

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

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

Spis treści	1
Mapa narzędzia i słowniczek	3
Słowniczek	3
Fabuła	10
Wprowadzenie	10
Postaci	10
Instrukcja gry planszowej	12
Materiały	12
Przygotowanie gry	12
Cel graczy	12
Przygody	12
Specjalne karty akcji	13
Zaliczenie przygody	13
Rodzaje pól na planszy	14
Przebieg tury	15
Weryfikacja wyzwania fabularnego	15
Bonusy	17
Zakończenie gry na spotkaniu	17
Grywalizacja	17
Budowa misji	17
Sposób zaliczenia i weryfikacji zadań oraz misji	19
Nagrody za wykonanie zadań	20
Prowadzenie spotkań z grą i grywalizacji	20
Przygotowanie do spotkania	20
Pierwsze spotkanie z grą	21
Między spotkaniami	21
Kolejne spotkania	21
Ostatnie spotkanie	22
Momenty wymagające szczególnej uwagi prowadzącego	22

Mapa narzędzia i słowniczek

Niniejsze narzędzie powstało, aby ułatwić osobom z niepełnosprawnościami w wieku 13-18 lat poszerzenie 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 treningiem 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).




RODZENSTWO MRÓWACZY



GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ

BOMBIUSZ



GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ

LARKA




GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ

PANCERNIACZ




GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ

LEONKA



GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ

DŹDŹOWNIK



GRZEBIANE
BLOTKO
MAJSTERKOWANIE
SPIDOKI
GAZ WYBUCHOWY
MAGICZNY KAMIEŃ
WSPINANIE
DOCEKLIWOŚĆ



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.

Podtopienie w ratuszowej piwnicy.

Po przybyciu do Bodestadt - najstarszego i najwspanialszego miasta Podziemi, leżącego na najwyższych zamieszkałych poziomach - rozglądacie się za jakimś zajęciem dla zajęcia dla grupy awanturników, takiej jak Wasza. Szybko trafiacie na ogłoszenie wystawione przez Burmistrza, pilnie poszukującego śmiałków gotowych uporać się z wodą zalewającą ratuszowe piwnice. Skuszeni atrakcyjnym wynagrodzeniem, zgłaszacie się do ratusza.

- Wybierzcie wodę i zatamujcie przeciek: 4 Grzebanie, 2 Błotko*
- Stwórzcie odpływy: 3 Majsterkowanie, 2 Wspinanie, 1 Grzebanie*
- Oddzielcie tamą zalaną część piwnic od suchej: 3 Gaz wybuchowy, 1 Majsterkowanie, 1 Błotko, 1 Grzebanie*

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



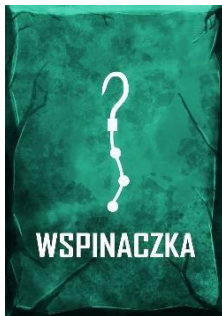
Magiczny kamień



Majsterkowanie



Grzebanie



Wspinaczka



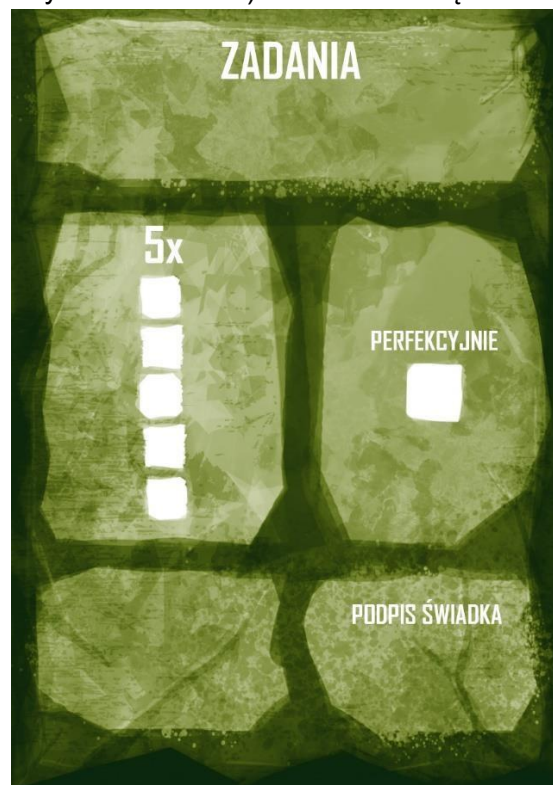
Spokój



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.

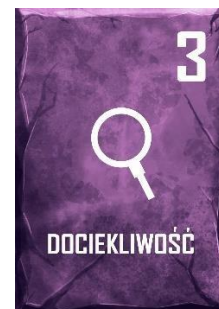
Zadanie - opisuje podstawową czynność, którą uczestnik może trenować pomiędzy spotkaniami z grą (np. nakrywanie do stołu). Zadania to części składowe misji.



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. 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, przygód 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 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. **Krecioreki** - 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 przebije. Kiedy jednak trzeba uciekać, zwija się w kulkę i szybko turla korytarzami.
10. **Kłębuch** - ta przesympatyczna postać to serce drużyny. Ma puszystą, milusią sierść i dużo ciała do tulenia. Z łatwością uspokoi największą marudę. Gdyby ktokolwiek przemókł, Kłębuch z przyjemnością ogrzeje go w swoich ramionach i łałdach.

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 *Przygodą!*, 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 termitory. Zauważasz, że jedno z nich jest wyraźnie zbutwiałe - ulepsz je, bo będzie wypadek!

*Zastąp zbutwiałe rusztowanie nowym: 2 **majsterkowania**, 1 **wspinanie**, 1 **łotko**.*

*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 *łotko*, 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. Elikiry 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 *blotko*, 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 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: 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:

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 **treningiem 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.

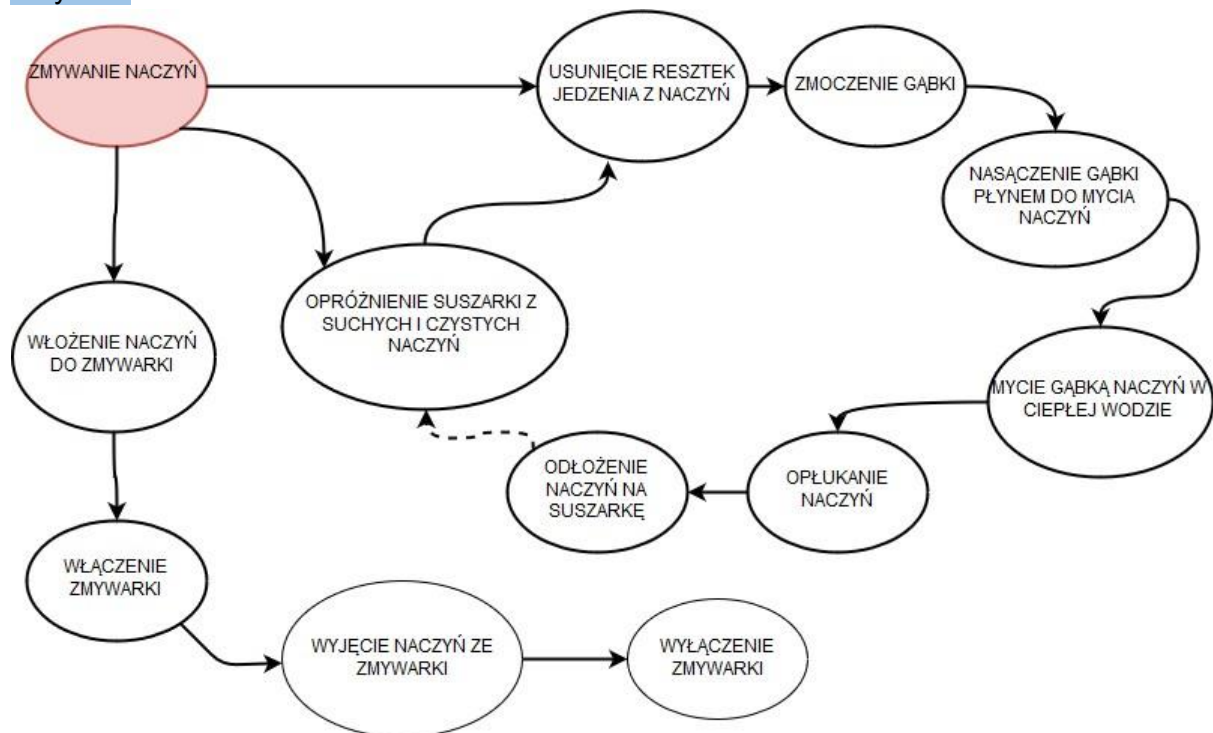
Przechodząc do rozdawania zadań i misji, prowadzący powinien pomóc zbudować graczom pomost pomiędzy mechaniką rozegranej właśnie gry planszowej, a trenowaniem umiejętności w realnym życiu. Podczas gry uczestnicy zdobywają bonusy za każdym razem, gdy korzystają z danego typu kart akcji. Tak więc, **im 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 zamiatanie, jak i tych bardziej **złożonych**, jak: zrobienie zdjęcia do dokumentu,

sprzątanie w pokoju czy przygotowanie całego posiłku. Czynności podstawowe często stanowią **składowe** czynności bardziej zaawansowanych - np. krojenie potraw będzie składową przygotowaniem posiłku, a zamiatanie - sprzątania 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 *Odkurzenie* 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 umożliwia 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 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 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 sprzątnięcie 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. Wyłumacz, 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

Wyłumacz 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 upewnij 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 (ściągi) - 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.



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