

Instrukcja gry "Otwarcie być ze sobą" - Krąg Otwartości - wariant gry na punkty

edycja pierwsza, 2023 rok.

Autorzy gry: Małgorzata Pękala, Tomasz Sikora; Ilustracje i grafika: Małgorzata Pękala

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek graczy: 8-108 lat

Czas gry: 40-90 minut

Audiodeskrypcja i instrukcja gry w pdf (dla osób niewidomych) do pobrania na stronie:

<https://otwarcie.com/gra/> oraz www.dottka.pl

Czym jest „Otwarcie”?

„Otwarcie” nie jest zwykłą grą, w której zdobywamy punkty i osiągamy sukces dzięki wygranej. „Otwarcie” to przede wszystkim – oprócz twórczo i ciekawie spędzonego czasu – użyteczne narzędzie, pozwalające w bezpiecznej atmosferze lepiej poznać siebie i innych. Do sukcesu w grze potrzebujemy tylko jednego: otwartości, gdyż tylko dzięki niej będziemy szczerze odpowiadać na pojawiające się w trakcie gry pytania. Kto wygrywa? Każdy z graczy, który otworzy się na innych. Zdobędzie dzięki temu większą samoświadomość, a także lepiej pozna swoich bliskich.

Cele gry:

- Dla rodzin i przyjaciół: możliwość lepszego poznania się i otwarcia na rozmowę o emocjach lub dzielenie się ze sobą życiowymi doświadczeniami.
- Dla grup spotkaniowych (grupy wsparcia, stowarzyszenia itd.): szansa na lepsze poznanie i dzielenie się życiowym doświadczeniem, pogłębiającym wzajemne relacje.
- Dla terapeutów i animatorów: wsparcie w terapii, możliwość przepracowania w bezpiecznej atmosferze umiejętności radzenia sobie z emocjami, asertywności;

Zawartość opakowania:

- 6 kart Otwierających - oznakowane jedną wytłoczoną, poziomą kreską na rewersie
- 64 karty w talii Wzajemne poznanie - oznakowane jedną wytłoczoną, pionową kreską na rewersie
- 64 karty w talii Emocje wraz z kartami ilustracji - oznakowane dwiema wytłoczonymi, pionowymi kreskami na rewersie
- 64 karty w talii Głębia życia - oznakowane trzema wytłoczonymi, pionowymi kreskami na rewersie
- 126 żetonów punktacji
- 6 żetonów „Chcę zadać pytanie” o kształcie żarówki (do użytku dla osób widzących, natomiast osoby niewidome zgłaszają słownie gotowość do zadawania dodatkowych pytań)
- plansza Mandala Emocji (do użytku dla osób widzących, akcesoria do tego wariantu dla osób niewidomych już wkrótce)
- instrukcja w formie ulotki (do użytku dla osób widzących, dla osób niewidomych pdf i audiodeskrypcja do pobrania na stronie <https://dottka.pl/product/otwarcie-byc-ze-soba/> lub <https://otwarcie.com/gra/>)

Oznaczenia na kartach dla osób niewidomych i słabowidzących:

- kod QR na rewersie oraz wytłoczenie wokół pozwalające na zlokalizowanie kodu (odsłuchanie pytań i opisów ilustracji poprzez kod QR wymaga użycia telefonu i włączenia programu udźwiękowiającego);
- wytłoczenia na rewersie oznaczające punktację poszczególnych talii:
1 pionowa kreska = 1 punkt - talia "Wzajemne Poznanie",
2 pionowe kreski = 2 punkty - talia "Emocje",
3 pionowe kreski = trzy punkty - talia "Głębia życia",
1 pozioma kreska, bez punktacji - karty Otwierające.

Komponenty gry:

- Karty Otwierające (6 sztuk) rozpoczynają rozgrywkę i pozwalają na krótką, wzajemną wymianę pozytywnych myśli, odczuć o sobie nawzajem;
- Karty pytań „Wzajemne Poznanie” (64 sztuki) dotyczą doświadczeń, marzeń, oznaczone na rewersie 1 punktem;
- Karty pytań „Emocje” (44 sztuki) dotyczą emocji i ich przeżywania + karty ilustracji (20 sztuk), oznaczone na rewersie 2 punktami;
- Karty pytań „Głębia Życia” (64 sztuki) dotyczą przemijalności, refleksji na ten temat, oznaczone na rewersie 3 punktami;
- Żetony punktacji (126 sztuk)

Kim jest gracz?

Gra przeznaczona jest dla grupy od 2 do 6 osób. W trakcie rozgrywki każdy z graczy staje się:

Mówcą – osobą, która czyta swoje pytanie i na nie odpowiada;

Słuchaczem – osobą, która słucha tego, co Mówca ma do powiedzenia;

Pytającym – osobą, która zgłosiła się, że chce zadać Mówcy dodatkowe pytanie i zadaje je.

Początek rozgrywki:

1. Wybierz jedną, dwie lub trzy talie (mogą to być oczywiście wszystkie talie).
2. Rozdaj każdemu graczowi 3 żetony punktacji i jedną Kartę Otwierającą (6 kart z jedną poziomymi kreskami). Pudełko z resztą żetonów ułóż blisko pola gry - będą używane podczas zadawania dodatkowych pytań.
3. Umieść wybrane talie kart w stosach na środku stołu rewersami do góry. Rewersy posiadają wytłoczenia informujące osoby niewidome o punktacji poszczególnych talii i lokalizacji kodu QR.
4. Wybierz gracza rozpoczynającego rozgrywkę oraz osobę, która będzie rozdawała dodatkowe żetony w trakcie gry.
5. Gracz rozpoczynający zaczynając od siebie wykonuje zadanie, które jest zapisane na jego karcie Otwierającej. Zadanie to wykonuje w kierunku gracza siedzącego po swojej lewej stronie. Kolejno wszyscy gracze wykonują zadania ze swoich kart.
6. Po pierwszej rundzie Karty Otwierające trafiają z powrotem do pudełka.

Przebieg gry:

1. W każdej rundzie wszyscy gracze wyciągają kolejno kartę z dowolnego stosu położonego na środku pola gry. Każdy stos kart posiada inną punktację, zaznaczoną w górnej części na rewersach:
talia "Wzajemne poznanie" - karty oznakowane jedną wytłoczoną, pionową kreską
talia "Emocje" wraz z kartami ilustracji - oznakowane dwiema wytłoczonymi, pionowymi kreskami
talia "Głębia życia" - oznakowane trzema wytłoczonymi, pionowymi kreskami
2. Podczas rozgrywki kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3. W trakcie jednej rundy, kolejno, każdy gracz przy użyciu telefonu i aplikacji do głośnego czytania odsłuchuje pytanie, odpowiada na nie, odkłada kartę obok siebie. Pozostali gracze zadają pytania (lub nie). Kończąc rundę każdy z graczy posiada dodatkową kartę z pytaniem, na które odpowiedział.
4. Rozpoczyna gracz (Mówca). Wyciąga kartę z dowolnego stosu (np. jeśli chce dostać 3 punkty, to wyciąga kartę ze stosu „Głębia życia”). Odsłuchuje pytanie i odpowiada na nie lub opowiada, z czym kojarzy mu się opis ilustracji, nawiązując przy tym do historii swojego życia. Pozostali gracze („Słuchacze”) słuchają jego opowieści. Każdy gracz, podczas całej gry, ma dwa razy prawo do zamiany karty z pytaniem, na które nie chce odpowiadać.
5. Po zakończeniu odpowiedzi Mówca zabiera kartę pytania, na które odpowiadał i kładzie obok siebie.
6. Jeśli wypowiedź była poruszająca lub bardzo ciekawa Słuchacze mogą nagrodzić Mówcę dowolną ilością żetonów ze swojej puli lub oferując kartę z dowolną punktacją.
7. Słuchacze mogą zgłosić gotowość do zadania pytania po skończeniu wypowiedzi Mówcy. Stają się wtedy Pytającymi.
8. Pytający (może być ich więcej niż jedna osoba, gdy większa liczba Słuchaczy zgłosiła gotowość zadania dodatkowych pytań) zadają pytania w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara zaczynając od osoby siedzącej najbliżej Mówcy;
9. Każdy Pytający i Mówca dostają po jednym dodatkowym punkcie/żetonie (z puli żetonów leżących w pudełku), jeśli Mówca odpowiedział na pytanie. Jeśli Mówca nie chce odpowiedzieć, to żaden z tych dwóch graczy nie dostaje dodatkowych punktów. W każdej rundzie wszyscy Słuchacze mogą stać się Pytającymi (mogą zadawać pytania).
10. Następnym Mówcą zostaje osoba siedząca po lewej stronie osoby rozpoczynającej, pozostałe osoby zostają Słuchaczami, również poprzedni Mówca.

Zakończenie gry:

Możecie zagrać tyle rund, ile chcecie – lub do wyczerpania żetonów. Jeśli nie możecie się zdecydować to rozegrajcie:

- po 10 rund, gdy gra 2 graczy;
- po 8 rund, gdy gra 3 graczy;
- po 6 rund, gdy gra 4 graczy;
- po 5 rund, gdy gra 5 graczy;
- po 4 rund, gdy gra 6 graczy;

Po zakończeniu wszystkich ustalonych rund (lub po wyczerpaniu żetonów) następuje liczenie punktów.

Gracze sumują punkty znajdujące się na kartach z żetonami, które zdobyli podczas gry (odpowiadając/zadając pytania lub otrzymując je od współgraczy). W rozgrywce wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Otwarcia na siebie i innych serdecznie wszystkim graczom życzymy!

Twórcy gry zadbali o to, by „Otwarcie” umożliwiło w bezpiecznej atmosferze rozmowę o istotnych w życiu każdego z nas doświadczeniach. Jeżeli jednak w trakcie gry doświadczysz lub też przeżyjesz emocje, które będą dla Ciebie trudne - skontaktuj się z psychologiem lub terapeutą. „Otwarcie” w zamyśle jednego z jego twórców, będącego doświadczonym psychologiem, jest też użytecznym narzędziem w terapii!

Zadbaliśmy o wysoką jakość gry. Została ona skompletowana z największą starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: kontakt@dottka.pl. Życzymy wielu przyjemnych i pełnych znaczenia chwil spędzonych z naszą grą.

Dziękujemy wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania gry, zarówno testującym, jak i konsultantom, a także ekspertom wspierającym projekt.



Wyprodukowano w Polsce.

Dottka ul. Bolesława Krzywoustego 12/15, 43-300 Bielsko-Biała, Polska,
tel. +48 608 466 976, e: kontakt@dottka.pl, www.dottka.pl, www.otwarcie.com.