



Historia powstania gry

W 2019 roku Fundacja Szalony Krasnolud przeprowadziła we współpracy z Miejskim Zespołem Profilaktyki i Terapii Uzależnień w Olsztynie konkurs na projekt gry „bez prądu”, której tematem przewodnim była szeroko pojęta profilaktyka uzależnień. Ponad 100 autorów (uczniów ze szkół podstawowych Olsztyna) zgłosiło do konkursu 52 prace indywidualne i grupowe. Komisja nagrodami obdarowała laureatów miejsc I-III w każdej z trzech kategorii (klasy I-III, klasy IV-VI i klasy VII-VIII).

Gra autorstwa **Bartłomieja Puściana** (ucznia klasy VI Szkoły Podstawowej nr 30 im. Marii Zientary-Malewskiej w Olsztynie) zajęła równoważne III miejsce w kategorii uczniów klas IV-VI. W ocenie Komisji projekt ten był przykładem pracy przygotowanej w najwyższym stopniu, w pełni gotowej do wydania.

Liczba graczy:
od 2 do 6 osób

Wiek:
5+

Czas gry:
ok. 40 min.

Elementy gry:
1 plansza

6 pionków 1 kostka do gry

Organizatorzy:



**Fundacja
szalony
krasnolud**



Zapraszamy na nasze strony internetowe,
gdzie znajdziecie więcej narzędzi dla profilaktyków w postaci gier bez prądu:

www.szalonykrasnolud.pl www.ograniczaj.pl www.mzpitu.pl

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



Autor projektu gry:

Bartłomiej Puścian

Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole autora projektu gry:

Katarzyna Dudkowska (nauczyciel współorganizujący proces kształcenia)

Dostosowanie projektu do postaci narzędzia w profilaktyce uzależnień:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud



Opis gry

Gra ma na celu podniesienie świadomości młodzieży na temat uzależnień multimedialnych oraz wskazanie innych sposobów spędzania wolnego czasu: m.in. sport, literatura, opieka nad zwierzęciem czy drobne obowiązki domowe.



Zasady gry

Celem gry jest jak najwolniejsze pokonanie drogi do końca planszy (uzależnienia multimedialnego). Gracze wybierają po jednym pionku i zajmują pola startowe (napis GRAJMY). Grę rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci najwięcej oczek. Jeśli gracz stanie na polu zajęтым przez innego gracza, musi wrócić na pole nr 1.



Zadania do wykonania

- 4 Na urodziny wujek kupił ci nową grę komputerową. #Ukończenie jej zajęło 17 godzin. Idziesz na pole nr 17.
- 6 Zajrzałeś/aś do komputera, aby sprawdzić „co słychać” na Facebooku. Minęły 3 godziny. Przy następnym rzucie liczbę oczek mnożysz przez 3.
- 14 Kupiłeś/aś w kiosku książkę na temat Minecrafta. Zeczytałeś/aś się. Czas na granie minął, trzeba odrobić lekcję. Tracisz kolejkę.
- 16 Do rodziców przyszli goście. Wystarczy trochę poprzeshkadzać, aby dostać pozwolenie na granie do późnych godzin nocnych. Zyskujesz dodatkowy rzut kostką.
- 20 Odwiedził cię kolega i zaproponował granie w grę planszową. Głupio odmówić. Wróć na pole nr 15.
- 32 Dostałeś/aś zaproszenie do klanu WOT (World of Tanks). Nowe zajęcie na kolejny tydzień. Przesuwasz się 7 pól do przodu.
- 33 Św. Mikołaj przyniósł ci PS5 (PlayStation 5) pod choinkę, nie potrafisz przestać na nim grać. Cóż, idziesz na pole nr 70.
- 34 Jutro spodziewasz się gości. Rodzice kazali ci posprzątać pokój. Po sprzątaniu jesteś tak zmęczony/a, że rezygnujesz z grania. Rzuć dwa razy kostką. Cofnij się o sumę wyrzuconych oczek.
- 38 Dostałeś/aś w prezencie latawiec. Odkrywasz, że działa on bez pilota. Całkiem przyjemnie spędziłeś/aś czas. Wracasz na pole 31.



Zadania do wykonania

- 41-42 Rodzice zabrali cię na weekend pod namiot. BRAK ZASIĘGU!
- 41 (Sobota) grasz tylko pół godziny w Fortnite na przemyconym tablecie, który zaraz się rozładuje. Cofnij się o dwa pola.
- 42 (Niedziela) pozostał ci tylko Minecraft w klockach Lego młodszego brata. Wróć na pole 25.
- 45 Wydano nowy dodatek do twojej ulubionej gry. Pozbyłeś/aś się całych oszczędności. Masz dwa dodatkowe rzuty kostką.
- 50 Wyszedł nowy sezon twojego ulubionego serialu na NETFLIX. Idziesz na pole nr 63.
- 54 Królik przegryzł ci kabel od zasilacza. Nie zdążyłeś/aś zapisać postępu gry. Wracasz na pole 13.
- 59 Rodzice wykupili ci sportowe kolonie. Ile wytrwasz bez dostępu do sieci? Możesz ruszyć dalej, gdy wyrzucisz na kostce sześć oczek.
- 67 Dojeżdżasz do szkoły komunikacją publiczną. Codziennie grasz w tramwaju 20 minut, bo ci się nudzi. Przesuwasz się o dwa pola do przodu.
- 72 Zaadoptowałeś/aś psa ze schroniska. Ilość obowiązków wzrosła, #czasu na granie coraz mniej. Wróć na start, zorganizuj sobie czas od nowa.



Cel gry

Aby dojść do mety, gracz musi wyrzucić taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia pola z napisem „JUŻ PO TOBIE!”.
Wygrywa ten, który dotrze tam **OSTATNI!**

Milej zabawy i powodzenia!