

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”, którego 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, której autorką jest **Lea Bogdan** (uczennica klasy Ia Szkoły Podstawowej nr 5 im. Sybiraków w Olsztynie), wygrała w kategorii uczniów najmłodszych klas. W ocenie Komisji połączenie tematu konkursu z bardzo prostą formą graficzną oraz odniesienie do wyglądu sprzętu telefonicznego było niezwykle oryginalne i niespotykane.

Liczba graczy: 2+

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 30 min.

Elementy gry:

1 telefon komórkowy (plansza)
tyle pionków, ilu graczy
1 kostka do gry
legenda do ikonki na telefonie komórkowym (planszy)

Dodatkowo przygotujcie:

kartki papieru, ołówek lub długopis

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.



Zasady gry

Gracze wykładają na równej powierzchni telefon komórkowy (planszę do gry) oraz ustawiają swoje pionki na polu **START**.

Grę rozpoczyna osoba, która pierwsza wyrzuci na kostce 6 oczek, dalej gracze rzucają kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconą na kostce oraz obowiązkowo wykonują zadania opisane w Legendzie. Jeżeli gracz odmówi wykonania zadania, wraca na pole START. Jeżeli gracz stanie na polu, na którym stoi już inny gracz, zbija go i dany gracz wraca na pole START.

Aby wejść na pole META, należy wyrzucić dokładną liczbę oczek odpowiadającą liczbie pól dzielących gracza od pola z napisem META.

Cel gry

Celem gry jest dotarcie do pola **META**, wykonując po drodze zadania przypisane do określonych pól.

Legenda



Zapytaj graczy, co ciekawego wydarzyło się u każdego z nich w tym tygodniu.



Wymień 5 zabaw, w które można się bawić na dworze. Masz na to jedną minutę.



Narysuj na kartce trasę ciekawego spaceru.



Opowiedz kim chciałbyś/chciałabyś zostać, gdy dorośniesz. Dorośli opowiadają kim chcieli zostać, kiedy byli dziećmi.



Zaplanuj dzień wspólnej wycieczki i zaznacz go w kalendarzu.



Cofnij się o 3 pola.



Zaśpiewaj piosenkę.



Poprowadź zabawę w kalambury, jeżeli nie potrafisz zrobić tego sam, poproś o pomoc inną osobę.



Wszyscy gracze muszą zrobić wspólne śmieszne zdjęcie.



Zagrajcie w głuchy telefon – jesteś pierwszy na linii.



Zamień miejscami swój pionek z pionkiem gracza, który jest bezpośrednio przed twoim pionkiem.



Zadaj wybranemu graczowi zadanie matematyczne/zagadkę matematyczną.



Opisz swojego najlepszego przyjaciela. Napisz na kartce zdanie, zagnij kartkę tak, by nie było widać, co napisałeś. Każda kolejna osoba robi to samo. Ostatni gracz, po dopisaniu swojego zdania, czyta treść opisu od początku.



Opisz swoją ulubioną planetę.



Zapytaj każdego z graczy jaki prezent, który otrzymali, uważają za najciekawszy.



W parach lub w grupach porozmawiajcie o tym, co najbardziej lubicie jeść na śniadanie, obiad i kolację.



W parach lub w grupach opowiedzcie o tym, co lubicie robić w wolnym czasie.

Ikonki do *Legendy* pobrano z <https://www.flaticon.com/>
(The largest database of free icons available in PNG, SVG, EPS, PSD and BASE 64 formats).

Milej zabawy i powodzenia!