

KONSENT

Gra edukacyjna dla opiekunek i opiekunów osób z niepełnosprawnością intelektualną

Instrukcja:

Gra dla minimum 2 graczy.

Elementy:

- karty zdarzeń
- różnokolorowe karty reakcji
- karty kryteriów
- żetony

Przygotowanie gry:

Każdy z graczy bierze 1 **kartę kryteriów** i umieszcza ją przed sobą, aby w czasie gry zawsze móc do niej zajrzeć. Każdy bierze też po jednej talii kart reakcji, w tym kartę motywacji pozaseksualnej.

Na środku stołu gracze umieszczają talię **kart zdarzeń**.

Gracze ustalają do ilu punktów grają. W przypadku 4 graczy proponujemy rozgrywkę do 3 punktów.

W przypadku mniejszych grup można tę liczbę podnieść, a w przypadku większych - obniżyć, aby gra zbyt nie przedłużała.

Ten kto pierwszy osiągnie umówiony wynik, ten wygrywa.

Gracze w dowolny sposób ustalają, kto z nich pierwszy wykona ruch.

Rozgrywka:

Gracz, który ma ruch wybiera dla siebie **narratora** spośród pozostałych graczy. Narrator ciągnie kartę z talii zdarzeń i czyta opis zdarzenia. Gracz, który ma ruch ma za zadanie odpowiednio zareagować na opisaną sytuację, kładąc na stół odpowiednią **kartę reakcji**. Zanim to zrobi, ma 2 minuty na zadawanie pytań o to co jeszcze wiadomo o opisanym zdarzeniu, aby zdobyć jej pełniejszy obraz.

Na zadane pytania narrator udziela odpowiedzi zgodnych z zawartością sekcji **informacje uzupełniające** na karcie zdarzenia, starając się nie mówić nic ponad to, co było przedmiotem pytania.

Dzięki uzyskanym informacjom, gracz może utwierdzić się w swojej wstępnej ocenie sytuacji lub nie dać się zwieść pozorom i ustrzec się niewłaściwej lub krzywdzącej reakcji na opisane zdarzenie.

Kiedy czas się skończy, lub gracz uzna, że zebrał już dość informacji aby prawidłowo zareagować, wówczas wyklada na stół kartę reakcji o odpowiednim kolorze. Dodatkowo, jeśli uzna, że motywacja sprawcy/sprawców opisywanego zdarzenia nie jest motywacją seksualną, wówczas wraz z odpowiednią kartą koloru wyklada na stół **kartę motywacji pozaseksualnej**. Następnie gracz musi uzasadnić swoją reakcję.

Jeśli karta i uzasadnienie są zgodne z treścią sekcji **właściwa reakcja** z karty zdarzenia, to gracz otrzymuje punkt (kładzie przed sobą żeton).

Podczas podejmowania decyzji gracz może wspierać się treścią karty kryteriów, którą może czytać w dowolnym momencie rozgrywki.

Zakończeniem tury jest przeczytanie przez narratora tekstu z sekcji **wiedza** z karty zdarzenia. Następnie ruch ma kolejny gracz.

Gra kończy się zwycięstwem gracza, który jako pierwszy uzbiera umówioną wcześniej liczbę punktów. Punkty zebrane przez graczy ilustrują ich umiejętności oceny zachowań seksualnych.

Tytuł gry nawiązuje do idei Konsentu (inaczej Zgody), która kładzie nacisk na dbanie o uzyskanie świadomej, niewymuszonej, szczerzej, trzeźwej i wyartykułowanej zgody na uczestnictwo w aktywności seksualnej. Obopólna zgoda jest jednym z kryteriów oceny zachowania seksualnego jako nieproblemowego.