

Co tu znajdziesz i jak z tego korzystać?

1. 13 plików (11 pdf i 2 excel)
Sugerowana kolejność otwierania plików:
2. „**Przebieg gry**” jest to skrót - „ściąga”, która pokaże jak przeprowadzić rozgrywkę, krok po kroku (w dużym skrócie).
3. „**Podręcznik**”, znajdziesz tam cele, scenariusz, kontekst gry oraz jak przygotować, poprowadzić i omówić rozgrywkę. Jest tak przygotowany że odnajdzie się w nim zarówno doświadczony jak i początkujący prowadzący.
4. „**Plansza**” - jeśli drukujesz wersję *mniej wypasioną*, to raczej interesuje Cię tylko **awers**. **Rewers** służy do wydruku wersji *de lux*:), na grubym kartonie, wtedy plansza ma piękny spód.
5. „**Instrukcja**” czyli opis zasad dla graczy.
6. „**Karty postaci**”, są to CV i listy motywacyjne kandydatów do pracy.
7. „**Pionki**” Uwaga są do druku samodzielnego albo do drukarni.
8. „**Karta Wyników**” - to karta na której zespół wpisuje swoje wybory.
9. „**Wyniki**” - to fabularny opis sytuacji hotelu po zakończeniu rozgrywki, zależny od tego ile punktów zespół graczy zdobędzie w rozgrywce.
10. „**Specyfikacja**” (excel) „pokieruje” Cię jak przygotować egzemplarz gry, jak drukować, na jakim papierze, ile kopii, itd.. Oczywiście możesz zdecydować inaczej, to są jedynie propozycje.
11. „**Niewykorzystany Potencjał**” (excel) - to arkusz kalkulacyjny do szybkiego liczenia wyniku. Nie musisz z niego korzystać, zwłaszcza gdy gra jeden zespół graczy. Wynik policzysz sam korzystając ze ściągi („Przebieg gry”) lub „Podręcznika,,. Rekomendujemy żeby prowadzący zrozumiał punktację (może się przydać się do omówienia). Korzystanie z excela oszczędza czas, pozwala uniknąć błędów i automatycznie pokazuje wynik procentowy, więc niezależnie czy grasz z jednym czy z kilkoma zespołami na raz, warto z niego korzystać. Sprawdź koniecznie czy działa!
12. „**Naklejka**” służy do oznaczenia pudełka, w którym będzie przechowywał grę.
13. Najlepiej pobierz pliki na swój dysk.

Pamiętaj,

- Na rozgrywkę potrzebujesz 30 minut, na omówienie drugie tyle, może być więcej
- Liczba graczy od 3-4 do 50 (powyżej 4/5 graczy potrzebujesz kolejnych egzemplarzy gry- szczegóły w podręczniku)

- Zastosowanie gry, zależy od Twojej kreatywności i potrzeb. Wcale nie musi być związane z niepełnosprawnością, choć zakładamy, że zawsze będzie tym zakresem otwierała oczy na potencjał.
- Możesz grać na szkoleniu, spotkaniu, warsztacie.
- Gracze nie muszą znać się na rekrutacji.
- Gra jest jedynie metaforą.
- Przygotowana jest w oparciu o możliwy/ realny potencjał osób.
- Sukces osiąga ten zespół, który dopasuje potencjał do zadań w ramach założonego budżetu, realizując przy tym wizję właściciela.
- INTEGRALNĄ częścią gry jest tzw. „**Pudełko Wiedzy i Inspiracji. Czyli jak zatrudniać osoby z niepełnosprawnością intelektualną (PWI)**”. Powinieneś się z nim zapoznać przed rozgrywką. Zrozumiesz punktację, ułatwia podsumowanie. To **materiał obowiązkowy** :) dla graczy, których gra *wyrywie z butów* w temacie zatrudniania osób z niepełnosprawnością intelektualną. Dostarczy im praktycznej, merytorycznej, napisanej przystępnym językiem wiedzy na temat dobrych praktyk, dopłat, miejsc wsparcia, strategii i praktyk CSR, przygotowania firmy, w sytuacji zatrudniania osób z niepełnosprawnością intelektualną.
- Gra ma zmienić postawy (niepełnosprawność intelektualna i różnorodność) wiedzy dostracza PWI.

W razie pytań możesz pisać:

zalebea@gmail.com

lub dzwonić:

506 097 303