

Touch Art

(wersja demonstracyjna)

Instrukcja do gry

Czym jest TouchArt?

TouchArt to regionalna interaktywna gra edukacyjna dla dwóch lub czterech* graczy, przeznaczona dla dzieci, młodzieży, osób dorosłych i seniorów, w tym również dla osób niedowidzących i niewidzących. Oprócz szeroko pojętej integracji, gra ma na celu rozwijanie naszej kreatywności i wyobraźni sensorycznej – zadaniem graczy jest bowiem rozpoznanie umieszczonych na specjalnie opracowanych tyflografikach („wypukłych” obrazach wydrukowanych w technologii 3d) obiektów, miejsc lub symboli charakterystycznych dla województwa kujawsko-pomorskiego wyłącznie za pomocą dotyku. Wystarczy znaleźć kompana do zabawy, zamknąć oczy i już możemy przystąpić do pierwszej rozgrywki TouchArtu!

* W wersji docelowej maksymalna liczba graczy wynosić będzie ok. 8 osób.

Zawartość pudełka

- ✓ 10 tyflografik w różnych kolorach (5 identycznych par)
- ✓ 5 kart informacyjnych dla poszczególnych tyflografik w wersji polskiej i angielskiej
- ✓ 2 opaski na oczy
- ✓ instrukcja obsługi w języku polskim i angielskim

Zasady gry

W prezentowanej wersji gra najlepiej sprawdzi się dla dwojga lub czworga graczy.

Dla dwojga graczy

Gracze siadają naprzeciwko siebie w taki sposób, by każdy z nich mógł z łatwością sięgnąć do 5 różnokolorowych tyflografik, ułożonych obok siebie lub jedna pod drugą, ‘ilustracjami’ do dołu. Pierwszy gracz zakłada opaskę na oczy i losuje jedną z nich – od tego momentu jego zadaniem jest rozpoznać przedstawiony na tyflografice wizerunek, wyłącznie za pomocą dotyku. Oprócz tego, ma on również możliwość zadawania graczowi siedzącemu naprzeciwko pytań pomocniczych, na które odpowiedzieć można jedynie ‘tak’ lub ‘nie’, np. *Czy to jest zwierzę? Czy można to zjeść? Czy to postać kobieca?* etc. W razie potrzeby, gracz podpowiadający może dodatkowo zapoznać się z informacjami ze specjalnej karty, zawierającej krótki opis tego, co znajduje się na danej tyflografice. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, pierwszy gracz otrzymuje punkt (lub w przypadku jej braku –



zero punktów), a następnie uczestnicy zamieniają się rolami. Wygrywa ten, komu uda się 'rozszyfrować' większą liczbę tyflografik; oprócz prawidłowych odpowiedzi liczy się także prędkość i precyzja ich udzielania!

Dla czworga graczy

Gracze siadają naprzeciwko siebie parami (jedna para to jedna drużyna) w taki sposób, by każdy mógł z łatwością sięgnąć do 10 różnych tyflografik, ułożonych obok siebie lub jedna pod drugą, 'ilustracjami' do dołu. Pierwsi gracze – jeden z jednej, jeden z drugiej pary – zakładają opaskę na oczy, a następnie jeden z nich losuje pierwszą tyflografikę. Jego przeciwnik prędko otrzymuje identyczną tyflografikę od swojego partnera z drużyny – od tego momentu 'zamaskowani' gracze mają za zadanie rozpoznać przedstawiony na ich tyflografikach wizerunek wyłącznie na podstawie dotyku. Oprócz tego mają oni również możliwość zadawania siedzącym obok nich partnerom pytań pomocniczych, na które odpowiedzieć można jedynie 'tak' lub 'nie', np. *Czy to jest zwierzę? Czy można to zjeść? Czy to postać kobieca?* etc. W razie potrzeby, gracze podpowiadający mogą dodatkowo zapoznać się z informacjami ze specjalnych kart, zawierających krótkie opisy tego, co znajduje się na danej tyflografice. Oczywiście poszczególne podpowiedzi są zawsze słyszane przez obu rywali, co niewątpliwie przełoży się nie tylko na dynamikę gry, ale także na wymiar współzawodnictwa! Rozgrywkę wygrywa ten, kto pierwszy udzieli prawidłowej odpowiedzi – jedna dobrze 'rozszyfrowana' tyflografika to jeden punkt. Następnie uczestnicy zamieniają się rolami – wcześniejsza para podpowiadaczy zasłania oczy, a pomagać im będą partnerzy siedzący obok. Wygrywa drużyna, której uda się odgadnąć większą liczbę tyflografik; oprócz prawidłowych odpowiedzi liczy się także prędkość i precyzja ich udzielania!

Utrudnienia i dodatkowe reguły (opcjonalne)

Aby gra była nieco trudniejsza i/lub przebiegała dynamiczniej – zarówno w przypadku rozgrywki dla dwojga, jak i dla czworga uczestników – możemy dodatkowo:

- Ustalać, kto rozpoczyna grę, na podstawie rzutu kostką lub gry „papier – kamień – nożyce”
- Tasować / zmieniać ułożenie tyflografik przed każdym kolejnym losowaniem, aby zapobiec ewentualnemu zapamiętaniu ich rozmieszczenia
- Wprowadzić ograniczenia czasowe na odgadywanie wizerunku z tyflografiki (np. 60 sekund od momentu wylosowania, z uwzględnieniem czasu na pytania pomocnicze)
- Wprowadzić ograniczoną liczbę pytań pomocniczych (np. maksymalnie 3 na jedną tyflografikę)
- Wprowadzić dokładne zasady punktacji (np. 3 punkty za prawidłowe odgadnięcie bez pytań pomocniczych, 2 punkty za odgadnięcie z dwoma pytaniami pomocniczymi, 1 punkt za odgadnięcie z trzema – lub więcej – pytaniami pomocniczymi)

