



O rety - REZUS!

Czyli (bez)troski
małego makaka

**Instrukcja
do gry**

WERSJA DLA UCZNIÓW MŁODSZYCH (I KLASA SP) I STARSZYCH SŁABO CZYTAJĄCYCH W JĘZYKU POLSKIM (KLASY II-III)

**Informacje wstępne dotyczące gry
„O rety – REZUS! Czyli (bez)troski małego makaka”**

Rodzaj gry: edukacyjna, karciana

Gracze: od 2 do 5 uczniów i uczennic z pierwszej klasy SP (lub starszych, którzy słabo czytają w języku polskim). Gracze powinni być wspierani przez nauczyciela w zakresie odczytywania niektórych kart – nauczyciel pełni rolę Mistrza Gry.

Liczba i rodzaj kart: łącznie 109 kart, w tym:

KARTY ROZGRYWKI:

- Karty Postaci – 60 szt. (po 10 dla każdej postaci)
- Karty Zwrotu Akcji – 8 szt.
- Karty Zadania – 22 szt.

Autorki koncepcji kart i treści: Katarzyna Leśniewska,
Magdalena Polańska

Ilustracje: Marta Szulc

Opracowanie graficzne i skład: Lili Projekt

Konsultacja merytoryczna: Monika Ben Mrad

Koordinacja projektu: Joanna Pasymowska

Realizacja: Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej
przy wsparciu Norwegian Refugee Council

INFORMACJE TECHNICZNE

Gra posiada wersję drukowaną. Jeśli w szkole nie ma wystarczającej liczby talii kart do gry, szkoła może pobrać karty ze strony internetowej Fundacji Centrum Edukacji Obywatelskiej www.ceo.org.pl. Aby zapewnić wygodę użytkownika, a także trwałość kart, zaleca się zafoliowanie kart po dołączeniu ich do właściwego formatu. Dzięki temu nauczyciel może zapewnić taką liczbę talii do gry, że wszyscy uczniowie mogą wziąć udział w zabawie.

ZASTOSOWANIE W PRACY Z UCZNIAMI

Cel edukacyjny gry: Wsparcie uczniów w poznawaniu, rozwijaniu i stosowaniu strategii radzenia sobie ze stresem, realizowane w formie zabawy.

„O rety – REZUS! Czyli (bez)troski małego makaka” to gra karciana z dodatkowymi wyzwaniami. Przeznaczona jest do wykorzystania w klasach, w których nauczyciele pracują z „Better Learning Programme” (BLP). Powinna zostać wprowadzona po przeprowadzeniu minimum pierwszej części programu (4 spotkania). Jest to istotne, ponieważ część kart („tzw. „Karty Zadania”) zawierają pytania i ćwiczenia, do których wykonania potrzebna jest znajomość strategii radzenia sobie ze stresem, którą uczniowie zdobywają podczas zajęć. Lekka, zabawowa forma ułatwia uczniom utrwalanie tych treści. Sama gra dostarcza rozrywki, która również może korzystnie wpływać na obniżanie poziomu napięcia dzieci. Dzieci podczas zabawy mają szansę odwracać uwagę od nurtujących je trudnych myśli. Jednocześnie proponowane zadania stanowią przypomnienie ważnych elementów programu. W kartach pojawiają się m.in. elementy związane z rozpoznawaniem i radzeniem sobie z emocjami, wykorzystywaniem strategii rozluźniających oraz efektywną komunikacją.

Grę oparto na postaciach z książeczki dziecięcej o tym samym tytule, autorstwa Katarzyny Leśniewskiej. Bohaterami są małpki-maskotki, a tłem do historii rodzina z trójką dzieci. Zaletą tych postaci jest to, że nie są one superbohaterami, a jednak dobrze radzą sobie z sytuacjami trudnymi. Ich relacja opiera się na przyjaźni i wzajemnym wsparciu. A każdy z bohaterów jest akceptowany ze swoimi niedoskonałościami. Badania pokazują, że adekwatna samoocena jest ważną zmienną w budowaniu dobrostanu dzieci, a akceptacja własnych wad i uczenie się na błędach stanowią jej element. Uczniowie, mając kontakt z „małpimi” postaciami, mają szansę przyglądać się sile, która tkwi w tych niedoskonałych postaciach.

Przygody przyjaciół z „Małpiego Gaju” dostarczają wielu okazji do refleksji. Dlatego Autorki zdecydowały o wzbogaceniu materiału zawartego w grze, o scenariusze zajęć do pracy z uczniami. Edukacja zintegrowana jest doskonałą okazją do rozwijania umiejętności dbania o zdrowie psychiczne, z wykorzystaniem różnych sytuacji edukacyjnych. Scenariusze nie są integralną częścią gry, lecz stanowią jej uzupełnienie i równocześnie rozwinięcie treści zawartych w BLP.

Gra posiada dwie wersje. Jedna przeznaczona jest dla klas pierwszych, a także graczy słabiej radzących sobie

z czytaniem lub słabo znających język polski. Druga, dla starszych graczy, ma analogiczną konstrukcję, jednak karty zawierają większą ilość tekstu. Inna jest również liczba kart w talii. Nauczyciel sam decyduje, którą wersję kart wybierze dla swoich uczniów. Wykorzystanie pierwszej wersji wymaga wsparcia uczniów przez nauczyciela w odczytywaniu Kart Zadań.

Gra może być wykorzystywana podczas codziennych zajęć szkolnych, na zajęciach dodatkowych, a po opanowaniu umiejętności gry (w obecności min. jednego dziecka dobrze czytającego) – również do samodzielnej zabawy.

PRZEBIEG

Korzystając z wersji gry dla uczniów młodszych i słabo czytających, nauczyciel wciela się w rolę Mistrza Gry.

Dzieci łączą się w zespoły liczące nie mniej niż dwoje i nie więcej niż pięcioro uczniów. Nauczyciel każdej grupie rozdaje talię kart i prosi o wystuchanie instrukcji. Talia zawiera dwa rodzaje kart: Karty Rozgrywki i Karty Zadania. Oba rodzaje kart różnią się szatą graficzną i nie należy ich mieszać.

Uczniowie tasują je sami lub z pomocą nauczyciela i układają jako dwa odrębne stosy.

Nauczyciel mówi, że jest Mistrzem Gry i jego zadaniem jest czuwanie nad przebiegiem rozgrywki. Pokazuje uczniom plansze z symbolami i wyjaśnia, który symbol co oznacza. Dzieci starają się zapamiętać znaczenie symboli.

Gra zaczyna się od rozdania każdemu graczowi po 6 kart z puli Kart Rozgrywki. Pozostałe karty pozostają jako stos na stole i służą do dobierania kart. Jedna osoba z grupy odkrywa pierwszą z wierzchu kartę z tego stosu – rozpoczynając tym samym stos kart odrzucanych przez graczy. Karty ze stosu Zadania pozostają nieruszone.

Gra zaczyna się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Uczniowie mogą umówić się lub wylosować, kto będzie pierwszym graczem. Zadaniem w grze jest jak najszybsze pozbycie się kart trzymanyh w ręku. Kart można pozbywać się na kilka sposobów:

- Wyrzuceniem karty pasującej liczbą punktów do tej, która leży na wierzchu stosu kart odrzucanych (np. trójka na trójkę);

- Wyrzuceniem Karty Postaci pasującej do postaci leżącej na wierzchu stosu kart odrzucanych (np. Karta Postaci Gonzo na kartę Gonzo);
- Wyrzuceniem na stos kart odrzucanych, Karty Zwrotu Akcji na dowolną kartę leżącą na stosie kart odrzucanych (np. karta z przekreślonym czerwonym kółeczkiem „Stop! – stoisz 1 kolejkę”).

Nauczyciel wyjaśnia, że jeśli ktoś ma kartę z wizerunkiem Maksia pobrudzonego zieloną farbą, otoczonego przyjaciółmi z kierunkowskazem „Zadanie”, może się nią ratować i położyć ją na każdą inną kartę. Ale wtedy musi wziąć Kartę Zadania. Mistrz Gry odczytuje na czym polega zadanie. Po wykonaniu zadania Karta Zadania trafia na spód swojego stosu.

Każda Karta Zwrotu Akcji zawiera symbol, który pokazuje jaki zwrot powinien nastąpić. Może to być np. zmiana kierunku gry, dobieranie lub wymiana kart, czekanie jednej kolejki itp. Wyjaśnienia symboli znajdują się na planszy, z którą uczestnicy zapoznali się na początku.

Jeśli podczas swojej kolejki gracz nie ma odpowiedniej karty, wówczas dobiera jedną kartę ze stosu Kart Rozgrywki. Jeśli

wylosuje kartę pasującą – może nią od razu zagrać. Jeśli nie – zatrzymuje kartę, a kolejka przechodzi do następnego gracza.

Jeśli graczowi zostaje tylko jedna karta w ręce – musi zawołać „MAKAK”. Jeśli nie poda tego hasła, a inni gracze go na tym przyłapią – musi dobrać 2 karty.

Gra kończy się w momencie, kiedy pierwszy gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart. Ta osoba wygrywa rozgrywkę.

UWAGA: Jeśli podczas rozgrywki zabraknie kart, należy zabrać karty odrzucone, pozostawiając tylko tę leżącą na stole, przetasować karty i położyć je odwrócone jako stos kart do dobierania.

WERSJA DLA UCZNIÓW Z KLAS II-III SP (LUB STARSZYCH), DOBRZE CZYTAJĄCYCH W JĘZYKU POLSKIM

**Informacje wstępne dotyczące gry
„O rety – REZUS! Czyli (bez)troski małego makaka”**

Rodzaj gry: edukacyjna, karciana

Gracze: od 2 do 10 uczniów i uczennic z klas II–III SP (lub starszych), którzy dobrze czytają w języku polskim.

Liczba i rodzaj kart: łącznie 163 kart, w tym:

KARTY ROZGRYWKI:

- Karty Postaci – 90 szt. (po 15 dla każdej postaci)
- Karty Zwrotu Akcji – 10 szt.
- Karty Zadania – 22 szt.

Autorki koncepcji kart i treści: Katarzyna Leśniewska,
Magdalena Polańska

Ilustracje: Marta Szulc

Opracowanie graficzne i skład: Lili Projekt

Konsultacja merytoryczna: Monika Ben Mrad

Koordynacja projektu: Joanna Pasymowska

Realizacja: Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej
przy wsparciu Norwegian Refugee Council

INFORMACJE TECHNICZNE

Gra posiada wersję drukowaną. Jeśli w szkole nie ma wystarczającej liczby talii kart do gry, szkoła może pobrać karty ze strony internetowej Fundacji Centrum Edukacji Obywatelskiej www.ceo.org.pl. Aby zapewnić wygodę użytkownika, a także trwałość kart, zaleca się zafoliowanie kart po dołączeniu ich do właściwego formatu. Dzięki temu nauczyciel może zapewnić taką liczbę talii do gry, że wszyscy uczniowie mogą wziąć udział w zabawie.

ZASTOSOWANIE W PRACY Z UCZNIAMI

Cel edukacyjny gry: Wsparcie uczniów w poznawaniu, rozwijaniu i stosowaniu strategii radzenia sobie ze stresem, realizowane w formie zabawy.

„O rety – REZUS! Czyli (bez)troski małego makaka” to gra karciana z dodatkowymi wyzwaniami. Przeznaczona jest do wykorzystania w klasach, w których nauczyciele pracują z „Better Learning Programme” (BLP). Powinna zostać wprowadzona po przeprowadzeniu minimum pierwszej części programu (4 spotkania). Jest to istotne, ponieważ część kart („tzw. „Karty Zadania”) zawierają pytania i ćwiczenia, do których wykonania potrzebna jest znajomość strategii radzenia sobie ze stresem, którą uczniowie zdobywają podczas zajęć. Lekka, zabawowa forma ułatwia uczniom utrwalanie tych treści. Sama gra dostarcza rozrywki, która również może korzystnie wpływać na obniżanie poziomu napięcia dzieci. Dzieci podczas zabawy mają szansę odwracać uwagę od nurtujących je trudnych myśli. Jednocześnie proponowane zadania stanowią przypomnienie ważnych elementów programu. W kartach pojawiają się m.in. elementy związane z rozpoznawaniem i radzeniem sobie z emocjami, wykorzystywaniem strategii rozluźniających oraz efektywną komunikacją.

Grę oparto na postaciach z książeczki dziecięcej o tym samym tytule, autorstwa Katarzyny Leśniewskiej. Bohaterami są małpki-maskotki, a tłem do historii rodzina z trójką dzieci. Zaletą tych postaci jest to, że nie są one superbohaterami, a jednak dobrze radzą sobie z sytuacjami trudnymi. Ich relacja opiera się na przyjaźni i wzajemnym wsparciu. A każdy z bohaterów jest akceptowany ze swoimi niedoskonałościami. Badania pokazują, że adekwatna samoocena jest ważną zmienną w budowaniu dobrostanu dzieci, a akceptacja własnych wad i uczenie się na błędach stanowią jej element. Uczniowie, mając kontakt z „małpimi” postaciami, mają szansę przyglądać się sile, która tkwi w tych niedoskonałych postaciach.

Przygody przyjaciół z „Małpiego Gaju” dostarczają wielu okazji do refleksji. Dlatego Autorki zdecydowały o wzbogaceniu materiału zawartego w grze, o scenariusze zajęć do pracy z uczniami. Edukacja zintegrowana jest doskonałą okazją do rozwijania umiejętności dbania o zdrowie psychiczne, z wykorzystaniem różnych sytuacji edukacyjnych. Scenariusze nie są integralną częścią gry, lecz stanowią jej uzupełnienie i równocześnie rozwinięcie treści zawartych w BLP.

Gra posiada dwie wersje. Jedna przeznaczona jest dla klas pierwszych, a także graczy słabiej radzących sobie

z czytaniem lub słabo znających język polski. Druga, dla starszych graczy, ma analogiczną konstrukcję, jednak karty zawierają większą ilość tekstu. Inna jest również liczba kart w talii. Nauczyciel sam decyduje, którą wersję kart wybierze dla swoich uczniów. Wykorzystanie pierwszej wersji wymaga wsparcia uczniów przez nauczyciela w odczytywaniu Kart Zadań.

Gra może być wykorzystywana podczas codziennych zajęć szkolnych, na zajęciach dodatkowych, a po opanowaniu umiejętności gry – również do samodzielnej zabawy.

PRZEBIEG

Gra w wersji dla uczniów z klas II-III SP (lub starszych), dobrze czytających w języku polskim, nie wymaga wsparcia ze strony nauczyciela podczas zabawy. Nauczyciel jedynie wyjaśnia zasady gry i służy doraźną pomocą, kiedy pojawią się wątpliwości lub kwestie sporne. Może również pomóc w liczeniu kart na koniec rozgrywki.

Dzieci łączą się w zespoły liczące nie mniej niż dwoje i nie więcej niż dziesięcioro uczniów. Nauczyciel każdej grupie

rozdaje talię kart i prosi o wystuchanie instrukcji. Talia zawiera dwa rodzaje kart: Karty Rozgrywki i Karty Zadania. Oba rodzaje kart różnią się szatą graficzną i nie należy ich mieszać. Uczniowie tasują je sami lub z pomocą nauczyciela i układają jako dwa odrębne stosy.

Nauczyciel mówi, że wyjaśni uczniom zasady, a potem uczniowie przystąpią do samodzielnej rozgrywki. Może pokazać kartę z piktogramami, żeby uczniom łatwiej było się skupić i zapamiętać zasady. W razie potrzeby uczniowie mogą dopytać go lub poprosić go o pomoc.

Gra zaczyna się od rozdania każdemu graczowi po 6 kart z puli Kart Rozgrywki. Pozostałe karty pozostają jako stos na stole i służy do dobierania kart. Jedna osoba z grupy odkrywa pierwszą z wierzchu kartę z tego stosu – rozpoczynając tym samym stos kart odrzucanych przez graczy. Karty ze stosu Zadania pozostają nieruszone.

Gra zaczyna się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Uczniowie mogą umówić się lub wylosować, kto będzie pierwszym graczem. Zadaniem w grze jest jak najszybsze pozbycie się kart trzymanyh w ręku. Kart można pozbywać się na kilka sposobów:

- Wyrzuceniem karty pasującej liczbą punktów do tej, która leży na wierzchu stosu kart odrzucanych (np. trójka na trójkę);
- Wyrzuceniem karty postaci pasującej do postaci leżącej na wierzchu stosu kart odrzucanych (np. Karta Postaci Gonzo na kartę Gonzo);
- Wyrzuceniem na stos kart odrzucanych, Karty Zwrotu Akcji na dowolną kartę leżącą na stosie kart odrzucanych (np. karta z przekreślonym czerwonym kółeczkiem „Stop! – stoisz 1 kolejkę”).

Nauczyciel wyjaśnia, że jeśli ktoś ma kartę z wizerunkiem Maksia pobrudzonego zieloną farbą, otoczonego przyjaciółmi z kierunkowskazem „Zadanie”, może się nią ratować i położyć ją na każdą inną kartę. Ale wtedy musi wziąć Kartę Zadania. Odczytuje na głos, na czym polega zadanie (lub prosi kogoś z graczy o pomoc w jej głośnym odczytaniu). Po wykonaniu zadania Karta Zadania trafia na spód swojego stosu.

Każda Karta Zwrotu Akcji zawiera symbol, który pokazuje jaki zwrot powinien nastąpić. Może to być np. zmiana kierunku gry, dobieranie lub wymiana kart, czekanie jednej kolejki itp.

Wyjaśnienia symboli znajdują się na planszy, z którą uczestnicy zapoznali się na początku.

Jeśli podczas swojej kolejki gracz nie ma odpowiedniej karty, wówczas dobiera jedną kartę ze stosu Kart Rozgrywki. Jeśli wylosuje kartę pasującą – może nią od razu zagrać. Jeśli nie – zatrzymuje kartę, a kolejka przechodzi do następnego gracza.

Jeśli graczowi zostaje tylko jedna karta w ręce – musi zawołać „MAKAK”. Jeśli nie poda tego hasła, a inni gracze go na tym przyłapią – musi dobrać 2 karty.

Gra kończy się w momencie, kiedy pierwszy gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart. Ta osoba wygrywa rozgrywkę.

UWAGA: Jeśli podczas rozgrywki zabraknie kart, należy zabrać karty odrzucone, pozostawiając tylko tę leżącą na stole, przetasować karty i położyć je odwrócone jako stos kart do dobierania.

Na koniec uczestnicy przystępują do zliczenia kart, które im pozostały w ręku – stanowią one pulę punktów „karnych”, które uczestnicy zapisują. Liczenie może się odbywać na trzy sposoby – w zależności od sprawności uczniów w liczeniu:

Wersja 1: Proste przeliczenie kart trzymanyh w ręku (ile kart dziecku zostało)

Wersja 2: Zliczenie punktów przypisanych do Kart Postaci (zgodnie z cyframi, które znajdują się na kartach)

Wersja 3: Zliczenie punktów przypisanych do Kart Postaci (zgodnie z cyframi, które znajdują się na kartach) i dodanie do nich wartości Karty Zwrotu Akcji. Każda Karta Zwrotu Akcji to 5 punktów.

Uczestnicy mogą zakończyć rozgrywkę lub po zapisaniu wyników przystąpić do kolejnej. Jeśli toczą kilka rozgrywek z rzędu – wyniki sumują się. Wówczas zwycięzcą całej gry jest ten, kto zdobył najmniej punktów karnych.