

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.





Mechanika i zasady gry oraz grywalizacji:

Adrianna Wójcik

Jakub Wiśniewski

Wsparcie merytoryczne i metodologiczne:

Agnieszka Kucharska

Łukasz Orylski

Projekt graficzny:

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.

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 wybierzeć 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.

ŚWIETLANKA



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

RODZEŃSTWO MRÓWCZY



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

BOMBIUSZ



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

KRECIÓREKI



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

PANCERNIACZ



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

LEONKA



ERZEBANE

BLOTKO

MAJSTERKWIANE

SPOKOJ

GAZ WYBUCHOWY

MAGICZNY KAMIEŃ

WSPINANE

DOCIEKLIWOŚĆ

LARKA



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKWIANIE
SPINOKU
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

WIZJERKA



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKWIANIE
SPINOKU
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

DŹDŹOWNIK



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKWIANIE
SPINOKU
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

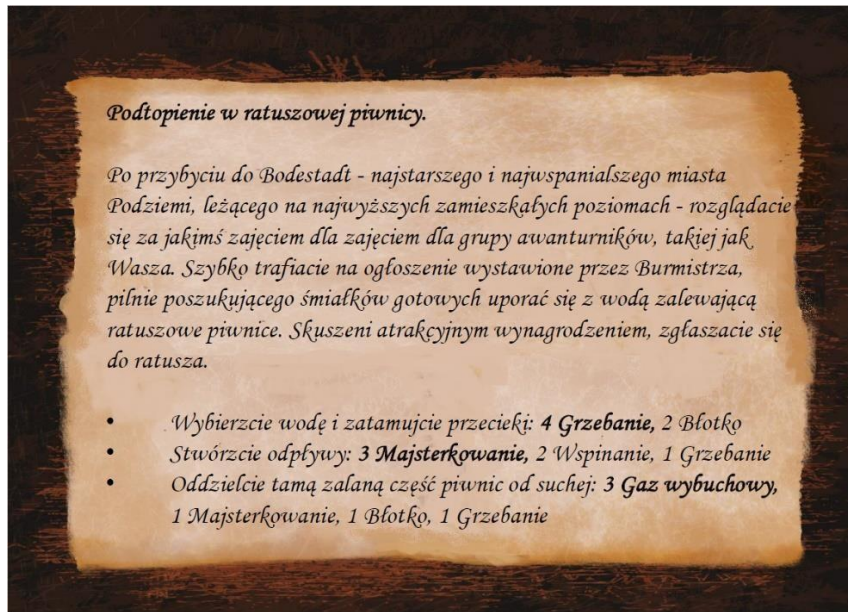
KŁĘBUCH



GRZEBIANE
BŁOTKO
MAJSTERKWIANIE
SPINOKU
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCIEKLIWOŚĆ

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

Karta wyzwania wygląda tak:

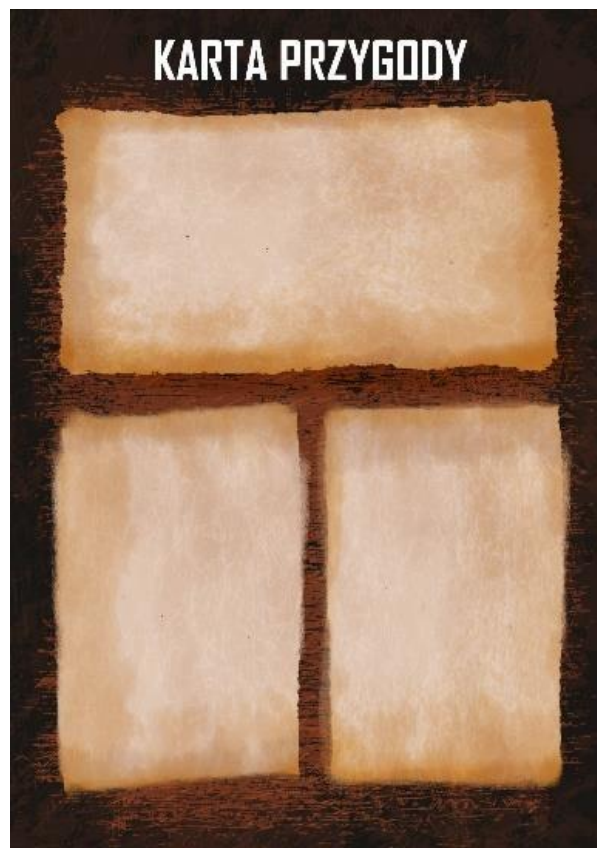


Karty przygód – opisują różne przygody czekające na Was podczas gry.

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)

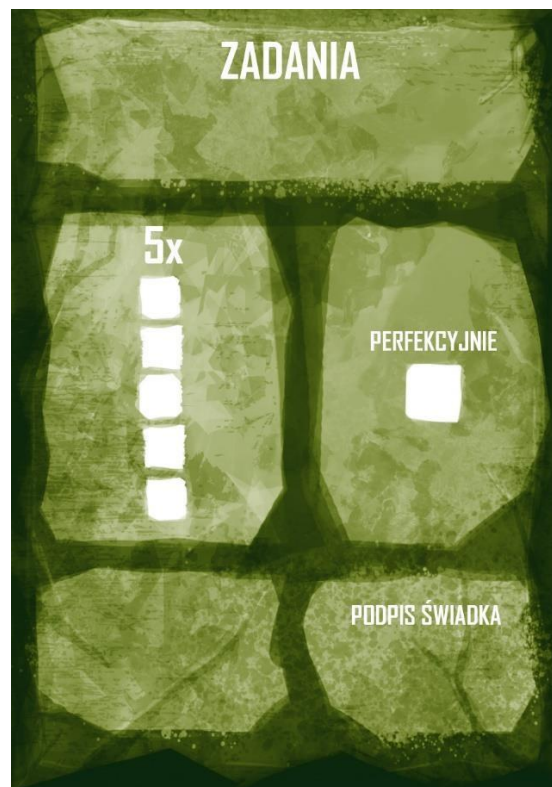
Bonus – kiedy pokonujesz przeszkody na kartach przygód, zdobywasz bonusy, które zapisujesz na kracie postaci.

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 rządzą 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 słycać daleko.

Nie rozśmieszaj jej.

Śmiech Leonki może obudzić groźne istoty.



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



Dżdżownik jest mądrym i ważnym lekarzem.
Tylko on ma glizdo gluta, 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 termitorzy. 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 błotka.



Naucz termitory wspinaczki bez rusztowań: trzy karty wspinania, jedna karta spokoju.

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

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

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 *blotko*.

Potem Tomek poprosił o pomoc.

Ania dołożyła do przygody swoją kartę *wspinanie*.

Zosia dołożyła brakującą kartę *majsterkowanie*.

Tomek wyciągnął cztery karty akcji z talii i 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 najczęściej 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 😊



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