

Instrukcja do gier edukacyjnych:

1. TIKOGRA
2. Gra typu rozsypanka „Fakty i mity o tikach”
3. Gra typu rozsypanka „Czynniki nasilające i łagodzące tiki”

1. TIKOGRA

Gra edukacyjna o tikach dla 4–5 graczy, wiek 7+

Gra kooperacyjna

Czas trwania rozgrywki: około 15 minut



Wprowadzenie

Witajcie! Czy udałoby się Wam zawiązać buty albo przeczytać coś, gdybyście wciąż mrugali oczami? Czy potrafilibyście zapanować nad swoim ciałem i skupić się na zadaniu, które wydaje się tak proste?

Jeśli chcecie sprawdzić swoje umiejętności i wczuć się w sytuację osoby z tikiem, to właśnie dla Was przygotowaliśmy TIKOGRĘ!

W trakcie gry będziecie musieli szukać par kart z zadaniami i tikami, a następnie wykonywać polecenia z obu tych kart. Jeśli zrobicie to poprawnie, zdobywacie punkt.

TIKOGRA to świetna zabawa dla całej rodziny, przyjaciół i wszystkich, którzy chcą sprawdzić swoje zdolności koncentracji i cierpliwości. Czy uda się Wam zdobyć jak najwięcej punktów, ułożyć wszystkie elementy układanki? Zagrajcie w TIKOGRĘ i przekonajcie się sami!

Zawartość gry

- 33 kart zadań
- 33 kart tików (ruchowych i głosowych)
- dwustronna układanka z 9 elementów

Karty zadań opisują, jaką czynność należy wykonać np. odwzoruj figurę lub przeczytaj zdanie. Czynności podzielone są na 6 kategorii: pisanie, rysowanie, odwzorowywanie, czytanie, zręczność, mówienie.

Karty tików określają tik, np. intensywne mruganie czy pohukiwanie, z jakim trzeba wykonać dane zadanie.

Na kartach zadań i tików zamieszczone są symbole oznaczające daną kategorię:

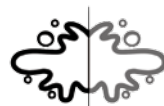
PISANIE



RYSOWANIE



ODWZOROWYWANIE



ZRĘCZNOŚĆ



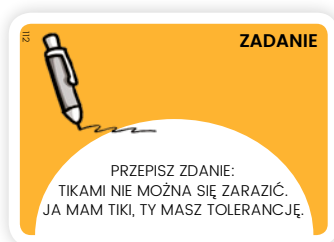
MÓWIENIE



CZYTANIE



Przykładowa karta zadania:



Przykładowa karta tików:



Dwustronna układanka (składająca się z 9 elementów).



Przygotowanie do gry

Dla każdego z graczy przygotowujemy kilka kartek papieru oraz coś do pisania/rysowania. Najlepiej grać w ławce lub przy stole.

Wariant pierwszy

Cel gry

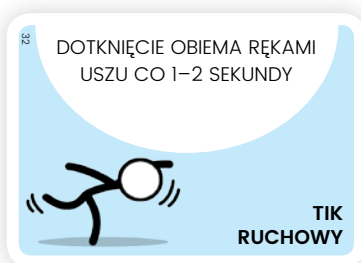
Waszym celem jest ułożenie całej układanki. Aby to osiągnąć musicie poprawnie wykonać 9 zadań. Po wykonaniu każdego z nich, będziecie mogli dołożyć jeden z elementów układanki.

Przygotowanie rozgrywki

Talie kart tików oraz zadań mieszamy i dokładnie tasujemy. Wybieramy, którą stronę układanki chcemy układać. Kładziemy obok kart jej elementy.

Przebieg rozgrywki

1. Każdemu z graczy rozdajemy po 5 kart, a pozostałe karty układamy w stosie na środku stołu rewersem do góry.
2. Każdy z uczestników zapoznaje się ze swoimi kartami i kładzie je odsłonięte obok siebie na ławce. Najlepiej rozłożyć swoje karty w dwóch rzędach: na górze karty zadań, a pod nimi karty tików.



3. Rozgrywkę zaczyna najmłodszy gracz. Jeśli gracz ma w swoich kartach parę, czyli kartę zadania i kartę tiku z takim samym symbolem, mówi „Tik!” i wykonuje zadanie z tikiem ruchowym lub głosowym opisanym na karcie. Jeśli wykona zadanie poprawnie, zdobywa 1 punkt oraz układa 1 element układanki. Następnie odkłada kartę tiku oraz kartę zadania na bok i dobiera 2 karty ze stosu. Jeśli nie ma pary, odkłada jedną lub dwie wybrane przez siebie karty na bok i dobiera nowe (adekwatnie jedną lub dwie) ze stosu. Ruch przechodzi na kolejnego gracza.

Przykład pary złożonej z karty zadania i karty tiku:

4. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) sprawdza swoje karty. Jeśli ma parę, wykonuje zadanie z tikiem, układa element planszy i odkłada karty na bok. Jeśli nie ma pary, odkłada jedną lub dwie wybrane przez siebie karty na bok i dobiera nowe (adekwatnie jedną lub dwie) ze stosu.



5. Jeśli w stosie zabraknie kart, tasujemy już wykorzystane karty i układamy z nich nowy stos.

Wygrana – koniec gry

Wygrywamy, jeśli zdobędziemy 9 punktów w czasie 15 minut – czyli poprawnie wykonamy 9 zadań z tikiem. Tym samym ułożymy całą układankę.

Wariant drugi

Cel gry

Waszym celem jest zrobienie jak największej liczby czynności z tikami w określonym czasie, czyli 15 minut. Gotowi?

Przygotowanie rozgrywki

Karty segregujemy według kategorii (symbolu) i typu – czyli osobno tiki, osobno zadania, w poszczególnych kategoriach.

Do gry bierzemy tylko jeden rodzaj kart zadań i tików z danym symbolem (np. książką – w kategorii czytanie). Pozostałe karty odkładamy - w tej partii nie będą używane.

Karty tików z danym symbolem tasujemy i rozdajemy każdemu graczowi po jednej. Gracze odkrywają swoją kartę tików i OD TEGO MOMENTU DO KOŃCA PARTII wykonują dany tik. Oznacza to, że wszyscy gracze tikują cały czas, podczas wykonywania zadań, ale także również podczas ustaleń czy tasowania kart.

Karty zadań (z tym samym symbolem, co karty tików) tasujemy i układamy w formie zakrytego stosu na środku stołu. Pamiętajmy, że tym czasie już wykonujemy tiki.

Przebieg rozgrywki

Odkrywamy wierzchnią kartę zadania i ustalamy, kto tę czynność wykona. Kiedy ta osoba zakończy, odsłaniamy kolejną kartę i wybieramy następną osobę, która jeszcze nie wykonywała czynności. Kolejny raz można wybrać tego samego gracza, dopiero, gdy wszyscy mają po tyle samo zrealizowanych kart z zadaniem.

Gramy do wyczerpania się kart zadań w danej kategorii.

Po wyczerpaniu się kart zadań kończy się partia. Następnie bierzemy do rozgrywki kolejny symbol (np. w kategorii pisanie) i rozgrywamy nową partię z nowymi tikami i zadaniami - jak opisano powyżej. Pamiętajmy o wykonywaniu tików cały czas.

Rozgrywamy kolejne partie do upłygnięcia ogólnego czasu gry, czyli 15 minut.

Wygrana – koniec gry

Po upływie 15 minut zliczamy karty z wykonanymi zadaniami. Wygrywamy, jeśli udało się wykonać przynajmniej 15 zadań w przewidzianym czasie.

Wariant trzeci

Cel gry

Jak w wariacie drugim.

Przygotowanie rozgrywki

Karty segregujemy według typu – czyli osobno zadania, osobno tiki. Karty zadań oraz karty tików tasujemy i układamy w formie dwóch zakrytych stosów na środku stołu – oddzielnie karty zadań, oddzielnie karty tików.

Przebieg rozgrywki

Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę zadania i dobiera kartę tików, po kolei odkrywając karty, aż do skutku, kiedy trafi na kartę pasującą symbolem do swojego zadania. Wykonuje zadanie z tikiem, odkłada swoją parę kart na bok. Niewykorzystane karty tików z powrotem dokładamy na spód stosu. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) odsłania kolejną kartę zadania i znów dobiera do skutku kartę tiku. Wykonuje zadanie z tikiem.

Gramy do zakończenia czasu (można też grać do wyczerpania się kart zadań).

Wygrana – koniec gry

Po upływie 15 minut zliczamy karty z wykonanymi zadaniami. Wygrywamy, jeśli udało się wykonać przynajmniej 15 zadań w przewidzianym czasie.

2. Gra typu rozsypanka „Fakty i mity o tikach”

Chcecie sprawdzić swoją wiedzę na temat tików? Zapraszamy do gry, w której musicie wybrać, co jest prawdą, a co fałszem.

Zawartość: 52 karty

Przebieg gry: potasujcie karty ze stwierdzeniami dotyczącymi tików, a następnie uporządkujcie je, dzieląc na fakty i mity. Macie na to 10 minut.



3. Gra typu rozsypanka „Czynniki nasilające i łagodzące tiki”

Chcecie sprawdzić swoją wiedzę na temat tików? Zapraszamy do gry, w której musicie wybrać, co łagodzi, a co nasila tiki.

Zawartość: 26 kart

Przebieg gry: potasujcie karty ze stwierdzeniami dotyczącymi tików, a następnie uporządkujcie je, dzieląc je na czynniki łagodzące i nasilające tiki. Macie na to 10 minut.



FAKTY: poprawne są karty oznaczone numerami od 34 do 59
MITY: poprawne są karty oznaczone numerami od 60 do 85
CZYNNIKI ŁAGODZĄCE: poprawne są karty oznaczone numerami od 86 do 98
CZYNNIKI NASILAJĄCE: poprawne są karty oznaczone numerami od 99 do 111

Specjalne podziękowania dla Stowarzyszenia „Pamper” Grupa Testerska,
za zaangażowanie i udział w testowaniu gier edukacyjnych.



Notatki

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

Notatki

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

Notatki

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



Polskie Stowarzyszenie
Syndrom Tourette'a

AUTOR INNOWACJI
Polskie Stowarzyszenie
Syndrom Tourette'a



INKUBATOR
Włącznik Innowacji Społecznych



LIDER PROJEKTU
Regionalny Ośrodek Polityki
Społecznej w Poznaniu



Województwo
Wielkopolskie



PARTNERZY PROJEKTU
Województwo
Zachodniopomorskie



Stowarzyszenie na Rzecz
Spółdzielni Socjalnych

Gry edukacyjne powstały jako efekt testowania innowacji społecznej „Wyprawka edukacyjna dla uczniów z zespołem Tourette'a” w ramach inkubatora Włącznik Innowacji Społecznych realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER). Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne.

