



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” pod hasłem „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”, 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 **Natalii Zielaskiewicz** (uczennicy klasy V Szkoły Podstawowej nr 33 im. Funduszu Narodów Zjednoczonych na Rzecz Dzieci UNICEF w Olsztynie) zajęła II miejsce w kategorii uczniów klas IV-VI.



PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI

1. Paryż, 2. 366, 3. Józef Wybicki, 4. iloraz, 5. bemol,
6. Bolesław I Chrobry, 7. celownik, 8. 6 głosek, 9. Ferenc Molnár, 10. 85%,
11. nie, 12. 1978, 13. 112, 14. Akademia Pana Kleksa, 15. koło.

Liczba graczy: od 2 do 4 osób

Wiek: od 8 do 100 lat

Czas gry: ok. 40 min.

Elementy gry:

- 1 plansza
- 15 kart komórki (*szarej komórki*)
- 15 kart komórki (*telefonu komórkowego*)
- 4 pionki i 1 kostka do gry
- Pytania do gry



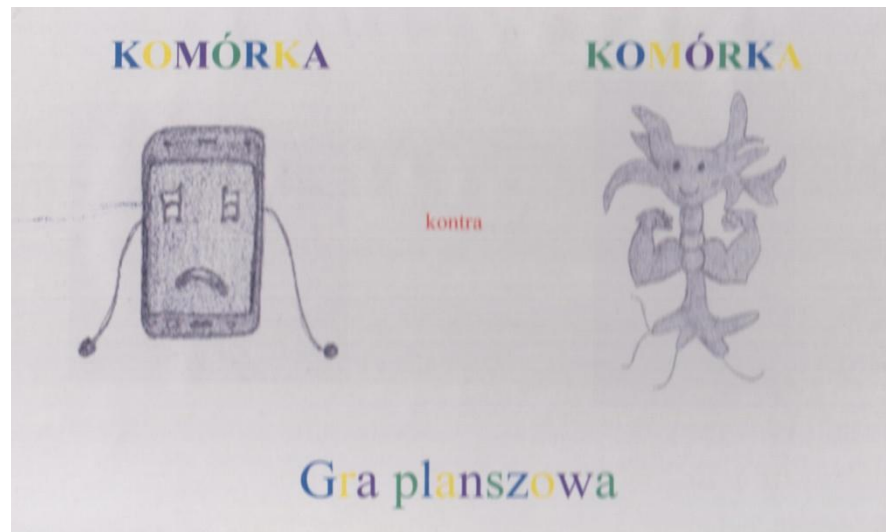
ORGANIZATORZY

**fundacja
szalony
krasnolud**



MILEJ ZABAWY I POWODZENIA!

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



Autorka projektu gry:

Natalia Zielaskiewicz

Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole podstawowej autorki:

Joanna Rojek-Szulich (pedagog szkolny)



Dostosowanie projektu gry do postaci narzędzia w profilaktyce uzależnień:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud



OPIS GRY

FONOHOLIZM – czyli uzależnienie od telefonu komórkowego jest obecnie powszechnym zjawiskiem i dotyczy coraz młodszych dzieci.

Gra „**KOMÓRKA KONTRA KOMÓRKA**” ma na celu dobrą zabawę, ale także uświadomienie sobie i innym, jakie negatywne zachowania, zagrożenia i konsekwencje wynikają z uzależnienia od telefonu. Na kartach z rysunkiem *telefonu komórkowego* są przykłady objawów i skutków uzależnienia. Natomiast karty z *szarą komórką* pokazują, jak można spędzić czas bez telefonu i jednocześnie dostarczyć swojemu mózgowi pozytywnych bodźców.



ZASADY GRY

Gracze rozkładają na równej powierzchni:
planszę do gry, a na niej na znajdujących się na górze planszy dwóch miejscach,
karty oznaczone odpowiednio:



karty **KOMÓREK**
telefonów komórkowych



karty **KOMÓREK**
szarych komórek

Gracze wybierają pionki i ustawiają na odpowiednim polu w lewym dolnym rogu planszy (obrócony kwadrat w 4 kolorach). Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, dalej gracze rzucają kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconą na kostce.

Gdy gracz trafi na pole ze znakiem



bierze z odpowiedniej gromadki

kartę, czyta głośno zawarte w niej informacje i wykonuje zapisane polecenie.

Podobnie z polem oznaczonym znakiem

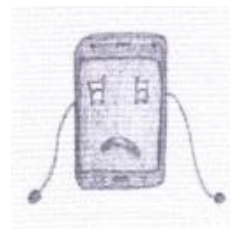


Jeżeli gracz trafi na pole już zajęte, wówczas losuje numer pytania z sąsiedniej strony. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi na wylosowane pytanie przesuwa pionek o jedno pole do przodu, za udzielenie nieprawidłowej odpowiedzi bądź jej brak, wraca na pole sprzed rzutu kostką. Jeśli pole to zajęte jest znakiem telefonu komórkowego, gracz czeka dodatkowo jedną kolejkę.



CEL GRY

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do końca toru na planszy (prawy górny róg planszy).



PYTANIA DO GRY

1. Jakie miasto jest stolicą Francji?
2. Ile dni liczy rok przestępny?
3. Kto napisał słowa Hymnu Polski?
4. Co jest wynikiem dzielenia?
5. Jak nazywa się znak, który obniża brzmienie dźwięku o pół tonu?
6. Kto był pierwszym królem Polski?
7. Który przypadek odpowiada na pytanie „komu, czemu”?
8. Ile głosek jest w wyrazie „niedźwiedź”?
9. Kto jest autorem „Chłopców z Placu Broni”?
10. Ile procent mózgu człowieka stanowi woda?
11. Czy sikorki odlatują na zimę do ciepłych krajów?
12. W którym roku Karol Wojtyła został papieżem Janem Pawłem II?
13. Jaki jest numer telefonu alarmowego?
14. Jak się nazywa pierwsza część przygód Pana Ambrożego i jego uczniów, których imiona zaczynają się literą A?
15. Jaki kształt mają znaki drogowe zakazu?

Kolejne pytania możecie wymyślać już sami... ☺

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