

## KONSENT

Gra edukacyjna dla osób z niepełnosprawnością intelektualną  
oraz ich opiekunów i opiekunów

### Instrukcja:

Gra dla minimum 1 opiekuna i 2 podopiecznych.

#### Elementy:

- karty zdarzeń
- zielone i czerwone karty reakcji
- karta wiedzy
- żetony punktów
- instrukcja

Gra jest jednym z elementów zestawu narzędzi, które w całości mają za zadanie pomóc osobom z niepełnosprawnością intelektualną oraz ich opiekunom właściwie oceniać i reagować na zachowania seksualne.

#### Przygotowanie gry:

1. Zalecamy, aby jeszcze przed rozpoczęciem gry opiekunowie zapoznali się z treścią karty wiedzy. Będzie ona dla nich dostępna przez cały czas rozgrywki. Korzystanie z informacji zawartych na tej karcie pozwoli opiekunom przećwiczyć w grze stosowanie zunifikowanych kryteriów oceny sytuacji związanych z seksualnością podopiecznych i zdystansować się (o ile to potrzebne) do swojej wcześniej zdobytej wiedzy, odruchowych reakcji i intuicji. Opiekunowie mogą też przed grą przejrzeć karty zdarzeń i odrzucić z talii wszystkie karty, które wydadzą im się nieadekwatne do grupy podopiecznych, z którymi będą grać.
2. Opiekunowie i podopieczni siadają naprzeciwko siebie.

3. Opiekunowie kładą przed sobą kartę wiedzy oraz talię kart zdarzeń, a podopieczni biorą po jednej zielonej i po jednej czerwonej karcie reakcji.

4. Gracze ustalają do ilu punktów grają. Jeśli podopiecznych jest nie więcej niż 3, proponujemy rozgrywkę do 10 punktów. W przypadku mniejszych grup można tę liczbę podnieść, a w przypadku większych - obniżyć, aby gra zbytnio się nie przedłużała.

Punkty będą zdobywane wyłącznie przez podopiecznych. Będą oni ze sobą współpracować a nie konkurować.

5. Opiekunowie wybierają ze swej grupy osobę, która będzie prowadziła grę. W dowolnym momencie gry tę rolę może przejąć inny opiekun. Pozostali będą pomagać prowadzącemu w objaśnianiu podopiecznym opisywanych w grze sytuacji oraz dbać

o to, aby podopieczni byli skupieni na rozgrywce i dostarczanych przez nią informacjach.

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

#### Rozgrywka:

Zadaniem gry jest w dużej mierze pobudzenie dyskusji w czasie rozgrywki, zarówno wśród podopiecznych jak i wśród opiekunów, a sam proces i wynik rozgrywki ma znaczenie drugorzędne. Ma on jedynie ułatwić przepracowanie z podopiecznymi ważnego, a często trudnego dla nich tematu seksualności.

Opiekun prowadzący grę bierze jedną kartę z talii zdarzeń i czyta opis zdarzenia podopiecznemu, który ma ruch. Prowadzący musi zadbać o to, aby podopieczny zrozumiał opisaną sytuację, dlatego nie musi czytać dokładnie tekstu, który znajduje się na karcie zdarzenia. Powinien raczej opisać sytuację, której ten tekst dotyczy, dostosowując język do możliwości podopiecznego. W dowolnym momencie opiekun (jeśli uzna to z jakiegoś powodu za najlepsze wyjście) może zrezygnować z rozpatrywania wylosowanej karty i wziąć zamiast niej kolejną.

Zadaniem podopiecznego jest ocena opisanej przez opiekuna sytuacji. Podopieczny musi zastanowić się nad nią i zdecydować czy jego zdaniem taka sytuacja jest "w porządku" czy "nieodpuszczalna". Jeśli uzna sytuację za nieodpuszczalną, wówczas kładzie na stół czerwoną kartkę. W przeciwnym razie, kładzie kartkę zieloną.

W zależności od tego czy reakcja podopiecznego była prawidłowa (zgodnie z kartą wiedzy oraz prawidłową odpowiedzią podaną na karcie zdarzenia), opiekunowie przyznają drużynie podopiecznych punkt (żeton) lub nie. Następnie ruch ma kolejny podopieczny.

Gra trwa tak długo, aż podopieczni zdobędą ustaloną na początku liczbę punktów.

Rozgrywka jest podzielona na ruchy, ale służy to tylko temu, aby zbudować u podopiecznego, który ma ruch wrażenie "wywołania do odpowiedzi" i tym sposobem zmobilizować go i skupić jego uwagę. Sytuacja, w której inni podopieczni pomagają temu, który akurat ma ruch jest jak najbardziej pożądana. Pomagać i naprowadzać mogą również opiekunowie. W tym celu mogą oni korzystać z pytań pomocniczych zawartych na kartach zdarzeń.

Autorzy gry:  
Beata Tylus  
Bartłomiej Tyrcha  
Łukasz Tyrcha