

GRA UPCYKLINGOWA TROPEM LE(P)SZEGO

UNIKATÓW PRZYRODNICZYCH, HISTORII REGIONU I ZDROWEGO ROZSĄDKU

SFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW NARODOWEGO INSTYTUTU WOLNOŚCI-CENTRUM ROZWOJU SPOŁECZEŃSTWA OBYWATELSKIEGO W RAMACH RZĄDOWEGO PROGRAMU FUNDUSZ INICJATYW OBYWATELSKICH NOWEFIO NA LATA 2021 – 2030

PROJEKT REALIZOWANY PRZEZ FUNDACJĘ NOVA PERSPEKTYWA

Jest to gra planszowa dla dzieci i dorosłych. Gracze ruszają w podróż śladami unikatów przyrodniczych i ciekawych miejsc. Sprawdzając swoją wiedzę z ekologii, świadomości konsumenckiej i upcyklingu, poznają niezwykle atrakcje regionu, ukryte wśród pól, lasów i miasteczek.

Gra zawiera elementy losowe, ale sprawdza również wiedzę i kreatywność graczy – odpowiadają oni na pytania zawarte na kartach do gry. Dzięki przygotowanym kartom informacyjnym ma również charakter edukacyjny.

Liczba graczy:

- dowolna (najlepiej 3-4).

Gra zawiera:

- planszę do gry (do druku, polecamy wykorzystanie papieru z recyklingu. Podklejenie planszy kartonem zwiększy jej trwałość),
- karty z pytaniami do graczy (do druku, polecamy wykorzystanie papieru z recyklingu. Podklejenie ich kartonem zwiększy ich trwałość),
- karty z pytaniami dotyczącymi unikatów przyrodniczych (do druku, polecamy wykorzystanie papieru z recyklingu. Podklejenie ich kartonem zwiększy ich trwałość),
- karty informacyjne o unikatach przyrodniczych (do druku, polecamy wykorzystanie papieru z recyklingu. Podklejenie ich kartonem zwiększy ich trwałość),
- znaczniki unikatów przyrodniczych (do druku, ale zachęcamy do ich przygotowania zgodnie z ideą upcyklingu. Mogą być nimi np. przedmioty kojarzące się z danym unikatem),
- odznaki zdobywcy unikatów przyrodniczych (do druku, ale zachęcamy do ich przygotowania zgodnie z ideą upcyklingu. Mogą je stanowić np. kamyki z namalowanymi znakami, nakrętki z naklejkami, ale też owoce, pocztówki, książki, orzechy, co uznacie za przedstawiające jakąś wartość dla gry i graczy),

- znaczniki ciekawych miejsc w regionie (do druku, ale zachęcamy do ich przygotowania zgodnie z ideą upcyklingu. Mogą być nimi np. przedmioty kojarzące się z danym miejscem),
- odznaki zdobywcy ciekawego miejsca w regionie jeśli zdecydujecie się na ten element gry (do druku, ale zachęcamy do ich przygotowania zgodnie z ideą upcyklingu. Mogą je stanowić np. kamyki z namalowanymi znakami,).

Gra dodatkowo wymaga:

- pionków (1 sztuka dla każdego gracza. Można je przygotować zgodnie z ideą upcyklingu, np. mogą nimi być korki o różnych kolorach, kapsle, małe przykrywki),
- kostki (1 zwykła, jeśli nie macie jej w domu przygotujecie ją bez problemu ze zrecyklingowanego kartonu),
- pudełka na elementy gry (polecamy wykorzystanie pudełka z domowych zasobów, np. po butach czy pizzy).

Zasady gry

- Gracze ustawiają elementy gry na planszy (karty, pionki na polu „start”), a poza nią - odznaki zdobywcy, które ustalają sami; mogą to być owoce, książki, upominki, orzechy itp.
- Jako pierwsza przesuwą swój pionek osoba, która wyrzuci najwięcej oczek na kostce.
- Po ruchu pierwszego gracza kolejka przechodzi kolejno na gracza po jego prawej stronie.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znakiem zapytania ? gracz losuje jedną z kart z pytaniami do graczy. Jeśli odpowie poprawnie zyskuje dodatkowy rzut, jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi traci ruch w kolejnej kolejce. Treść pytania odczytuje gracz sąsiadujący z dowolnej strony.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znakiem GWIAZDY gracz zatrzymuje się, aby zwiedzić ciekawe miejsce w regionie, traci kolejkę, ale przesuwą pionek na najbliższe pole obserwatora (LORNETKA), odczytuje jego numerowaną kartę, traci ruch w kolejnej kolejce, ale zyskuje odznakę zdobywcy danego miejsca.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym opisem gracz postępuje zgodnie z zamieszczonym opisem.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym znacznikiem unikatu przyrodniczego (LITERA), gracz odczytuje dedykowaną kartę informacyjną o unikacie przyrodniczym oznaczoną symbolem przypisanym do danego unikatu. Po poznaniu miejsca gracz wybiera jedną z dedykowanych kart z pytaniami dotyczącymi unikatu przyrodniczego.
- Jeśli ruch skończy się na polu oznaczonym owocem lub warzywem, gracz otrzymuje KARTĘ MOCY z określonym symbolem i pokonuje dodatkowo 4 pola. Wcześniej odczytuje treść karty.
- Karty z pytaniami dotyczącymi unikatu przyrodniczego oznaczone są literą przypisaną do danego unikatu. Po poprawnej odpowiedzi gracz zdobywa odznakę zdobywcy unikatu

przyrodniczego. W przypadku błędnej odpowiedzi gracz w następnej kolejce czyta ponownie kartę informacyjną i podejmuje kolejną próbę, aż do momentu udzielenia poprawnej odpowiedzi.

- Po przejściu całej trasy gracz rusza kolejny raz tropem niezdoytych unikatów. Jeśli ruch skończy się na polu już zdobytego unikat przyrodniczego gracz zdobywa dodatkowy ruch, ponownie rzuca kostką i porusza się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.
- Gra kończy się po zdobyciu wszystkich odznak przez graczy.
- Wygrywa osoba, która zdobędzie największą liczbę odznak zdobywcy.
- Następne miejsca przypadają kolejno osobom o najwyższej liczbie odznak.

GRA UDOSTĘPNIANA BEZPŁATNIE DO POBRANIA I WYKORZYSTYWANIA.

ZABRANIA SIĘ KOPIOWANIA JAKICHKOLWIEK JEJ FRAGMENTÓW LUB CAŁOŚCI W CELACH KOMERCYJNYCH.

PROSIMY O PODAWANIE AUTORSTWA I ŹRÓDŁA FINANSOWANIA W ODTWARZANYCH MAKIETACH.