

CZY WYPADA RZUCAĆ TORTEM?



1-5



+12



30 minut/
scenariusz

Wstęp do gry

Czy wypada rzucać tortem? to gra, która pozwoli Wam spojrzeć na świat z perspektywy osób w spektrum autyzmu. To przeżycie może być dla Was dziwne, zaskakujące, a nawet irytujące lub niepokojące. Jednak dzięki niemu będziecie mogli lepiej zrozumieć osoby, których umysły funkcjonują w inny, wyjątkowy sposób.

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o tym, czym jest autyzm i jakiego języka używać, gdy mówicie o autyzmie, zobaczcie informacje „**Co to jest autyzm?**” oraz „**Jak mówić o autyzmie?**” na końcu instrukcji.

Z czego składa się gra?

- Karty do scenariusza 1 „Smutnowesoły” – 42 szt. o rewersach:



- Karty do scenariusza 2 „Kto zamawiał robaki?” – 51 szt. o rewersach:



- Karty do scenariusza 3 „Twarze i witraże” – 27 szt. o rewersach:



- Karty do scenariusza 4 „Otwórz wszystkie oczy” – 36 szt. o rewersach:



Do gry dodatkowo potrzebne będą:

- Telefon z dostępem do Internetu oraz zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR – za ich pomocą zapoznacie się z podpowiedziami i odpowiedziami do gry.
- Kartka i ołówek – do zapisywania, ile zdobyliście punktów.

Jak przebiega rozgrywka?

Gra podzielona jest na **cztery scenariusze**, z których każdy stanowi oddzielną przygodę i pozwoli Wam dokonać innego, ciekawego odkrycia. Przechodźcie je w kolejności zgodnej z numerami. Każdy scenariusz składa się z **trzech podróży** – coraz trudniejszych zadań wciągających Was głębiej w świat nowych doznań. Przystępując do podróży, przeczytajcie najpierw wstęp, który wprowadzi Was w historię i wytłumaczy, co jest **Waszym zadaniem**. Następnie postarajcie się wspólnie jak najlepiej wykonać to zadanie. Nie spędzajcie nad nim więcej niż **kilka minut**. Nadmierne zastanawianie się nie przyniesie Wam korzyści. Kierujcie się głównie intuicją, skojarzeniami i wiedzą wyniesioną z rozwiązywania poprzednich scenariuszy.

Po wykonaniu zadania zeskanujcie kod QR i przejdźcie do **odpowiedzi**. Niektóre zadania zawierają także podpowiedzi. Zobaczcie, jak Wam poszło i ile punktów zdobyliście. Skorzystajcie z arkusza do zapisywania punktów, który znajduje się na końcu instrukcji.

Po odbyciu wszystkich trzech podróży danego scenariusza poznacie **wyjaśnienie**, w jaki sposób scenariusz wpływa na umysł i sposób postrzegania świata. Następnie będziecie mogli rozpocząć kolejny scenariusz.

1. Scenariusz 1 „Smutnowesoły”

1.1. „Smutnowesoły” – podróż pierwsza

Niedawno naukowcom udało się dokonać przełomowego odkrycia. Zbudowano portale umożliwiające badanie równoległych światów. Okazało się, że te światy istniały zawsze tuż obok siebie, ale wcześniej ludzie nie zdawali sobie z tego sprawy. Rozpoczęła się epoka wielkich odkryć, a Wy zostaliście międzywymiarowymi podróżnikami. Każdy z Was pochodzi z innego równoległego świata i wspólnie wyruszacie na wyprawy za pomocą swojego przenośnego, osobistego „portalu”. Niestety jest to dość kapryśne urządzenie, które często ulega awariom. W tej chwili znajdujecie się w Międzynarodowym Klubie Odkrywców, aby poszukać mechanika dla swojego portalu.

Panuje tu straszne zamieszanie. Wszyscy gdzieś biegają, rozmawiają w dziwnych językach i oddają się zwyczajom swoich rodzinnych stron. W tym całym bałaganie panuje przyjazna atmosfera i każdy czuje się tu mile widziany, bez względu na to, ile ma czułków i czy woli chodzić przodem, czy tyłem. Chociaż każdy jest inny i przez to czasem trudno się porozumieć, wszyscy jakoś się dogadują.

Zaprzyjaźniacie się z Luną, która pochodzi z nieznanego Wam równoległego świata i ma ogon, z którego puszcza bańki. Luna jest bardzo dobrą inżynierką i ochoczo zabiera się za naprawianie Waszego portalu. Okazujecie radość, ale Luna zdaje się tego nie zauważać i dopytuje się, czy jesteście zadowoleni z jej pracy. Żali się Wam, że ma problem z rozpoznawaniem, czy ktoś się cieszy, czy smuci. Mówicie jej, że rozpoznawanie emocji to łatwizna, jak tylko kończy naprawę, zabieracie ją na spacer po świecie Ziemi, aby pokazać jej, jakie to proste.

- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Smutnowesoły” oznaczone **numerem 1**.
- Wyciągnijcie z nich karty z nazwami emocji i ułóżcie je w jednej linii.
- Pozostałe karty (ze zdjęciami twarzy) rozsypcie na stole, obrazkami do góry.
- Waszym zadaniem jest przypisanie twarzy do odpowiednich emocji. Obok każdej karty z nazwą emocji ułóżcie 2 karty z twarzami, które Waszym zdaniem wyrażają tę emocję.
- Jeśli macie wątpliwości, skorzystajcie z odpowiedzi. Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Podpowiedzi i odpowiedź wyświetlą się Wam po zeskanowaniu kodu:



1.2. „Smutnowesoły” – podróż druga

Luna kiwa głową i gratuluje Wam – Świetnie sobie poradziliście, widać macie to we krwi – mówi – ustawię portal, aby przeniósł nas do innego świata. Zobaczymy, jak sobie tam poradzicie, skoro jesteście tacy dobrzy – uśmiecha się i przenosicie się do świata Sześcioków.

- Zostawcie na stole karty z nazwami emocji „Radość”, „Smutek” i „Strach” z poprzedniej podróży. Pozostałe karty z poprzedniej podróży schowajcie do pudełka – nie będą już potrzebne w grze.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „**Smutnowesoły**” oznaczone **numerem 2**, potasujcie je i rozsypcie na stole.
- Waszym zadaniem jest przypisanie twarzy do odpowiednich emocji. Obok każdej karty z nazwą emocji ułóżcie 4 karty z twarzami wyrażającymi tę emocję.
- Jeśli macie wątpliwości, skorzystajcie z odpowiedzi. Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Podpowiedzi i odpowiedź wyświetlą się Wam po zeskanowaniu kodu:



1.3. „Smutnowesoły” – podróż trzecia:

Chyba trochę się Wam kręci w głowie – zauważa z uśmiechem Luna – to dlatego, że nie macie głowy do rozpoznawania emocji z takich twarzy. Możecie się tego nauczyć, ale nie zawsze jest to takie łatwe. Czasami odczuwamy kilka emocji albo pokazujemy jakąś emocję, podczas gdy naprawdę, w środku, czujemy coś innego. Teraz zaprowadzę Was do miasteczka, gdzie będziecie świadkami kilku takich sytuacji. Spróbujcie je wyłapać.

- Na stole pozostają karty z nazwami emocji „Radość”, „Smutek” i „Strach”.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „**Smutnowesoły**” oznaczone **numerem 3**, potasujcie je i rozsypcie na stole. W zestawie kart znajdują się 3 Sześcioki, wyrażające po 2 emocje.
- Waszym zadaniem jest odnalezienie tych Sześcioków i przypisanie do nich właściwych emocji. Ułóżcie karty z twarzami obok kart z nazwami emocji.
- Jeśli macie wątpliwości, skorzystajcie z odpowiedzi. Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:






Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o trudnościach w rozpoznawaniu emocji z twarzy, zobaczcie informacje „**Rozpoznawanie emocji**” na końcu instrukcji. Schowajcie wszystkie karty z tego scenariusza do pudełka z grą i przejdźcie do kolejnego scenariusza.







2. Scenariusz 2 „Kto zamawiał robaki?”

2.1. „Kto zamawiał robaki?” – podróż pierwsza

Po wizycie w równoległym świecie z mieszkańcami o sześciu oczach chcecie wrócić przez portal do Klubu Odkrywców. Wasz portal znowu się psuje i przenosi Was do świata Ziemi. Naprawa trochę potrwa, musicie rozejrzeć się za częściami zapasowymi. Luna mogłaby z łatwością znaleźć części zapasowe do portalu, przyznaje jednak, że czuje się dość niepewnie w tej rzeczywistości. Nigdy do końca nie wie, czy ludzie wokół niej zachowują się właściwie i czy ona nie palnie czegoś niezręcznego. To może sprawić kłopot przy poszukiwaniach. Idźcie więc razem z Luną i staracie się jej wytłumaczyć, które zachowania są w porządku, a które są niezręczne.

- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Kto zamawiał robaki?” oznaczone **numerem 1**.
- Wyciągnijcie z nich karty    i karty z opisami scenek. Wyciągnięte karty ułóżcie jak na obrazku poniżej:












- Pozostałe karty (z ilustracjami i opisami zachowania) rozsypcie na stole.
- Przypiszcie ilustracje do scenek.
- Waszym zadaniem jest przypisanie kart z opisem zachowania do poszczególnych scenek i ocena tego zachowania. Określcie, które zachowanie było w porządku i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Określcie, które zachowanie było niewłaściwe lub niezręczne i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Czy potraficie uzasadnić swoje wybory? Pozostałe karty z opisem zachowania, których nie da się ocenić lub nie są związane z tematem opowieści, połóżcie przy .
- **Uwaga:** Nie ma ustalonej liczby kart, które należy przypisać do symboli   . Może to być jedna lub więcej kart, albo żadna karta.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



2.2 „Kto zamawiał robaki?” – podróż druga

Luna jest Wam wdzięczna za pomoc w spotkaniach z mieszkańcami. Wy dziękujecie jej natomiast za znalezienie zapasowych części do portalu. Wkrótce z urządzenia tryskają iskry i uruchamiacie przejście do innego świata. Postanawiacie odwiedzić świat Sześcioków, aby zrozumieć, jak czuła się Luna. Teraz to Wy czujecie się lekko zagubieni...










- Zostawcie na stole karty    z poprzedniej podróży. Pozostałe karty z poprzedniej podróży schowajcie do pudełka – nie będą już potrzebne w grze.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Kto zamawiał robaki?” oznaczone **numerem 2**.
- Wyciągnijcie z nich karty ze scenkami i ułóżcie je tak, jak w poprzedniej przygodzie.
- Pozostałe karty (z ilustracjami i opisami zachowania) rozsypcie na stole.
- Przypiszcie ilustracje do scenek.
- Waszym zadaniem jest przypisanie kart z opisem zachowania do poszczególnych scenek i ocena tego zachowania. Określcie, które zachowanie było w porządku i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Określcie, które zachowanie było niewłaściwe lub niezręczne i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Czy potraficie uzasadnić swoje wybory? Pozostałe karty z opisem zachowania, których nie da się ocenić lub nie są związane z tematem opowieści, połóżcie przy .
- **Uwaga:** Nie ma ustalonej liczby kart, które należy przypisać do symboli   .
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



2.3. „Kto zamawiał robaki?” – podróż trzecia

Wydaje się Wam, że zaczynacie już przystosowywać swoje umysły do tego świata równoległego, ale zgłodzieliście i czujecie, że czas wracać na obiad do Klubu Odkrywców. Musicie rozejrzeć się za nowym kryształem zasilania do portalu, gdyż ten, który macie, wyczerpał się na poprzednie podróże. Kryształ może się znajdować się dosłownie wszędzie, dlatego czeka Was odwiedzenie wielu miejsc... Luna uśmiecha się – Gdy będziecie szukać kryształu, cały czas bądźcie wyczuleni na to jak zachowują się Sześcioki wokół Was. Może sądzicie, że rozumiecie ich zachowania, ale jeden drobny szczegół może całkowicie zmienić sens! Pamiętajcie o tym, gdy będziecie z nimi rozmawiać, aby nikogo do siebie nie zrazić. Pamiętajcie o tym również, gdy będziecie ich obserwować, aby nauczyć się, jak się zachowywać.

- Na stole pozostają karty    z pierwszej podróży.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Kto zamawiał robaki?” oznaczone **numerem 3**.
- Wyciągnijcie z nich karty ze scenkami i ułóżcie jak w poprzedniej przygodzie.
- Pozostałe karty (z ilustracjami i opisami zachowania) rozsypcie na stole.
- Przypiszcie ilustracje do scenek.
- Waszym zadaniem jest przypisanie kart z opisem zachowania do poszczególnych scenek i ocena tego zachowania. Określcie, które zachowanie było w porządku i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Określcie, które zachowanie było niewłaściwe lub niezręczne i połóżcie kartę z opisem zachowania przy . Czy potraficie uzasadnić swoje wybory? Pozostałe karty z opisem zachowania, których nie da się ocenić lub nie są związane z tematem opowieści, połóżcie przy .
- **Uwaga:** Nie ma ustalonej liczby kart, które należy przypisać do symboli   .
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o trudnościach w przyjmowaniu perspektywy innych osób, zobaczcie informacje „Teoria umysłu” na końcu instrukcji. Schowajcie wszystkie karty z tego scenariusza do pudełka z grą i przejdźcie do kolejnego scenariusza.

3. Scenariusz 3 „Twarze i witraże”

3.1. „Twarze i witraże” – podróż pierwsza

Luna oddaje Wam pilota do portalu i zgadza się na powrót do Klubu Odkrywców. Czas na odpoczynek! Po dalekich podróżach trochę zgłodnieliście. Siadacie na fotelach w stołówce i czekacie aż kelner Maksym przyniesie Wam ulubione przysmaki. Widzicie, jak krąży pomiędzy stolikami i co chwila myli zamówienia.

Gdy w końcu podchodzi do Was, przygląda się Wam uważnie i próbuje sobie przypomnieć kto, co zamawiał. Rozpoznawanie Was wyraźnie sprawia mu kłopot. Maksym prosi, abyście pomogli mu rozpoznać innych czekających na jedzenie podróżników.

- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Twarze i witraże” oznaczone **numerem 1**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 3 grupy – w każdej grupie powinny się znaleźć 3 twarze należące do tej samej osoby.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



3.2. „Twarze i witraże” – podróż druga

Z pełnymi brzuchami jesteście gotowi do kolejnej wyprawy. Luna uruchamia portal i chce Was zabrać do równoległego świata, w którym padają deszcze malinowego soku, a na drzewach rosną gry planszowe. Z ochotą, podekscytowani, wskazujecie do tunelu pomiędzy wymiarami. W ostatniej chwili jednak portal dostaje elektrycznej czkawki i przenosi Was zupełnie gdzie indziej...

W tym równoległym świecie mieszkańcy są zbudowani z kamienia i mają twarze ze szklanych, kolorowych witraży. Napotykanie mieszkańcy bardzo się dziwią, czemu cały czas przedstawiacie się tym samym osobom albo nie rozpoznajecie już poznanych wcześniej osób. Próbujecie nauczyć się rozpoznawać ich twarze.

- Schowajcie wszystkie karty z poprzedniej podróży.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Twarze i witraże” oznaczone **numerem 2**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 3 grupy – w każdej grupie powinny się znaleźć 3 twarze-witraże, należące do tej samej osoby.
- Nie zastanawiajcie się nad tym zbyt długo. Nadmierne przyglądanie się twarzom-witrażom może być trochę niezręczne.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



3.3. „Twarze i witraże” – podróż trzecia

Zaczynacie uświadamiać sobie, jak czuje się na co dzień kelner z Waszej stołówki w Klubie. Najwyraźniej brakuje Wam jakiegoś witrażowego zmysłu, który pozwoliłby Wam rozpoznawać mieszkańców tego świata. Szukacie innego sposobu na poradzenie sobie z tym problemem. W końcu chcecie zaprzyjaźnić się z tymi kamiennymi istotami – ich życie i świat są fascynujące. Zaczynacie zwracać uwagę nie tylko na ich twarze, ale również na inne szczegóły ich postaci. Widząc Wasze wysiłki, kamienni mieszkańcy starają się Wam pomóc.

- Schowajcie wszystkie karty z poprzedniej podróży.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „**Twarze i witraże**” oznaczone **numerem 3**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 3 grupy – w każdej grupie powinny się znaleźć 3 twarze-witraże należące do tej samej osoby.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o trudnościach w rozpoznawaniu twarzy, zobaczcie informacje „**Prozopagnozja**” na końcu instrukcji. Schowajcie wszystkie karty z tego scenariusza do pudełka z grą i przejdźcie do kolejnego scenariusza.

4. Scenariusz 4 „Otwórz wszystkie oczy”

4.1. „Otwórz wszystkie oczy” – przygoda pierwsza

Zbliżają się urodziny kelnera Maksyma ze stołówki w Klubie Odkrywców. Postanowiliście zrobić mu niespodziankę – upiec niezwykły, międzywymiarowy tort. Ustalacie, że każdy z Was przyniesie inne składniki, ale do tego czasu musicie zachować tajemnicę i trzymać buzię na kłódkę. Luna wyciąga z kieszeni kilka kłódek i rozdaje każdemu. Stop! To nie tak – uśmiechacie się do niej. Luna odpowiada – Ach, trzymać buzię na kłódkę to tylko takie Wasze powiedzonko. Macie jeszcze jakieś takie śmieszne powiedzonka?

- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Otwórz wszystkie oczy” oznaczone **numerem 1**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 4 grupy – w każdej grupie powinna się znaleźć karta z powiedzeniem w dosłownym i metaforycznym znaczeniu oraz karta z ilustracją.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



4.2. „Otwórz wszystkie oczy” – przygoda druga

Po ostatnie składniki do tortu, który chcecie upiec jako niespodziankę, musicie się wybrać do kilku równoległych światów. W pierwszej kolejności przenosicie się do świata Sześcioków, ale dogadanie się z nimi nie jest takie łatwe. Okazuje się, że oni też używają powiedzonek, ale kompletnie nie możecie wyczuć, kiedy to robią, a kiedy naprawdę chodzi im dokładnie o to, co mówią.

- Schowajcie wszystkie karty z poprzedniej podróży.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „Otwórz wszystkie oczy” oznaczone **numerem 2**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 4 grupy – w każdej grupie powinna się znaleźć karta z powiedzeniem w dosłownym i metaforycznym znaczeniu oraz karta z ilustracją.
- Gdy się uporacie z zadaniem, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



4.3. „Otwórz wszystkie oczy” - przygoda trzecia

Zrobiliście sobie notatki w Waszych podróżniczych notesach, aby zapamiętać wszystkie powiedzonka Sześcioków. Może teraz uda się Wam kupić od któregoś z nich brakujące składniki do tortu. Luna jednak kiwa głową i ostrzega Was, że notatki mogą nie wystarczyć – Życie Sześcioków jest bardzo bogate, podobnie jak Wasze, i czasami to samo powiedzenie może znaczyć coś zupełnie innego. Bądźcie czujni, gdy będziecie wśród nich szukać składników! Niedobrze byłoby niechcący obrazić kogoś, kto może Wam sprzedać śpiewającą śmietanę albo gwiazdną posypkę. A bez nich tort nie zrobi na Maksymie takiego wrażenia.

- Schowajcie wszystkie karty z poprzedniej podróży.
- Weźcie wszystkie karty scenariusza „**Otwórz wszystkie oczy**” oznaczone **numerem 3**.
- Waszym zadaniem jest podzielenie kart na 4 grupy – w każdej grupie powinna się znaleźć karta z powiedzeniem w dosłownym i metaforycznym znaczeniu oraz karta z ilustracją.
- Gdy się z tym uporacie, przeczytajcie odpowiedź, aby sprawdzić, jak Wam poszło.

Odpowiedź wyświetli się Wam po zeskanowaniu kodu:



Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o trudnościach w rozumieniu metaforycznych znaczeń języka, zobaczcie informacje „**Dosłownie i w przenośni**” na końcu instrukcji.

Zakończenie

Po odwiedzeniu kilku równoległych światów wracacie z upieczonym tortem i robicie niespodziankę kelnerowi Maksymowi. On w pierwszej chwili nie rozpoznaje Was, ale ułatwiacie mu to zakładając swoje charakterystyczne ubrania i ozdoby. Wspominacie z Luną swoje przygody w innych światach i pokazujecie jej, ile zdobyliście punktów. Jesteście bardzo ciekawi, co Luna na to powie.

Liczba punktów:	Komentarz Luny:
82 - 96	„Jakim cudem zdobyliście aż tyle punktów?! Nie udałoby się Wam bez dużej dozy szczęścia, gdyż niektóre odpowiedzi można było tylko zgadnąć... Ale muszę przyznać, że sprytnie z Was. Musieliście naprawdę mocno się przyłożyć i nagłówkować. Pamiętajcie jednak, że to nad czym Wy mogliście się długo zastanawiać, w prawdziwym życiu trzeba czasami zrobić w ułamku sekundy.”
67 - 81	„Brawo dla Was. Skojarzyliście wiele faktów na temat mieszkańców równoległych światów i powiązań pomiędzy scenariuszami. Byliście czujni i uważni. Jednocześnie doświadczyliście w pełni wyzwania, z którymi mogą się mierzyć osoby w spektrum autyzmu. Takie osoby, jeżeli chcą dobrze radzić sobie w relacjach z innymi, też muszą cały czas być bardzo czujne i uważne, co (jak zauważyliście) jest na dłuższą metę męczące.”
52 - 66	„Jeżeli się tu znaleźliście, to znaczy, że zanurzyliście się w dziwnościach równoległych światów i daliście się ponieść przygodzie. Z pewnością wiele faktów na temat zasad rządzących tymi światami było dla Was zaskoczeniem a niektórych domyśliliście się lub trafiliście je w ciemno. Eksplorując światy, które są odmienne od tego, jak działa Wasz umysł, nie da się zdobyć wiele punktów po prostu <i>starając się</i> i <i>biorąc się w garść</i> . Możecie więc być jak najbardziej dumni ze swojego wyniku, gdyż celem gry nie było zdobycie ich jak najwięcej, ale przeżycie pewnych wrażeń, co się Wam udało.”
36 - 51	„Wiecie już, że kierowanie się wyłącznie intuicją i tym co odruchowo podpowiada Wam mózg może nie wystarczyć, żeby odnaleźć się w jakimś świecie równoległym. Podobnie jak Wy musieliście szukać wzorców i zależności w światach równoległych oraz zapamiętywać mnóstwo absurdalnych rzeczy, tego samego może doświadczać osoba autystyczna w świecie norm niedopasowanych do jej umysłu. Jak się przekonaliście, jest to bardzo wymagające, a czasami frustrujące, jednak wzajemna pomoc i wyrozumiałość naprawdę pomaga.”
35 lub mniej	„Widzę, że pochodzicie z jakiegoś równoległego świata, którego jeszcze nie miałam okazji poznać! Zauważyłam, że odnalezienie się w normach równoległych światów Ziemi, Sześcioków i Witraży było dla Was trudne. Było to bliskie doświadczeniom osób w spektrum autyzmu, które chcieliście lepiej zrozumieć. A może sami potrzebujecie więcej zrozumienia? Chciałabym poznać świat widziany Waszymi oczami, opowiedzcie mi o nim!”

Zastanawiacie się, ile jeszcze światów czeka na odkrycie. Nigdy nie wiadomo, dokąd traficie i jakie wspaniałe istoty spotkacie. Wiecie jednak, że znajdziecie drogę, jeśli zachowacie otwarty umysł. I otwarte wszystkie oczy.

Ocena gry

Mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście i dowiedzieliście się czegoś ciekawego. Pomóżcie nam sprawić, aby ta gra była lepsza i wypełnijcie ankietę oceny gry:



Dziękujemy

Katarzyna Cioch, Krzysztof Głoński

CO TO JEST AUTYZM?

SPEKTRUM AUTYZMU

ZESPÓŁ CECH
NEURORÓZWOJOWYCH.

OSOBY W SPEKTRUM
AUTYZMU MOGĄ:
- MIEĆ TRUDNOŚCI
W KOMUNIKACJI,
- MIEĆ TRUDNOŚCI
W INTERAKCJACH SPOŁECZNYCH,
- WYKAZYWAĆ POWTARZALNE
WZORCE ZACHOWAŃ
I ZINTERESOWAŃ.

Autyzm nie jest chorobą.
Nie lituj się nad nami.
Nie potrzebujemy litości,
tylko zrozumienia.

Postaram się.

NEUROTYP

NEUROTYP TO SPOSÓB
FUNKCJONOWANIA MÓZGU.
MÓZGI MOGĄ DZIAŁAĆ
NIETYPOWO Z WIELU
RÓŻNYCH POWODÓW,
NA PRZYKŁAD SPEKTRUM
AUTYZMU, ADHD, DYSLEKSJI.

NEURORÓŻNORODNOŚĆ

NEURORÓŻNORODNOŚĆ
TO AKCEPTACJA I UZNANIE
ZA NATURALNE, ŻE LUDZKIE
UMYSŁY SĄ RÓŻNICOWANE
I MOGĄ FUNKCJONOWAĆ
NA WIELE RÓŻNYCH SPOSOBÓW.

JAK MÓWIĆ O AUTYZMIE?

TAK

OSOBA AUTYSTYCZNA
OSOBA W SPEKTRUM AUTYZMU
OSOBA ATYPOWA
OSOBA NEUROATYPOWA
AUTYSTA, AUTYSTKA

NIE

OSOBA CIERPIĄCA NA AUTYZM
OSOBA DOTKNIĘTA AUTYZMEM
OSOBA CHORA NA AUTYZM
OSOBA ZABURZONA
NIENORMALNA, NIENORMALNY

Nie cierpimy na autyzm,
po prostu go mamy. Jesteśmy
tak samo normalni, jak ludzie
neurotypowi.
Mamy po prostu inne mózgi.
Inny nie znaczy gorszy.

Rozumiem.

TAK

OSOBA NEUROTYPOWA
OSOBA NIEAUTYSTYCZNA

NIE

OSOBA NORMALYWNNA
NORMALNA, NORMALNY

ROZPOZNAWANIE EMOCJI

ALEKSYTYMIA

TRUDNOŚCI Z ROZUMIENIEM
I ROZPOZNAWANIEM WŁASNYCH
EMOCJI ORAZ ICH NAZYWANIEM
I WYRAŻANIEM.

OSOBY W SPEKTRUM AUTYZMU
MOGĄ MIEĆ PROBLEM
Z ROZPOZNAWANIEM
WŁASNYCH I CUDZYCH EMOCJI.

Czasem nie wiemy, co
czujesz. Nie robimy tego
specjalnie. To nie znaczy,
że jesteśmy niemiłe lub
nieempatyczne.

Rozumiem.
Teraz czuję, że...

TRUDNOŚCI Z ROZPOZNAWANIEM
EMOCJI INNYCH OSÓB SĄ
POWIĄZANE Z TEORIAŁ UMYŚŁU.

OGRANICZONA ZDOLNOŚĆ
DO ODCZYTUJANIA JĘZYKA
CIAŁA I EMOCJI Z TWARZY
POWODUJE TRUDNOŚCI
ZE ZROZUMIENIEM STANÓW
EMOCJONALNYCH I INTENCJI
INNYCH OSÓB.

TEORIA UMYŚŁU

TEORIA UMYŚŁU

ROZUMIENIE INNYCH LUDZI
POPRAZ UŚWIADOMIENIE
SOBIE, ŻE MAJĄ ONI UMYŚŁY
I MOGĄ MIEĆ INNĄ WIEDZĘ
O OTACZAJĄCYM NAS ŚWIECIE.

TEORIA UMYŚŁU TO WRODZONA
UMIĘJĘTNOŚĆ. OSOBY
W SPEKTRUM AUTYZMU CZĘSTO
MAJĄ JĄ NIE W PEŁNI
ROZWINIĘTĄ I MUSZĄ SIĘ
JEJ NAUCZYĆ POPRZECZ
OBSERWACJĘ, ANALIZĘ,
ĆWICZENIA.

Czasem zachowujemy się
niezręcznie lub sprawiamy
ludziom przykrość, mówiąc coś
zbyt bezpośrednio. Nie robimy
tego specjalnie.
Nie jesteście złośliwi.

Rozumiem.
Wiem, czym jest teoria
umyśłu.

TEORIA UMYŚŁU POZWALA
NA PRZYJMOWANIE CUDZEJ
PERSPEKTYWY I ROZUMIENIE
INTENCJI DRUGIEJ OSOBY.
WYOBRAŻENIE SOBIE JAK
DRUGA OSOBA MOŻE SIĘ CZUĆ,
CZEGO PRAGNIE LUB JAKIE MA
PRZEKONANIA.

KORZYSTANIE Z TEORII UMYŚŁU
U OSÓB NIEAUTYSTYCZNYCH
JEST PŁYNNIE I INTUICYJNE,
NIE WYMAGA WYSIŁKU,
ZASTANOWIENIA I ŚWIADOMEJ
OBSERWACJI.

PROZOPAGNOZJA

PROZOPAGNOZJA

TRUDNOŚCI W ROZPOZNAWANIU
TWARZY ZNAJOMYCH I BLISKICH.
TRUDNOŚCI W ZAPAMIĘTYWANIU
TWARZY NOWO POZNANYCH
OSÓB.

OSOBA Z PROZOPAGNOZJĄ
MOŻE MIEĆ TEŻ TRUDNOŚCI
Z ZAPAMIĘTYWANIEM MIEJSC.

Czasem nie rozpoznajemy
ludzi. To nie znaczy, że jesteśmy
nieuprzejmi, nie pamiętamy cię lub
cię unikamy.

OSOBY Z PROZOPAGNOZJĄ
ROZPOZNAJĄ LUDZI PO INNYCH
CECHACH, NP.: GŁOSIE, FRYZURZE,
STYLU, CHARAKTERYSTYCZNYCH
PRZEDMIOTACH.

OSOBY Z PROZOPAGNOZJĄ
POTRZEBUJĄ WIĘCEJ CZASU
NA PRZYPOMNIENIE SOBIE
I ROZPOZNAWANIE OSÓB.

Rozumiem.
Jestem Ania. Poznałyśmy się na
imprezie urodzinowej
u Maćka.

DOSŁOWNIE I W PRZENOŚNI

DWUZNACZNOŚĆ JĘZYKA

MOŻLIWOŚĆ PRZYPISANIA SŁOWU LUB ZDANIU WIELU ZNACZEŃ, NIEBĘDĄCYCH DOSŁOWNĄ DEFINICJĄ. NA DWUZNACZNOŚCI JĘZYKA OPIERAJĄ SIĘ PRZENOŚNIE, SARKAZM, ŻARTY ITP.













OSOBY AUTYSTYCZNE PREFERUJĄ DOSŁOWNY JĘZYK I KOMUNIKATY. NAJWIEKSZĄ TRUDNOŚĆ MOGĄ SPRAWIĆ ŻARTY, KTÓRE SĄ ABSURDALNE I NIE NAWIAZUJĄ DO FAKTÓW, CZY DOSŁOWNYCH ZNACZEŃ.

Czasem naprawdę nie rozumiemy żartów, sarkazmu i metafor. Nie robimy tego specjalnie – tak działają nasze umysły.

TRUDNOŚCI ZE ZROZUMIENIEM I TO JAKA JEST INTENCJA WYPOWIEDZI INNYCH, SĄ POWIĄZANE Z TEORIĄ UMYSŁU.

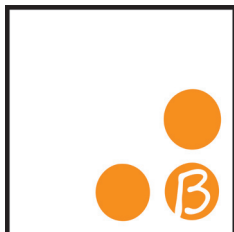
OSOBY W SPEKTRUM AUTYZMU MOGĄ MIEĆ PROBLEM ZE ZROZUMIENIEM ZNACZEŃ INNYCH NIŻ DOSŁOWNE.

Rozumiem.
Chodziło mi
o to, że ...

Scenariusz	Liczba punktów	Maksymalna liczba punktów
		12
		15
		9
		9
		8
		7
		3
		6
		3
		8
		8
		8
Razem		96

Gra „Czy wypada rzucać tortem?” powstała w ramach testowania innowacji społecznej „Gra w spektrum” w Inkubatorze Pomysłów.

Realizator innowacji:



Fundacja Rozwoju Bombonierka

www.fundaciabombonierka.pl

Autorzy gry:



Katarzyna Cioch

Inicjatorka i miłośniczka robienia fajnych rzeczy z ludźmi, którym się chce. Współautorka gier: *Partytura*, *Gutenberg*, *AI Space Puzzle*. Członkini trójmiejskiej grupy testerskiej Portotypy.

Prezesa Fundacji Rozwoju Bombonierka. Trenerka i edukatorka. Liderka projektów i innowacji społecznych.



Krzysztof Głoński

Nałogowy twórca i poszukiwacz zachwyty. Autor gier: *Elekt*, *ZONA* i nadchodzących *Kurzołaków*. Trener warsztatów projektowania gier dla dzieci i dorosłych.

Zafascynowany grami fabularnymi wieloletni mistrz gry, obecnie redaktor naczelny drugiej edycji systemu Klanarchia.

Samorzeczniczka innowacji:



Joanna Musiał

Urodzona w Krakowie w 1991 r. Fotografka i artystka wizualna w spektrum autyzmu, edukatorka. Autorka projektu fotograficznego o kobietach w spektrum autyzmu *You don't look autistic*. Członkini Fundacji *Dziewczyny w spektrum*. W 2020 r. otrzymała dyplom magisterski z wyróżnieniem w Pracowni Fotografii I na Wydziale Grafiki Krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki. Członkini Archiwum Protestów Publicznych (APP). Prace artystki były publikowane m.in. w *The British Journal of Photography*, *Vogue.com*, *Chime*

for Change by Gucci, *National Geographic Polska*, *Vogue Polska*, *The Zeit*, *Le Monde*. Zajmuje się głównie fotografią dokumentalną, konceptualną oraz pracą na archiwach.

Ilustracje i oprawa graficzna:



Maciek Empro

facebook.com/everybodywantstobeempro

Projekt okładki:

Maciek Empro, Anna Sikora

Partnerzy:

rebel

Rebel – wydawca, dystrybutor, hurtownia i sklep z zakresu nowoczesnych gier planszowych, fabularnych i bitewnych.

PORTOTYPY

PortoTypy – Trójmiejska Grupa Testerska



Pamper – Poznańska Grupa Testerska



Fatamorgana Wrocław – Grupa Testerska

thinking zone

Liceum Ogólnokształcące Thinking Zone



Szkoła Podstawowa w Kosakowie

Zdjęcia:

Zbyszek Kisty

Na zdjęciach:

Członkowie i członkinie grupy testerskiej Portotypy: Marek Chodań, Katarzyna Cioch, Maciej Drewing, Krzysztof Głoński, Zbyszek Kisty, Agnieszka Krawczyk-Kłos, Cezary Młyński, Szymon Rekowski, Sylwia Smolińska.

Testerzy i testerki:

Marek Chodań, Grzegorz Cieśliński, Mikołaj Cioch, Miłosz Czapiewski, Sławomir Czuba, Karolina Dobrzeńska, Maciej Drewing, Katarzyna Ertel, Radosław Ignatów, Maciej Jesionowski, Agnieszka Kosiak, Aneta Kurylczyk, Maja Leśny, Anna Lewkowska-Wrona, Aleksandra Litwa, Artur Lutyński, Angelika Miłoś, Cezary Młyński, Eryk Nowak, Alicja Nowakowska, Magda Pietrzak, Robert Plesowicz, Katarzyna Sawicka, Tomasz Sierakowski, Michał Sondej, Mateusz Szyrwelski, Katarzyna Trojan, Wojciech Wiśniewski, Izabela Zblewska, Marzena Ziomek, Adam Zozula, innowatorzy i innowatorki Inkubatora Pomysłów, uczniowie i uczennice: Zespołu Szkolno Przedszkolnego nr 6 w Gdyni, III Liceum Ogólnokształcącego w Sopocie, Szkoły Podstawowej w Kosakowie, Liceum Ogólnokształcącego Thinking Zone.