



Instrukcja gry

Gra przeznaczona jest dla koordynatorów dostępności oraz innych osób odpowiedzialnych za działania związane z zapewnieniem dostępności urzędu. Jej uczestnicy i uczestniczki mają za zadanie stworzyć jak najbardziej dostępny urząd. Będą to robić za pomocą kart dostępności. Szczegóły ich pozyskiwania i wdrażania zostały opisane w dalszej części instrukcji, w dziale Przebieg rozgrywki.

Grę możesz wykorzystać, aby:

- podsumować materiał ze szkolenia z dostępności;
- sprawdzić i utrwalić wiedzę z zakresu dostępności.

Do poprowadzenia rozgrywki potrzebujesz od 2 do 4 godzin. Udział może wziąć w niej 4 graczy lub 4 kilkusobowe drużyny.

Elementy gry

Przed rozgrywką sprawdź, czy masz kompletną grę. W skład zestawu wchodzi:

- Plansza
- Pionki graczy w 4 kolorach
- 2 kostki K6
- 40 kart elementów dostępności
- 80 kart zadań
- 30 kart zdarzeń
- 20 monet
- 40 kryształków wiedzy
- 4 karty skróconych zasad



Plansza



Zapewnienie dostępności cyfrowej dotyczy m.in. multimediów publikowanych na stronach podmiotów publicznych. W jakich sytuacjach filmy nie muszą być w pełni dostępne?

- a) jeśli posiadają tłumaczenie w polskim języku migowym
- b) jeśli zostały opublikowane przed dniem 23 września 2020 r.
- c) jeśli urząd uzna, że zapewnienie ich dostępności zabierze zbyt dużo czasu

3

ZADANIE DOSTĘPNOŚĆ CYFROWA



+ 2 KRYSZTAŁKI

Wybierz przykład rozwiązania, które jest zaprojektowane zgodnie z ideą projektowania uniwersalnego:

- a) platforma schodowa, która jest obsługiwana przez pracownika urzędu
- b) dobudowane wejście boczne do urzędu z pochylnią dla osób z niepełnosprawnością
- c) drzwi otwierane automatycznie

1

ZADANIE DOSTĘPNOŚĆ ARCHITEKTONICZNA



+ 4 KRYSZTAŁKI

Przykładowe karty zadań

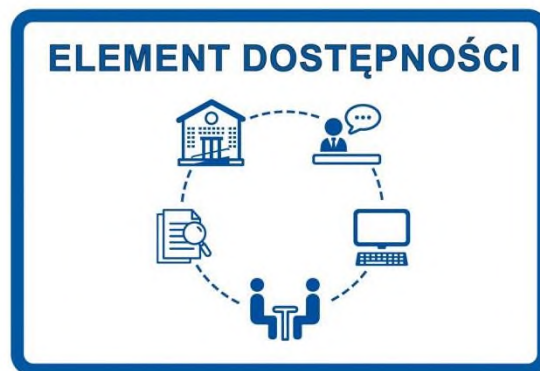
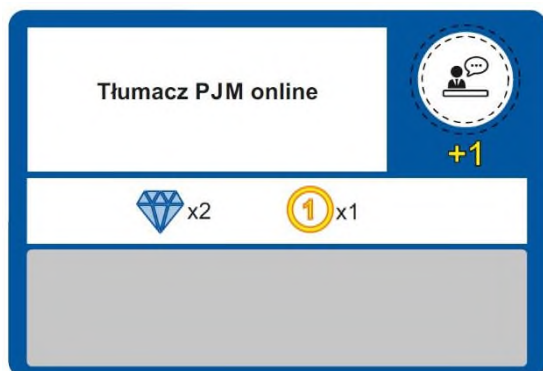
2

Oszczędności

Z uwagi na oszczędności w budżecie rocznym musisz przeznaczyć część kwoty przygotowanej na zapewnienie dostępności na inne zadania. Oddajesz połowę zgromadzonych monet.

ZDARZENIE





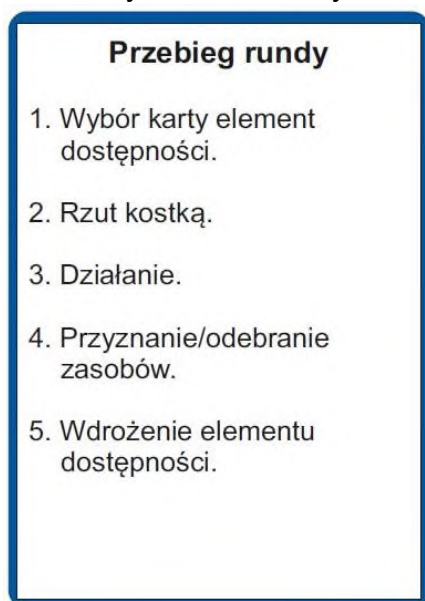
Przykładowa karta elementu dostępności



Kryształek wiedzy



Moneta



Karta skróconych zasad





Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę:

- Każdemu z graczy/drużynie rozdaj: **pionek, 1 monetę, 2 kryształki wiedzy oraz kartę skróconych zasad.**
- Potasuj talię kart elementów dostępności i połóż obok planszy 4 odsłonięte karty (treścią do góry). Resztę kart połóż obok w zakrytym stosie.
- Podziel karty zadań według kategorii (dostępność architektoniczna, dostępność cyfrowa, dostępność informacyjno-komunikacyjna, zagadnienia prawne) a następnie każdą z nich według poziomu trudności (z zielonym paskiem za 2 kryształki oraz z czerwonym paskiem za 4 kryształki). Tak powstałe 8 części ułóż obok planszy w zakrytych stosach.
- Potasuj talię kart zdarzeń i połóż je obok planszy w zakrytym stosie.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka podzielona jest na rundy. Na początku wybierz gracza, który rozpocznie pierwszą rundę. W kolejnych rundach grę rozpoczyna kolejna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każda runda składa się z kolejnych etapów:

1. Wybór karty ELEMENT DOSTĘPNOŚCI

Pierwszy gracz bierze do ręki jedną spośród 4 odkrytych kart elementów dostępności. Kolejny wybiera swoją kartę z trzech pozostałych. Trzeci gracz wybiera kartę z dwóch pozostałych. Ostatni gracz zabiera ostatnią kartę. Gracze zachowują karty do późniejszego wdrożenia (szczegóły wdrożenia kart są opisane w punkcie 5).

2. Ruch

Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają swoje pionki, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o określoną liczbę pól na planszy.

3. Działanie

Każdy z graczy wykonuje działanie, które wynika z pola, na którym zatrzymał się jego pionek – w dalszej części znajdziesz opis działania poszczególnych pól na planszy.





4. Przyznanie/odebranie zasobów

W zależności od skuteczności wykonania zadania gracz otrzymuje nagrodę lub traci zasoby zgodnie z zasadami określonymi dla danego pola.

5. Wdrożenie elementu dostępności

Gracz może wdrożyć kartę dostępności, jeśli jest w stanie ponieść jej koszt.

Pobierz od niego odpowiednią ilość zasobów i poinformuj go o uzyskaniu punktów niezbędnych do zwycięstwa. Liczba punktów jest określona na każdej **karcie elementu dostępności**.

Gracze wykładają wdrażane karty przed sobą. Gracze mogą podwoić punkty z kart za skompletowanie elementów dostępności ze wszystkich 4 kategorii dostępności.

Opis pól planszy

• Zadanie

Gracz wybiera stos, z którego będzie losował kartę zadania. Za jego poprawne wykonanie, gracz otrzymuje nagrodę w postaci kryształków wiedzy (2 kryształki lub 4 kryształki w zależności od tego jakie pytanie wybrał) oraz zachowuje kartę zadania jako zasób, który może wykorzystać do wdrożenia elementu dostępności. Zasoby (karty/kryształki/monety) są potrzebne do wdrażania elementów dostępności, za które otrzymuje się punkty.

UWAGA! Jeśli gracz udzieli błędnej odpowiedzi na pytanie, musi zapłacić karę w postaci odpowiednio 1 lub 2 kryształków wiedzy w zależności od tego, jakie pytanie wybrał. Traci także kartę zadania.

	Stos 1	Stos 2
Nagroda za poprawne wykonanie zadania	2 kryształki wiedzy	4 kryształki wiedzy
Koszt niepoprawnego wykonania zadania	1 kryształek wiedzy	2 kryształki wiedzy



Jeśli gracz niepoprawnie wykona zadanie, a nie posiada odpowiedniego zapasu kryształków, wtedy unika kary i nie ponosi kosztu.

- **Zdarzenie**

Gracz losuje jedną kartę ze stosu zakrytych kart zdarzeń, odczytuje ją na głos a następnie podejmuje działanie wynikające z jej treści.

- **Dobre praktyki**

Zadaniem gracza jest wskazanie przykładu dobrej praktyki z jednej z 4 kategorii dostępności (przykłady działań, które nie są wymagane przepisami prawa, ale ich zastosowanie zwiększa dostępność).

Za podanie dobrego przykładu gracz dostaje 2 monety.

- **Dostęp alternatywny**

Zadaniem gracza jest podanie przykładu dostępu alternatywnego, w rozumieniu ustawy o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami, z jednej z 4 kategorii dostępności.

Za podanie dobrego przykładu gracz dostaje 2 monety.

- **Brak dostępności**

Gracz nie wykonuje żadnej aktywności w tej rundzie.

- **Puste pole**

Gracz może w tej rundzie jedynie wdrożyć element dostępności.

Zakończenie gry i punktacja

Uczestnicy i uczestniczki zdobywają punkty poprzez wdrażanie elementów dostępności (każda karta elementu dostępności zawiera informację o liczbie punktów). Gracze mogą podwoić punkty za każdy komplet elementów dostępności ze wszystkich czterech kategorii.

Każdy z graczy sam liczy swoje punkty. Dlatego upewnij się, że jest to jasne dla wszystkich uczestników i uczestniczek. Warto to zrobić nie tylko na etapie wstępu, lecz także w trakcie rozgrywki – najlepiej w momencie, kiedy będą wdrażane pierwsze elementy dostępności.

Gra zostaje zakończona w momencie, kiedy jeden z uczestników uzyska **15 punktów**. Jeśli uznasz to za zasadne, możesz samodzielnie ustalić limit punktów



niezbędny do zakończenia rozgrywki lub zakończyć ją po upływie zaplanowanego czasu.

Wyjaśnienie pojęć

- **Mistrz gry** – trener lub inna osoba prowadząca rozgrywkę. To Mistrz gry rozstrzyga, czy gracze wykonali poprawnie swoje zadania. Może także zdecydować o przyspieszeniu rozgrywki, np. poprzez obniżenie ilości punktów niezbędnych do zwycięstwa i zakończenia gry.
- **Gracz** – osoba lub grupa osób, która uczestniczy w rozgrywce.
- **Zasoby** – monety, kryształki wiedzy oraz karty zadań. Elementy te zdobywane są w trakcie rozgrywki. Są one niezbędne do wdrożenia elementów dostępności.
- **Wdrożenie elementów dostępności** – wyłożenie przed sobą karty element dostępności. Karty dobiera się na początku każdej rundy w fazie wyboru karty elementu dostępności. Wdrożenie odbywa się na końcu rundy i wiąże się z koniecznością poniesionego kosztu wyrażonego w zasobach. Koszt wdrożenia danego elementu dostępności zapisany jest na jego karcie.

Opis elementów gry

- **2 Kostki K6** – kostki sześciennie służące do określenia ilości pól, o które należy przesunąć pionek w etapie ruchu. UWAGA! Kostki są tylko w wersji pudełkowej gry, nie ma ich w wersji elektronicznej do druku. Jeżeli masz wersję elektroniczną gry, wykorzystaj dwie zwykłe sześciennie kostki K6 (np. z innych gier planszowych).
- **Karta skróconych zasad** – uproszczona instrukcja dla graczy, gdzie zebrane są najważniejsze zasady gry.
- **Karty elementów dostępności** – karty te pozwalają zdobyć punkty w grze. Są podzielone na kategorie dostępności: architektoniczną, cyfrową, komunikacyjno-informacyjną oraz zagadnienia prawne. Zebranie kompletu kart ze wszystkich czterech kategorii podwaja punkty za karty wchodzące w skład kompletu.
- **Karty zadań** – karty zadań lub pytań merytorycznych. Stanowią jeden z zasobów gracza niezbędnych do wdrażania elementów dostępności. Karty





podzielone są na kategorie dostępności: architektoniczną, informacyjno-komunikacyjną, cyfrową i zagadnienia prawne. Każda kategoria zawiera pytania, za które można otrzymać 2 lub 4 kryształki wiedzy.

- **Karty zdarzeń** – karty wprowadzające do gry zdarzenia losowe, które mogą pomóc lub utrudnić graczom rozgrywkę.
- **Monety** – jeden z zasobów gracza. Są niezbędne do wdrażania elementów dostępności. Monety można uzyskać jako nagrodę po podaniu dobrych przykładów dobrych praktyk lub dostępów alternatywnych (po uprzednim stanięciu na odpowiednim polu planszy).
- **Kryształki wiedzy** – jeden z zasobów gracza. Są niezbędne do wdrażania elementów dostępności. Kryształki otrzymuje się jako nagrodę za poprawne wykonywanie zadań.

Przykładowy przebieg rozgrywki

Patrycja prowadzi rozgrywkę, w której udział biorą: Anna, Bartłomiej, Celina i Dariusz. Jako osobę rozpoczynającą grę, wybiera Annę.

1. Faza wyboru elementu dostępności

Patrycja odkrywa pierwsze cztery karty elementów dostępności. Anna jako pierwsza wybiera kartę elementu dostępności spośród czterech odkrytych kart. Następnie to samo robią po kolei Bartłomiej, Celina i Dariusz. Dariusz bierze ostatnią kartę.

2-4. Ruch, działanie, przyznanie/odebranie zasobów

- Gracze ustawiają swoje pionki na polu start.
- Anna, jako pierwsza, rzuca kośćmi. Wynik jej rzutu kostką to 7 oczek, dlatego przesuwa swój pionek o 7 pól na pole Zadanie. Anna decyduje się na wybór zadania za 4 kryształki z kategorii Dostępność architektoniczna. Odczytuje treść zadania i udziela odpowiedzi na pytanie. Patrycja uznaje odpowiedź i wypłaca Annie nagrodę w wysokości 4 kryształków wiedzy (liczba punktów jaką można zdobyć za poprawną odpowiedź jest wskazana na każdym zadaniu). Ponadto Anna zachowuje kartę zadania.
- Drugi rzuca kostką Bartłomiej, wynik jego rzutu to 9. Bartłomiej stawia swój pionek na polu Brak dostępności. Nie może już wykonywać żadnych działań w tej rundzie i traci następną kolejkę.



- Celina rzuca kostką i otrzymuje wynik 6. Jej pionek trafia na pole Dobra praktyka. Celina podaje przykład dobrej praktyki, a Patrycja uznaje jej odpowiedź i wypłaca jej nagrodę w postaci 2 monet.
- Dariusz rzuca kośćmi a wynik rzutu to 5. Pionek Dariusza trafia na pole Zdarzenie. Dariusz odczytuje kartę. Wynika z niej, że musi oddać połowę swoich zasobów, stosuje się do jej treści.

5. Wdrożenie elementu dostępności

Anna oraz Celina posiadają odpowiednie zasoby, niezbędne do wdrożenia posiadanych kart element dostępności (na każdej karcie wypisany jest koszt ich wdrożenia). Patrycja pobiera od Anny i Celiny opłatę, zgodną z kosztem zapisanym na kartach elementu dostępności, a Anna i Celina kładą przed sobą wdrożone elementy dostępności. Tym samym zdobywają pierwsze punkty w grze.

6. Kolejna runda

Przed przystąpieniem do kolejnej rundy Patrycja odkrywa kolejne 4 karty elementów dostępności a gracze wykonują swoje działania zgodnie ze schematem przebiegu rundy. Jako że Bartłomiej traci tę rundę w wyniku braku dostępności, ruch zaczyna Celina, która jest następna w kolejności wg ruchu wskazówek zegara. Działania (poszczególne etapy, od wyboru karty elementu dostępności aż po wdrożenie elementu dostępności) są kontynuowane, aż pierwsza z osób zdobędzie 15 punktów.

Skróty

DA – dostępność architektoniczna

DC – dostępność cyfrowa

DIK – dostępność informacyjno-komunikacyjna

ZP – zagadnienia prawne

OzN – osoba z niepełnosprawnością

Gra wykonana w ramach projektu „Współpraca na rzecz dostępności – szkolenia dla koordynatorów” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej – Europejskiego Funduszu Społecznego Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020. **Nie do użytku komercyjnego!**