

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 **Nikoli Gruchały** i **Wiktorii Ruś** (uczennic klasy VIII Szkoły Podstawowej nr 33 w Olsztynie) zajęła III miejsce w kategorii uczniów klas VII-VIII. Dziewczęta narysowały planszę do gry, która bardzo dobitnie obrazuje nadmiar elektroniki we współczesnym życiu młodego człowieka.

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 MIŁEJ ATMOSFERZE!

Materiał dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.

Autorki projektu gry:

Nikola Gruchała

Wiktorii Ruś

Ambasadorka projektu

„Nowy zwyczaj – Ograniczaj”

w szkole podstawowej autorek:

Joanna Rojek-Szulich

Digitalizacja projektu gry:

Monika Wysocka-Kawa

Arkadiusz Kawa

Fundacja Szalony Krasnolud

Zadanie dofinansowane ze środków NIW-CRSO
w ramach Programu P COVID



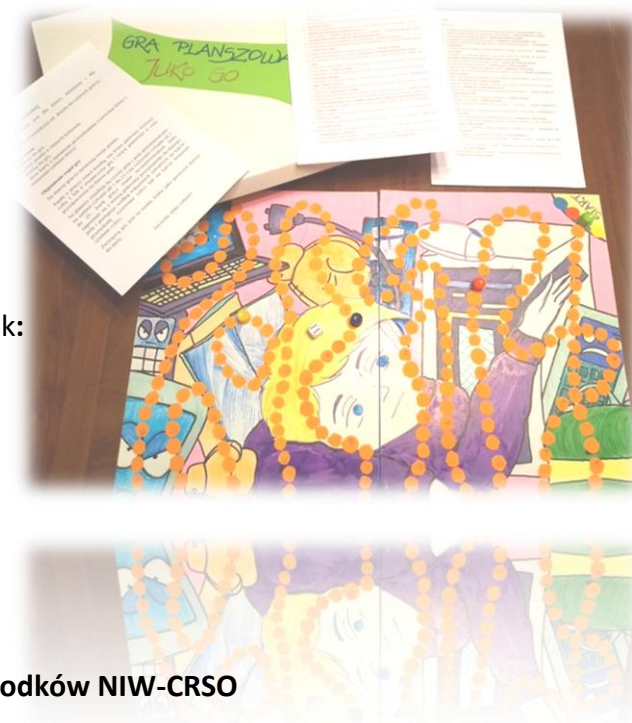
Narodowy Instytut Wolności
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

ZASADY I CEL GRY

Planszę należy położyć na równej powierzchni. Pionki należy ustawić w prawym górnym rogu w pobliżu pola z literą S (S jak Start). Każdy gracz rzuca kostką, a ten, który pierwszy wyrzuci liczbę 1 lub 6 rozpoczyna rozgrywkę. Rzuca on ponownie kością i porusza się o tyle pól, ile oczek wypadło na kości. Kolejnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Poza polami zwykłymi (pomarańczowe okręgi) na planszy rozmieszczone są pola specjalne oznaczone liczbami od 1 do 21 w dwóch kolorach: zielonym i czerwonym. Gracze wykonują polecenia oznaczone liczbami zielonymi z KARTY BONUSÓW i czerwonymi z KARTY PRZESZKÓD.

Zwycięzcą gry jest ta osoba, która pierwsza dotrze do strefy METY znajdującej się w lewym górnym rogu planszy (ekran laptopa z rysunku). Wejście do strefy METY jest możliwe po wyrzuceniu brakującej liczby oczek (nie ma tzw. odbijanek).



KARTA BONUSÓW

1. Wyszedłeś na podwórko, zamiast siedzieć przed komputerem – rzucasz kostką 2 razy.
2. Zjadłeś normalnie obiad, to znaczy nie spieszyłeś się przed komputer – masz dodatkowy rzut kostką.
3. Umówiłeś się z koleżanką na spacer – przesuwasz się o 4 pola do przodu.
4. Rezygnujesz z grania na komputerze na dwa tygodnie – rzucasz kostką 2 razy.
5. Pomagasz mamie piec ciasteczka, zamiast siedzieć przed komputerem – przesuwasz się o 2 pola do przodu.
6. Poszedłeś odwiedzić kolegę, świetnie bawiliście się grając w planszówkę – masz dodatkowy rzut kostką.
7. Pojechałeś na wycieczkę klasową, podczas całego pobytu nie zajrzałeś do Internetu – przybijasz „piątkę” z innymi graczami i rzucasz 3 razy kostką.
8. Poszedłeś na basen, aktywnie spędziłeś czas – przesuwasz się o 3 pola do przodu.
9. Rozmawiasz z kolegą podczas przerwy – przesuwasz się o 3 pola do przodu.
10. Umawiasz się z kolegami na zwiedzanie miasta – masz dodatkowy rzut kostką.
11. Pokonałeś swój lęk przed kontaktami z innymi – przesuwasz się o 4 pola do przodu.
12. Zdałeś sobie sprawę, że jesteś uzależniony od multimediiów, zapisałeś się na psychoterapię – masz 2 dodatkowe rzuty kostką.
13. Poprosiłeś rodziców, by pomogli Ci uporać się z Twoim uzależnieniem od komputera i Internetu – po każdym gracz w tej kolejce wykonujesz dodatkowy rzut.
14. Pomogłeś rodzicom w sprzątaniu mieszkania – przesuwasz się 3 pola do przodu.
15. Odrobiłeś samodzielnie lekcje, korzystając tylko z książek – masz dodatkowy rzut kostką.
16. Pomogłeś młodszemu bratu przygotować się do klasówki z matematyki – przesuwasz się o 2 pola do przodu.
17. Zamiast grać w gry komputerowe, zagrałeś w grę planszową – masz 2 dodatkowe rzuty kostką.
18. Zaprosiłeś kolegów na wieczór z grami karcianymi – przesuwasz się o 4 pola do przodu.
19. Wypożyczyłeś z biblioteki dwie książki, które przeczytałeś w ciągu miesiąca – przesuwasz się o 2 pola do przodu.
20. Zrobiłeś zakupy, o które poprosiła Cię mama – masz dodatkowy rzut kostką.
21. Rozpocząłeś regularne treningi sportowe – masz 2 dodatkowe rzuty kostką.

KARTA PRZESZKÓD

1. Grałeś całą noc w gry komputerowe – wracasz na Start.
2. Nie zjadłeś obiadu, bo w tym czasie siedziałeś przed telefonem – cofasz się 4 pola.
3. Denerwujesz się na brata, który odrabia swoją pracę domową korzystając z Twojego komputera – stoisz kolejkę.
4. Pokłóciłeś się z rodzicami, którzy ograniczyli Ci dostęp do komputera – cofasz się 5 pól.
5. Złościsz się na siostrę, która odłączyła Cię od Internetu – stoisz 1 kolejkę.
6. Zamiast posprzątać swój pokój, grasz w ulubioną grę komputerową – stoisz 1 kolejkę.
7. Nie poszedłeś do szkoły, bo nie mogłeś oderwać się od gry komputerowej – wracasz na pole Start.
8. Odmawiasz spotkania z przyjacielem, bo wolisz siedzieć przed komputerem – stoisz 2 kolejki i w tym czasie nie możesz się odzywać.
9. Dwie godziny oglądałeś bezdurne filmiki na YouTube – rzucasz kostką dwa razy i cofasz się o sumę wyrzuconych oczek.
10. Wstałeś rano i od razu siadłeś przed komputerem – cofasz się 5 pól.
11. Nie przygotowałeś się do lekcji, bo grałeś w gry sieciowe – cofasz się 4 pola.
12. Siedziałeś przed komputerem i straciłeś poczucie czasu – stoisz 2 kolejki.
13. Czujesz lęk przed wyjściem z domu – stoisz jedną kolejkę i wymieniasz kilka zdań z osobą po Twojej prawej stronie.
14. Tracisz orientację, czy to, co przeżywasz jest w świecie realnym, czy wirtualnym – cofasz się 11 pól.
15. Musisz zacząć nosić okulary od codziennego grania w gry komputerowe – stoisz 2 kolejki.
16. Zachowałeś się agresywnie wobec brata, który nie chciał udostępnić Ci swojego komputera – stoisz 2 kolejki.
17. Masz bóle kręgosłupa od wielogodzinnego siedzenia przed komputerem – stoisz 3 kolejki.
18. Zapomniałeś wyrzucić śmieci, bo grałeś w gry na tablecie – cofasz się 4 pola.
19. Zamiast koncentrować się na lekcjach, myślałeś w jaki sposób pokonać jeszcze jeden level ulubionej gry komputerowej – stoisz 3 kolejki.
20. Nic Ci się nie chce, nic Ci się nie podoba, poza Twoją nową grą komputerową – cofasz się 6 pól.
21. Nie radzisz sobie z zaległościami w szkole, spowodowanymi ciągłym graniem w gry sieciowe – stoisz 3 kolejki.