

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 **Kariny Wiskiej** (uczennicy klasy III Szkoły Podstawowej nr 22 w Olsztynie) zdobyła III miejsce w kategorii klas I-III.

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

Liczba graczy: od 2 do 4 osób

Organizatorzy konkursu

Wiek: od 8 do 100 lat

Czas gry: ok. 40 min.

Elementy gry:

plansza 1 szt.

4 pionki i kostka do gry



**fundacja
szalony
krasnolud**



**Udanej zabawy
w przyjemnej atmosferze!**

Zdjęcia wykorzystane na planszy do gry pochodzą ze strony:

www.freepik.com.

Ich autorami są: fwstudio, jcomp, master1305, standret, diana.grytsku.

Ikonki pochodzą ze strony www.flaticon.com.

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.



Autorka projektu gry:

Karina Wiska

Ambasadorka projektu „Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole podstawowej autorki:

Magdalena Czapla-Rubczewska

(pedagog szkolny)

Digitalizacja projektu gry:

Monika Wysocka-Kawa i Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud

Zadanie dofinansowane ze środków NIW-CRSO

w ramach Programu P COVID



Narodowy Instytut Wolności

Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

ZASADY I CEL GRY

Planszę należy położyć na równej powierzchni. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rzuca kostką i porusza się o liczbę oczek wyrzuconą na kostce, pole **START** jest oznaczone symbolem:



Celem gry jest uwolnienie się z sieci, to znaczy dotarcie do pola **META** na planszy oznaczonego symbolem:



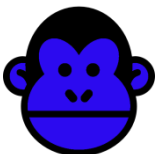
Po drodze na graczy czekają kolorowe małpki, które sprawiają im niespodzianki:



Codziennie siedzisz po kilkanaście godzin przed komputerem – czekasz trzy kolejki.



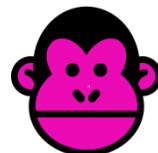
Wstajesz rano i pierwsze co robisz, to sięgasz po telefon komórkowy, by sprawdzić, co nowego jest na FB – cofasz się o 3 pola.



Wirtualna rzeczywistość pochłonięła Cię bez reszty, wracasz na pole START.



Kładasz się spać, przed zaśnięciem „zaglądasz” na Instagram – stoisz kolejkę.



Wypożyczyłeś/eś ciekawą książkę w bibliotece – masz dodatkowy rzut kostką.



Pomogłeś/leś rodzicom przygotować obiad – idziesz o 3 pola do przodu.



Codziennie wyprowadzasz psa na spacer – masz dodatkowy rzut kostką.



Przynajmniej raz dziennie grasz w gry bez prądu – idziesz bezpośrednio na pole META.



Zwycięża ten gracz, który jako pierwszy dotrze do pola **META**. Aby wejść na to pole, trzeba wyrzucić brakującą liczbę oczek na kostce. Nie ma tak zwanych „odbijanek”.