



Kateřina Hejlová
ředitelka marketingu

SPOLEČNOST



Společnost ADC Blackfire Ent. je:

- na českém / slovenském trhu od roku 1999
- distributorem společenských her, kartiček Pokémon, figurek Funko a Minix, a vybraných dětských hraček (např. Rainbocorns)
- součástí mezinárodní skupiny Asmodee, jež je vydavatelem a distributorem společenských her



PROČ HRÁT?

Proč hrát společenské hry?

Společenské hry mohou zvýšit výkon mozku až o 30%. Rozvíjejí sociální dovednosti a podporují psychický růst v každém věku. Pro mozek je hraní společenských her totéž, co pravidelné cvičení pro svaly.

- ✓ Při hraní rodina či přátelé tráví společný čas, hra poskytuje nová témata pro povídání.
- ✓ Během hry dochází k procvičování postřehu, pozornosti, hlubokého soustředění, kombinačních schopností, logické úvaze, samostatnosti i k projevu lidské povahy.
- ✓ Hráči se učí novým věcem a ani o tom neví. Rozvíjejí logické a abstraktní myšlení, taktiku, strategii. Těž matematiku, slovní zásobu a všeobecné znalosti.
- ✓ Hraní her pomáhá zvyšovat sebevědomí, zvládat prohry i reakci na úspěch, být odolnější, dodržovat pravidla. Být trpělivější (vše má svůj čas).
- ✓ Čtení pravidel a jejich následné vysvětlení spoluhráčům procvičuje strukturovaný projev a prezentaci.
- ✓ Společenské hry (deskové, karetní) pomáhají vybalancovat online a offline svět.
- ✓ Hry zahánějí nudu, když venku prší, čekáte u doktora, jedete autem, jste na dovolené, válíte se u vody, večer na horách.

access+

O PROJEKTU ACCESS+



Společnost Asmodee si uvědomuje, co to je **společenská odpovědnost**.

Již několik let **spolupracuje** s odborníky a výzkumníky z vysokých škol a dalších institucí v rámci oddělení Asmodee Research a **financuje** tyto výzkumy ve snaze vyvinout společenské hry pro každého.



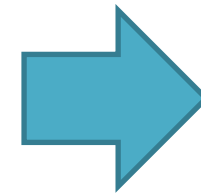
Výsledkem těchto výzkumů je **založení studia Access+**

- ✓ přizpůsobuje oblíbené deskové hry hráčům s kognitivními poruchami
- ✓ vytváří hry na základě klinických dat oddělení Asmodee Research
- ✓ zpřístupňuje zábavný svět společenských her širšímu publiku - činí hry přístupnějšími a vytváří přívětivý styl hry pro hráče z jakéholi prostředí

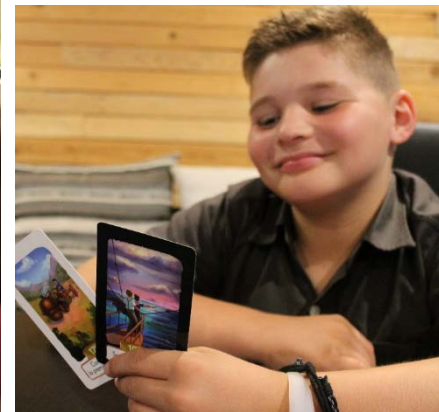
CÍLOVÁ SKUPINA

Hry z řady Access+

- se zaměřují na stimulaci kognitivních funkcí
- se zaměřují na podporu pozitivních emocí a sociálních vztahů
- nabízejí možnost (znovu)objevovat potěšení ze společné hry



jsou **vytvořeny speciálně pro hráče** s kognitivními poruchami ovlivňujícími řeč, vnímání a rozpoznávání, sociální vztahy, pozornost, učení, ovládání emocí, schopnost plánování, paměť, zpracovávání informací, prostorová orientace



Děti
Dospělí
Senioři

Autistické spektrum
Chronická deprese
Alzheimerova choroba
Různé DYSfunkce
a další



HRY ACCESS+

Ideální pro každého, kdo pracuje s lidmi s kognitivním postižením

Hry studia Access+

- ✓ se zaměřují na **přístupnost a snadné používání** - zapojit do hry i jedince, pro které jsou běžné formy deskových her příliš obtížné
- ✓ stimulují širokou škálu **kognitivních funkcí** a podporují **sociální interakce** v pozitivním a uklidňujícím prostředí
- ✓ **součástí pravidel** hry je část s analýzami vědeckých odborníků, jež informují o přínosech hry a kognitivních funkcích, které stimulují

Důležité prvky přístupnosti her Access+

- ✓ silnější a větší karty
- ✓ snadno pochopitelné vizuální komponenty
- ✓ zjednodušená pravidla
- ✓ nové možnosti nastavení obtížnosti

Hry Access+ pomáhají dvakrát

- ✓ Hra samotná při hraní
- ✓ Za každý prodaný kus her Access+ společnost ADC Blackfire Ent. přispívá 35,- Kč Národnímu ústavu pro autismus (Nautis)

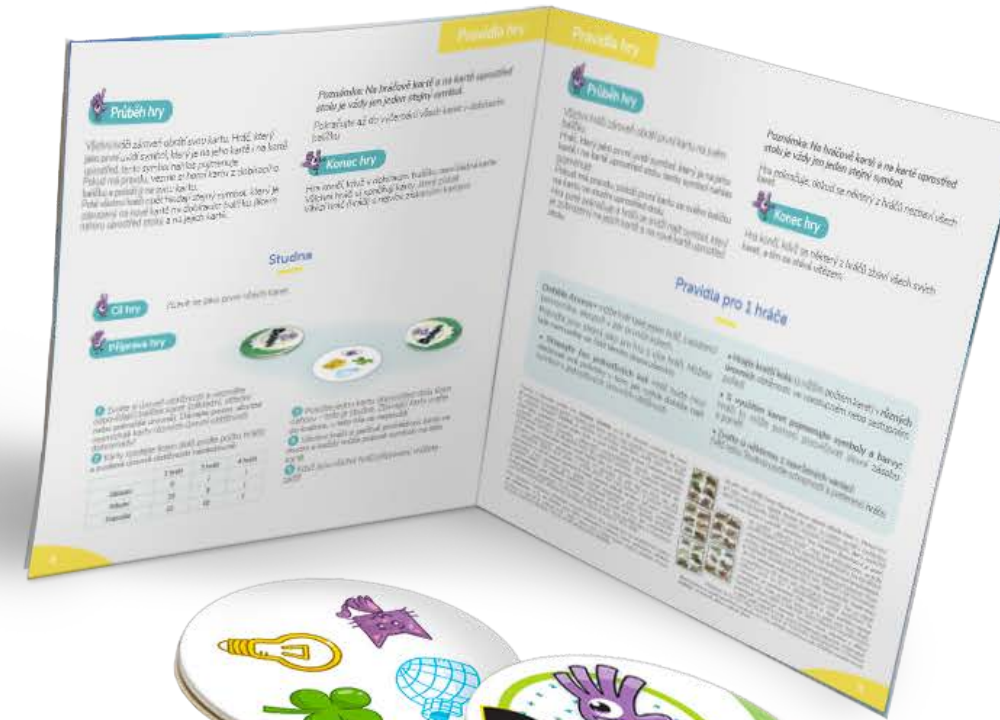


Produktová řada Access+

Tým vybral a přepracoval hry, přičemž přizpůsobil jejich materiály, pravidla a úroveň obtížnosti tak, aby každá hra byla přístupná, zábavná a přínosná pro co nejširší okruh lidí.



V prodeji od léta 2024





Dobble Access+

Obsah balení: 65 karet, pravidla hry a leták obsahující analýzy vědeckých odborníků

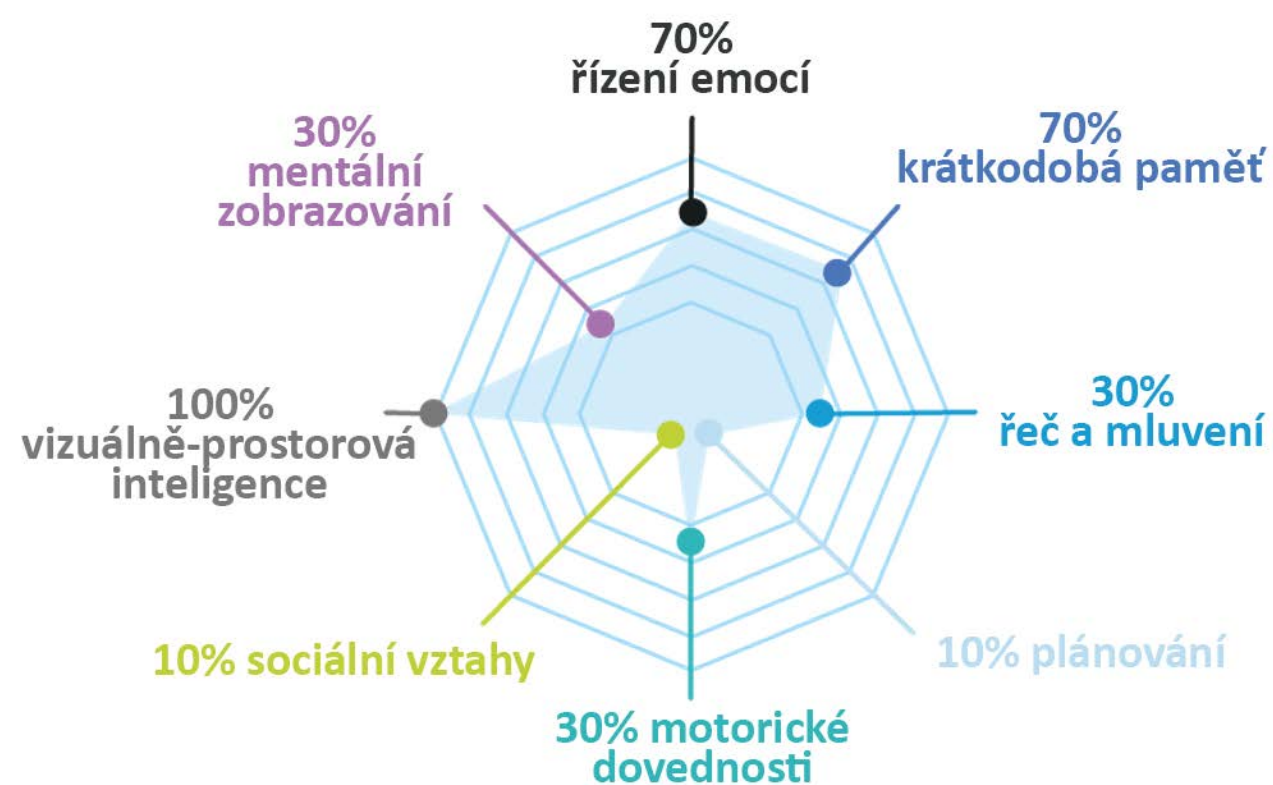
 1 až 4 hráči

 10 minut

 6+



Kognitivní stimulace



❑ Základní pravidla hry zůstávají stejná jako u klasické verze
→ hráči hledají stejný symbol na své a tažené kartě

❑ Úpravy:

- ✓ větší karty (12 cm) a symboly pro snadnější manipulaci a rozpoznávání
- ✓ pravidla se stupňujícími se úrovněmi obtížnosti, díky kterým je hra přístupná co největšímu počtu lidí

❑ *Dobble Access+* mimo jiné stimuluje:

- ✓ pozornost
- ✓ postřeh
- ✓ rychlost
- ✓ paměť
- ✓ motoriku

Zaměřuje se na rozvoj vizuálního vnímání a rychlost reakce. Podporuje rozpoznávání vzorů a symbolů. Velice jednoduchá pravidla usnadňují rychlé pochopení hry a zapojení dětí do hry.

3 úrovně obtížnosti

Lehká – 4 symboly



Střední – 5 symbolů

Těžká – 6 symbolů

Rozdíl ve velikosti karet







Kdy se to stalo? Access+

Obsah balení: 60 karet ve 3 balíčcích (Každodenní život, Umění a volný čas, Osobní zážitky), 4 stupnice, pravidla hry a leták obsahující analýzy vědeckých odborníků

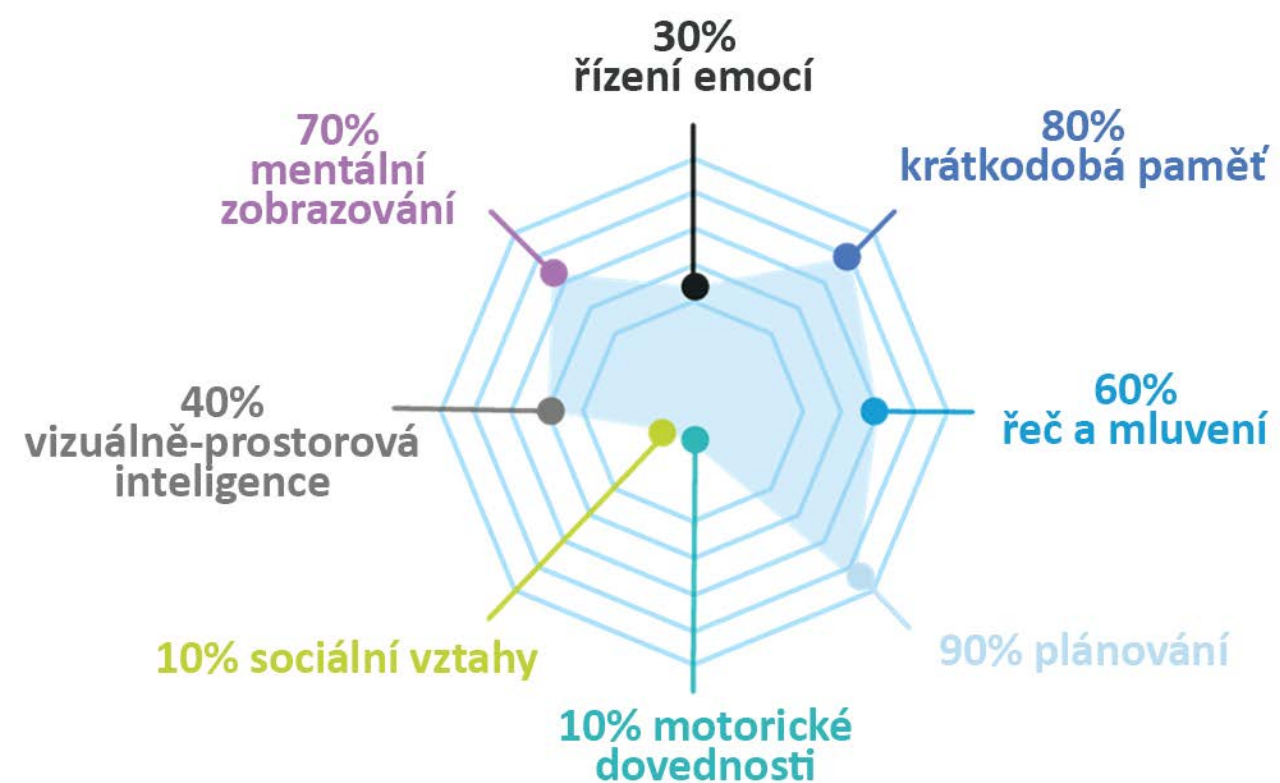
 1 až 4 hráči

 15 minut

 8+



Kognitivní stimulace



❑ Základní pravidla zůstávají stejná jako u klasické verze → hráči vytvářejí časovou osu umístováním tažených karet ve správném pořadí podle událostí, které jsou na nich vyobrazeny

❑ Úpravy:

- ✓ větší karty pro snadnější manipulaci
- ✓ pečlivě vybrané události, přístupné co největšímu počtu lidí
- ✓ speciální balíček karet „Osobní zážitky“, pomocí kterého si hráči mohou připomenout události z vlastního života nebo co by chtěli do budoucna zažít

❑ *Kdy se to stalo? Access+* mimo jiné stimuluje:

- ✓ paměť
- ✓ myšlení
- ✓ pozornost
- ✓ schopnost plánování

Zaměřuje se na časové vnímání a historické znalosti. Je tedy vhodným doplňkem ke školnímu učivu – zábavnou formou se děti seznamují s historickými událostmi. Trénuje koncept vnímání času a sekvencování.

Rozdíl ve velikosti karet







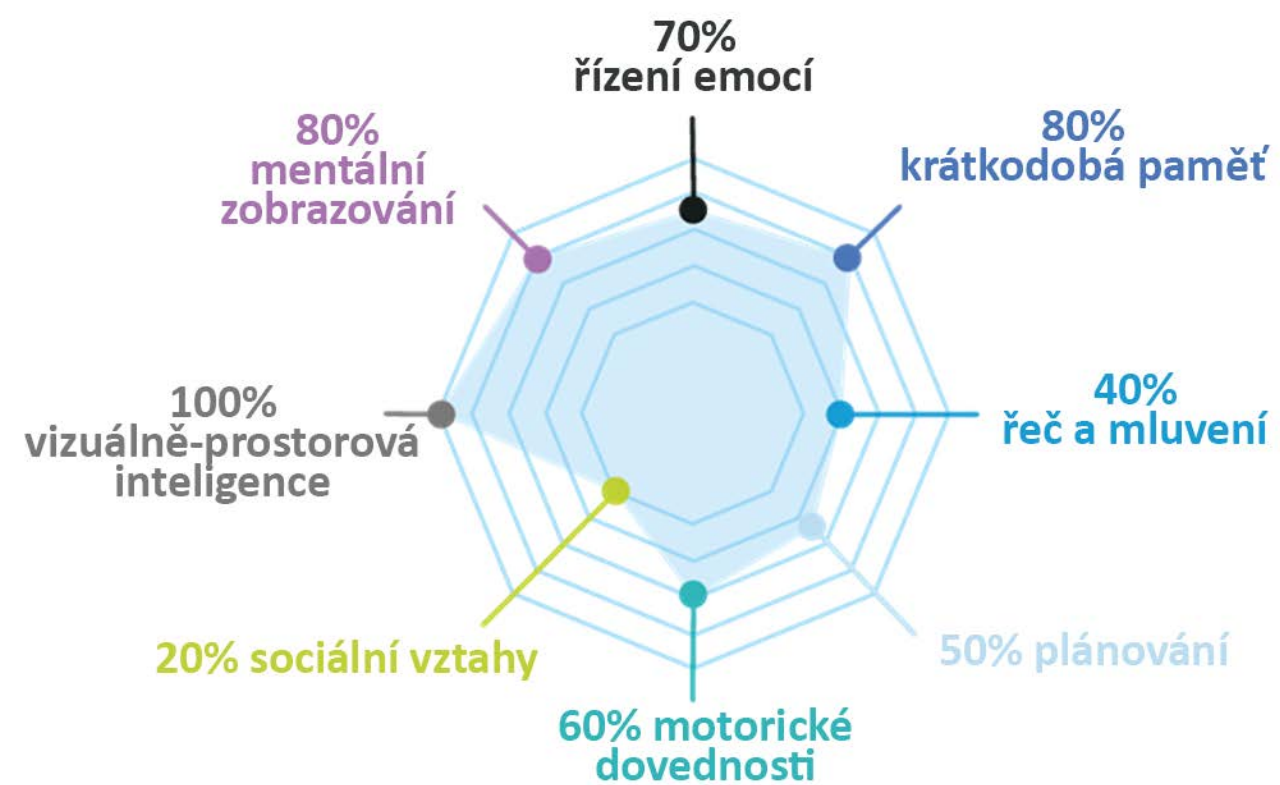
Cortex Access+

Obsah balení: 70 karet (2 obtížnosti), 10 dotykových karet, pravidla hry a leták obsahující analýzy vědeckých odborníků

- 1 až 4 hráči
- 20 minut
- 8+



Kognitivní stimulace



- ❑ Základní cíl hry zůstává stejný jako u klasické verze → vyhrát hru plněním úkolů na kartách
- ❑ Úpravy:
 - ✓ větší karty pro snadnější manipulaci
 - ✓ úkoly pečlivě zvoleny tak, aby byly přístupné co největšímu počtu lidí
 - ✓ přidán sešit s odpověďmi
- ❑ Cortex Access+ mimo jiné stimuluje:
 - ✓ paměť
 - ✓ myšlení
 - ✓ pozornost
 - ✓ početní schopnosti

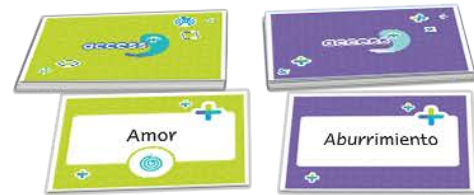
Obsahuje hmatové prvky, které pomáhají rozvíjet smyslové vnímání a jemnou motoriku. Podporuje logické myšlení a rozhodovací procesy.

Rozdíl ve velikosti karet





V prodeji od léta 2024



Dixit Universe Access+



Dixit Universe Access+

Obsah balení: 28 karet se slovy, 70 karet s obrázky (2 obtížnosti), herní deska, 4 sady hlasovacích karet, 20 vítězných žetonů, pravidla hry a leták obsahující analýzy vědeckých odborníků

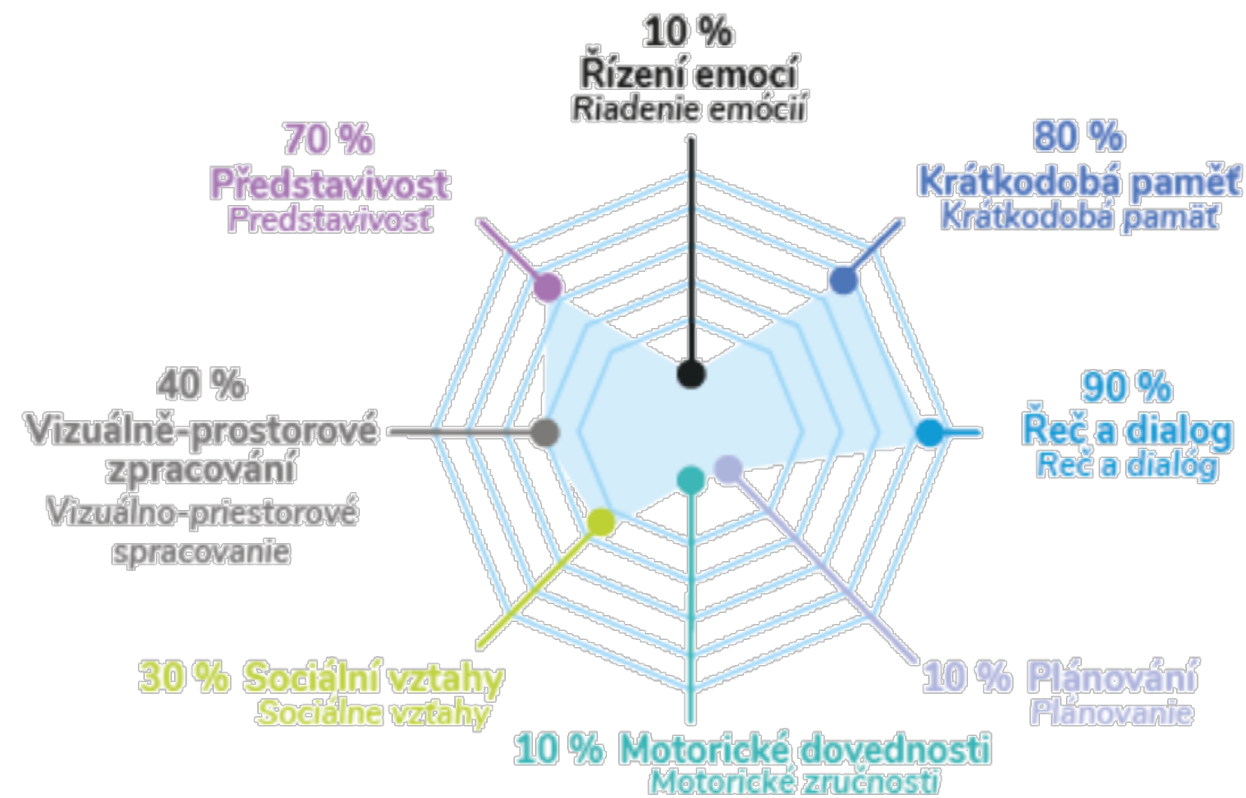
1 až 4 hráči

20 minut

8+



Kognitivní stimulace



❑ Základní cíl hry zůstává stejný jako u klasické verze → uhádnout správné obrázky, které nejlépe ilustrují vybrané slovo

❑ Úpravy:

- ✓ spojení her Dixit a Stella
- ✓ hlasovací karty pro určení správné karty s obrázkem
- ✓ vítězné žetony pro jednodušší ohodnocení správného hlasování

❑ *Dixit Universe Access+* mimo jiné stimuluje:

- ✓ řeč a mluvení, slovník a slovní druhy
- ✓ fantazii
- ✓ propojení slovního a obrázkového vyjádření
- ✓ mentální představivost a vizuálně-prostorové zpracování



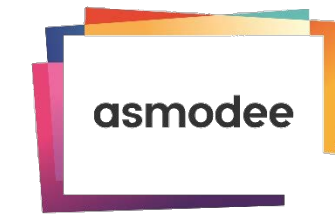
KDE KOUPIŤ



a...
Česká
alzheimerovská
společnost



a další ...



DĚKUJI ZA POZORNOST

Kontakt:

ADC Blackfire Entertainment, s.r.o.

Novozámecká 4/495, 198 00 Praha 9

www.blackfire.cz

<https://www.accessplus-asmodee.com/cs/co-nejuniverzalnejsi-hry>