



Historia powstania projektu 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 **Aleksandry Bobrowieckiej, Zuzanny Chachiel, Marty Warechowskiej** (uczennic klasy VIIId Szkoły Podstawowej nr 29 im. Jana Liszewskiego) zajęła II miejsce w kategorii uczniów najstarszych klas.

W ocenie Komisji połączenie wnikliwego zapoznania się z tematem konkursu oraz prostoty projektu i określenia zasad gry było niezwykle interesujące. Komisja doceniła pomysłowość wykorzystania przedmiotów codziennego użytku do stworzenia projektu gry (dwukolorowe guziczki pełniące w projekcie rolę *żetonów*).



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.mzpitpu.pl

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



Autorki projektu gry i ilustracji:

Aleksandra Bobrowiecka, Zuzanna Chachiel, Marta Warechowska

Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj” w szkole autorek:

Beata Fal (pedagog szkolny)

Dostosowanie projektu do postaci narzędzia w profilaktyce uzależnień:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

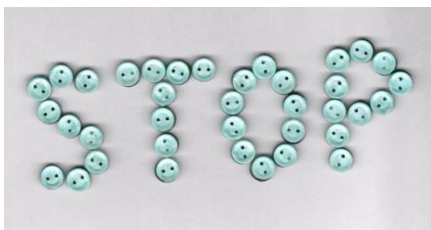
Fundacja Szalony Krasnolud

Przygotowanie do gry:

Na stanowisku gry (np. stolik w domu, ławka w szkole, koc na łące itp.) należy ułożyć:

stos żetonów

(ok. 40 sztuk przedmiotów podobnego rodzaju o niewielkich gabarytach, dających się policzyć, np. guziki, klocki, monety itp.)



stos kart uzależnień

karty należy przed położeniem potasować



stos kart zwalczania uzależnień

karty należy przed położeniem potasować

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera on z kart na ręce 1 kartę uzależnienia. Pokazuje tę kartę pozostałym graczom (np. kładzie ją na stole, tak, aby była widoczna dla wszystkich). Pozostali gracze wybierają ze swoich kart zwalczania uzależnień, które mają na ręce, jedną ich zdaniem najbardziej pasującą do działania na wybrany typ uzależnienia i kładą ją na stanowisku gry. Gracz prezentujący typ uzależnienia wskazuje – spośród kart przed nim położonych – tę, która jego zdaniem najbardziej pasuje do zwalczenia wskazanego przez niego uzależnienia. „Właściciel” wskazanej karty bierze do swoich zasobów 1 żeton ze stosu żetonów.

W przypadku, gdy wśród kart zwalczania uzależnień na ręce danego zawodnika nie ma jego zdaniem odpowiadającej prezentowanemu typowi uzależnienia, a posiada on kartę specjalną (z wizerunkiem Szalonego Krasnoluda), może on położyć tę kartę, przy czym oddaje do stosu żetonów jeden z żetonów będący w jego zasobach.

Cel gry

Wygrywa ten gracz, który **pierwszy zbierze 12 żetonów.**



Poczynając od najmłodszego gracza, każdy gracz bierze z góry stosów:
3 karty uzależnień, 3 karty ich zwalczania oraz 3 żetony.