieważ obecna forma gry jest prototypowa, z pewnością można ją dalej ulepszać i modyfikować.

4. Kto za tym stoi?



Szymon Andrzejewski – z wykształcenia politolog, z zawodu akustyk i koordynator projektów, z pasji społecznik gotowy zaangażować się w każdy projekt, w którym widzi społeczny cel. Działa społecznie i politycznie już od bardzo wielu lat, chce pomagać ludziom i rozwijać pomysły, które ułatwią im funkcjonowanie w codziennym życiu. Ciągłe szuka nowych możliwości.

Niewidzialna Wyprawa to tylko jeden z pomysłów. Wierzy, że będzie ich więcej.



Fundacja Szansa dla Niewidomych została założona w 1992 r. przez niewidomych i ich widzących przyjaciół. Jej działania koncentrują się na wspieraniu osób, które straciły wzrok, a medycyna nie daje im nadziei na poprawę losu. W Europie i Ameryce Północnej niewidomi i niedowidzący są rehabilitowani i oprzyrządowani na taką skalę, że dorównują widzącym. Fundacja Szansa dla Niewidomych stara się, by tak było i w Polsce. Jest przede wszystkim organizacją, która doradza niewidomym i słabowidzącym, jak aktywnie żyć i odnosić sukcesy. Jej pod-

opieczni biorą udział w profesjonalnych szkoleniach i warsztatach, otrzymują od nas w trakcie ich trwania niezbędne materiały szkoleniowe, jak chociażby podręczniki dotyczące nowoczesnej rehabilitacji.

5. Kontakt

www.innowacjespoleczne.org.pl/niewidzialna-wyprawa

<https://www.facebook.com/Niewidzialnawyprawa/>

Szymon Andrzejewski

e-mail: s.t.andrzejewski@gmail.com

tel. kom. 504 813 633

Fundacja Szansa dla Niewidomych

ul. Chlubna 88

03-051 Warszawa

tel. +48 22 51 010 99

e-mail: szansa@szansadlaniewidomych.org

Tekst: Szymon Andrzejewski
Redakcja: Ewa Rościszewska
Projekt i skład: Kotburey, www.kotburey.pl
Maj 2019

