

385 KART:

- 33 – Zadania
- 33 – Wymień
- 110 – Kalambury
- 33 – Skojarzenia
- 33 – Co by było, gdyby...
- 33 – Do pary
- 33 – Rymowanki
- 33 – Anagramy
- 33 – Historyjki
- 9 – Karty celów
- 2 – Podsumowanie

50 KART DRUŻYN (notes)



4 KARTY POMOCY



5 DWUSTRONNYCH KART PRZYGÓD



75 ŻETONÓW PUNKTÓW



3 KLEPSYDRY (20/40/60 sekund)



Wprowadzenie

Integro to zespołowa gra kooperacyjna, oparta na współpracy graczy i drużyn, w której wygrywają wszyscy lub wspólnie wszyscy ponoszą porażkę. Grę prowadzi tak zwany Mistrz Gry, który jest odpowiedzialny za prawidłowy przebieg rozgrywki.

Integro opiera swoją koncepcję na strategiach profilaktycznych i stanowi pomoc dydaktyczną dla wychowawców do pracy z dziećmi i młodzieżą. Podczas gry uczestnicy uczą się komunikacji, kontaktu z własnymi emocjami, empatii poprzez rozmowę i wspólne spędzanie czasu. Doświadczenie zdobyte w trakcie gry ma pozytywnie wpływać na rozwój umiejętności rozwiązywania konfliktów, uczyć tolerancji i szacunku dla siebie i innych. Gra rozwija umiejętności poznawcze, intelektualne, integruje grupę oraz stanowi formę oddziaływań socjoterapeutycznych.

Cel gry

Cel edukacyjny i rozwojowy: osiągnięcie celów gry poprzez wspólne z wszystkimi drużynami zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ).

Cel terapeutyczny: poprzez zabawę dostarczenie doświadczeń korygujących w obszarze postrzegania, emocji i zachowań.



Przygotowanie

1. Osoba dorosła staje się prowadzącym, zwanym dalej Mistrzem Gry (MG). Dobrze, by był to ktoś z doświadczeniem pedagogicznym lub terapeutycznym. Do zadań MG należeć będzie prowadzenie gry, przydzielanie punktów, odmierzanie czasu. Podsumowanie, oparte na pytaniach ewaluacyjnych, będzie miało oddziaływanie socjoterapeutyczne.
2. MG dzieli w dowolny sposób osoby grające na 2 do 4 grup (grupę stanowią minimum 2 osoby, maksymalnie 5). W **Integro** jednocześnie może grać od 4 do 20 osób.
3. MG ustala kolejność wykonywania zadań zarówno przez drużyny, jak i kolejność udzielania odpowiedzi wewnątrz każdej drużyny.
4. MG wybiera czas 30/45/60 minut na rozgrywkę.

5. MG wybiera odpowiednią **Kartę celów**, odpowiadającą wybranemu czasowi i liczbie drużyn.

6. MG przydziela każdej grupie jedną **Kartę pomocy** oraz jedną **Kartę drużyn**. Na swojej **Karcie drużyny** każda z grup wpisuje: nazwę drużyny, mocne strony pomocne w osiągnięciu celów podczas przygody oraz trudności, na jakie może natrafić. Będzie to informacja przydatna w podsumowaniu gry.

7. MG umieszcza w widocznym miejscu klepsydry, Punkty Zwycięstwa (PZ) oraz segreguje karty na 9 kategorii.

8. MG odczytuje wszystkim drużynom jedną wybraną przygodę z **Karty przygód**, następnie podaje cele w grze i liczbę punktów, jaką drużyny muszą wspólnie zdobyć, aby spełnić każdy z 3 celów.

9. MG podaje, jaką liczbę punktów musi zdobyć drużyna, aby odblokować I, II, III i IV nagrodę.

10. Drużyny wpisują liczbę punktów celów i nagród na **Kartę drużyny**.

11. Podczas pierwszej rozgrywki to MG wybiera kategorie, w czasie kolejnych – drużyny robią to samodzielnie, wpisując na **Karcie drużyny**, jakie i ile chcą mieć w grze konkretnych kategorii kart. Opisy wszystkich kategorii znajdują się na **Karcie pomocy**.

12. Drużyny podają MG, ile kart wybrały. Następnie MG tworzy z tych kart talię i ją tasuje.

13. MG przygotowuje czyste kartki i przybory do pisania.

Rozgrywka

1. MG rozpoczyna rozgrywkę, losuje pierwszą kartę ze stosu i informuje, jaką kategorię wylosował.
2. Jeśli jest to kategoria: *Wymień, Kalambury, Skojarzenia, Co by było, gdyby..., Do pary, Rymowanki, Anagramy, Historyjki*, wtedy jedna osoba z drużyny podaje cyfrę od 1 do 6.
3. MG czyta hasło z karty pod wybranym numerem.
4. Drużyna wspólnie i w ustalonej kolejności wypełnia treści karty w ustalonym czasie.
5. Kategorię *Zadania* rozwiązuje cała drużyna, dwie osoby lub pojedynczy gracz.
6. MG odmierza czas za pomocą klepsydr i przydziela Punkty Zwycięstwa. Wszystkie karty w grze punktowane są od 1 do 5.
7. Opcjonalnie drużyna odblokowuje nagrodę na **Karcie drużyny**.

8. Na **Karcie drużyny** znajdują się 3 koła ratunkowe, które drużyna może wykorzystać w dowolnym momencie, gdy jeden z graczy nie jest w stanie udzielić odpowiedzi. Taki gracz wypowiada słowo PAS i kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Cenne porady

1. Wszystkie opisy kategorii zadań znajdują się na **Karcie pomocy**.
2. MG może także sam zdecydować o czasie wykonania zadania i wybraniu odpowiedniej klepsydry.
3. Osoby w drużynie udzielają odpowiedzi w ustalonej przed grą kolejności. Kolejność nie obowiązuje, jeśli zostanie odblokowana IV nagroda.
4. W kategorii *Kalambury* MG jednocześnie odwraca wszystkie 3 klepsydry i odmierza czas.
5. W kategorii *Kalambury* to gracz decyduje, czy hasło chce pokazać, narysować czy opowiedzieć.
6. Do MG należy ostateczne słowo, czy dana odpowiedź udzielona przez gracza jest prawidłowa.
7. W kategorii *Anagramy* nowo tworzone słowa muszą być minimum trzyliterowe.
8. W kategorii *Historyjki* za każde użyte hasło w opowiadaniu drużyna otrzymuje 1 punkt.
9. MG może sam ustalić cele w grze oraz progi nagród, kierując się specyfiką grupy, z którą pracuje.
10. W grze dostępnych jest 50 arkuszy **Karty drużyny**. Jeśli karty się skończą, można je pobrać ze strony: <http://fundacjadobrostan.org/>
11. Zachęcamy do wykorzystania gry w terapii rodzinnej oraz do pracy z dzieckiem w kontakcie indywidualnym, dostosowując i tworząc własne zasady gry na podstawie kart.

Nagrody

MG podaje drużynom, ile należy zdobyć PZ, aby odblokować nagrodę przez drużynę. Nagroda raz odblokowana, działa przez całą grę.

Nagroda I Zmień numer zadania na karcie – po odblokowaniu nagrody drużyna może w każdej swojej kolejce zmieniać wylosowane hasło.

Nagroda II 5 sekund dłużej – po odblokowaniu drużyna ma 5 sekund dodatkowego czasu na udzielenie odpowiedzi. Czas liczymy na palcach.

Nagroda III Jedna odpowiedź mniej – po odblokowaniu drużyna może udzielić jednej odpowiedzi mniej.

Nagroda IV Nie musicie pilnować kolejności. Każdy wypowiada się, kiedy chce i ile chce – po odblokowaniu kolejność udzielania odpowiedzi w drużynie nie obowiązuje. Jeden gracz może udzielić odpowiedzi wiele razy.

Karty celów

Informacja, ile drużyn bierze udział w grze.

Liczba pytań w grze i ile pytań przypada na każdą drużynę.

Rodzaje nagród i informacja, ile punktów musi zdobyć drużyna, aby odblokować nagrodę.

Karty celów			
2 drużyny		Czas 30 min	
Cel:	1: 80	2: 70	3: 60
Pytań: 20 (po 10 na drużynę)			
I nagroda	Zmień numer na karcie		
II nagroda	5 sekund dłużej		
III nagroda	Jedno mniej		
IV nagroda	Brak kolejności		
	10	20	30
	40		

Czas gry. Informacja dla MG o przewidywanym czasie gry.

Cele w grze. Ile punktów muszą zdobyć wszystkie drużyny.

Koniec gry i podsumowanie

Gra kończy się w momencie wyczerpania się kart ze stosu. Wszystkie drużyny zliczają i dodają wszystkie zdobyte PZ. MG informuje, który cel został osiągnięty przez uczestników gry. Gra może się zakończyć wspólnym zwycięstwem lub wspólną porażką, jeśli gracze nie osiągną wymaganego progu punktowego podanego na początku gry.



Zadanie finansowane ze środków Narodowego Programu Zdrowia na lata 2016-2020