



GRA PLANSZOWA
***SUPER MIESZKANIEC,
SUPER MIESZKANKA***

Co wiecie o swojej miejscowości?

Co wiecie o samorządzie?

Bawcie się, uczcie i integrujcie!

- Scenariusz gry zawiera: zasady gry, przykładowe pytania do uczestników (zachęcamy do układania własnych!) oraz projekt planszy (nanieście na niego nazwy ulic lub miejscowości leżących w waszej gminie).
- Celem gry jest zebranie jak największej liczby GŁOSÓW. Gracz, który dzięki swojej wiedzy na temat gminy uzyska najwięcej głosów, wygrywa grę i otrzymuje tytuł **Super Mieszkańca**. W trakcie rozgrywki można korzystać z mapy gminy.
- **Zasady gry i pytania można zmieniać i dostosowywać do lokalnych potrzeb. Najważniejsza jest wspólna zabawa - z dodatkiem nauki o samorządzie.**

ZASADY GRY:

- **Gracze:**
 - ✓ W jednej rozgrywce uczestniczy 5-8 graczy.
 - ✓ Grupy powinny być wyrównane wiekowo, aby młodsze dzieci nie zniechęcały się przegrywając ze starszymi graczami. Można też zaprosić do udziału całe rodziny. Wariacją gry może być dodanie ułatwień – np. możliwości skorzystania z pomocy publiczności. Pamiętajcie, że chodzi o rozwijanie świadomości lokalnej, ale kluczem do tego jest dobra zabawa!
- **Potrzebne warunki i materiały:**
 - ✓ miejsce osłonięte od podmuchu wiatru / deszczu (bo karty będą fruwać)
 - ✓ pionki
 - ✓ flipchart + flamastry – jeśli w ramach wyzwań gracze będą rysować
 - ✓ kartki i długopisy – jeśli wśród wyzwań będzie układanie wierszyków
 - ✓ stoper
 - ✓ konturowa mapa gminy lub z usuniętymi nazwami miejscowości
 - ✓ plansza do gry przygotowana według zamieszczonego poniżej projektu
 - ✓ karty do gry
 - ✓ kostka do gry (na przykład karton oklejony kolorowym papierem)
 - ✓ stół i krzesła
- **Początek gry:**

Grę rozpoczynamy na polu START. Kolejność ustalamy poprzez rzut kostką – zaczyna

osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Jeśli kilku graczy ma taki sam najlepszy wynik, zaczyna młodszy. Przygotowujemy tabelkę z imionami graczy, w której PROWADZĄCY zapisuje na bieżąco gromadzone przez nich punkty.

- **Przebieg gry:**

Poruszamy się po planszy według wyrzuconej na kostce liczby oczek, w kierunku zgodnym, ze wskazówkami zegara.

a. Jeśli gracz trafi na pole z nazwą miejscowości lub ulicy dostaje karteczkę z informacjami na ich temat (powierzchnia, liczba mieszkańców, najważniejsze zabytki, etc.). Następnie losuje kartę z puli PYTANIE albo z puli WYZWANIE (sam decyduje, z której). Jeśli wykona zadanie lub udzieli poprawnej odpowiedzi w czasie określonym na karcie, otrzymuje GŁOSY. Jeśli nie – gra toczy się dalej, GŁOSY nie są przyznawane.

b. Jeśli gracz trafi na pole w rogach planszy tzw. WAŻNE MIEJSCE, losuje kartę z puli WYDARZENIA LOSOWE lub jeśli jest to Urząd, losuje z WYDARZENIA LOSOWE DO POLA URZĄD

c. Jeśli gracz wyrzuci na kostce „6” - nie rusza się z miejsca, sięga po kartę ŁUT SZCZĘŚCIA.

- **Zakończenie gry:**

a. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze okrążą planszę, dochodząc do pola START lub je mijając. Pierwszy, który to uczyni, otrzymuje 150 dodatkowych GŁOSÓW, drugi 100, natomiast trzeci 50 GŁOSÓW.

b. PROWADZĄCY sumuje zdobyte GŁOSY. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej. **Niech żyje Super Mieszkaniec!**

- **Nagrody dla laureata:**

Sugerujemy, by były to gminne gadżety (jeśli są) – długopisy z logo, notatniki, kubki etc.

Dużą radość sprawić też mogą nagrody-zaproszenia do zwiedzania miejscowej remizy strażackiej (np. z możliwością wejścia do wozu bojowego) lub urzędu gminy i gabinetu prezydenta/wójta/burmistrza.

WZORY KART DO GRY:

(treść kart należy dostosować do danej gminy)

- **INFORMACJA:**

Przykładowa informacja na karteczce o miejscowości Koszajec:

„W latach 1975-1998 miejscowość należała do województwa warszawskiego. W latach siedemdziesiątych znajdował się tu dom dziecka, w którym często bywał ks. Jan Twardowski. W roku 1994 zburzono młyn w Koszajcu. W miejscowości znajduje się zniszczony cmentarz ewangelicki niemieckich osadników oraz kapliczka wpisana do rejestru zabytków. Przez wieś przebiegają drogi z Brwinowa do Moszny i z Koszajca przez Krosnę do Biskupic. Przez miejscowość prowadzi autostrada A2 na odcinku ze Strykowa do Konotopy. Sołtyką wsi jest p. Halina Adamczyk”.

- **PYTANIA:**

1. Czy przez Twoją miejscowość przepływa rzeka? Jaka?

- Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
- Czas na odpowiedź: 1 minuta

2. Jakie inne miasta bądź wsie znajdują się w najbliższym sąsiedztwie Twojej miejscowości?

Wymień co najmniej 3.

- Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
- Czas na odpowiedź: 1 minuta

3. Czy przez Twoją miejscowość przebiegają jakieś ważne drogi wojewódzkie lub krajowe?

- Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
- Czas na odpowiedź: 1 minuta

4. Czy w Twojej miejscowości znajduje się jakaś świątynia? Jakiej religii i wyznania, a jeśli jest to kościół, to pod którym wezwaniem?

- Za każdą wymienioną świątynię – 75 GŁOSÓW
- Czas na odpowiedź: 2 minuty

5. Czy w twojej miejscowości znajdują się jakieś zabytki? Wymień je.
 - Za każdy wymieniony zabytek – 75 GŁOSÓW
 - Czas na odpowiedź: 2 minuty

6. Czy w Twojej miejscowości znajduje się szkoła? Jaka jest jej nazwa i patron?
 - Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
 - Czas na odpowiedź: 1 minuta

7. Kto jest wójtem/sołtysem/burmistrzem Twojej miejscowości?
 - Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
 - Czas na odpowiedź 1 minuta

8. Ilu mieszkańców liczy miejscowość, w której się teraz znajdujesz? Możesz się pomylić o 1/3.
 - Poprawna odpowiedź: 150 GŁOSÓW
 - Czas na odpowiedź: 1 minuta

- **WYZWANIA:**

1. Ułóż rymowany wierszyk o Twojej miejscowości.
 - łatwe: masz na to 5 minut (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: masz na to 3 minuty (150 GŁOSÓW)

2. Wypisz w ciągu 2 minut jak najwięcej skojarzeń związanych z Twoją miejscowością i wytłumacz je.
 - łatwe: minimum 3 skojarzenia (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: minimum 8 skojarzeń (150 GŁOSÓW)

3. Narysuj coś, co kojarzy się z Twoją miejscowością i opowiedz o rysunku.
 - łatwe: masz na wykonanie 5 minut (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: masz na wykonanie 3 minuty (150 GŁOSÓW)

4. Zaznacz na mapie gminy Twoją miejscowość.
 - łatwe: masz na to 1 minutę (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: masz na to 30 sekund (150 GŁOSÓW)

5. Wymyśl hasło reklamowe, które promowałoby Twoją miejscowość i opowiedz o nim.
 - łatwe: masz na to 5 minuty (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: masz na to 3 minutę (150 GŁOSÓW)

6. W ciągu 2 minut wymyśl jak najwięcej sposobów na chronienie środowiska w Twojej miejscowości i opowiedz o nich.
 - łatwe: minimum 3 sposoby (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: minimum 8 sposobów (150 GŁOSÓW)

7. Przedstaw teatralnie Twoją miejscowość (stwórz kalambur, ułóż dialog, krótki monolog, odegraj scenkę itp.)
 - łatwe: masz na przygotowanie 5 minut (50 GŁOSÓW)
 - Trudne: masz na przygotowanie 3 minutę (150 GŁOSÓW)
 - **ŁUT SZCZĘŚCIA ZA 6:**
 1. Dzień bez pożaru! Hurra! Zyskujesz dodatkowy rzut kostką.
 2. Przyszedłeś/przyszłaś do Urzędu w szczęśliwą godzinę, jesteś pierwsza/szy w kolejce! Przesuwasz się o trzy pola do przodu.


- **WYDARZENIA LOSOWE:**
 1. Dyrektor szkoły pilnie wzywa na rozmowę, czekasz jedną kolejkę.
 2. Twój samochód nie chce odpalić, czekasz jedną kolejkę.
 3. Ty wyprowadzasz psa na spacer, czekasz jedną kolejkę.
 4. Remontujesz mieszkanie, czekasz jedną kolejkę.
 5. Gubisz portfel, zanim uczciwy znalazca odniósł ci go do domu, czekasz jedną kolejkę.
 6. Jedziesz samochodem i w ogóle nie ma korków, ruszasz 2 pola do przodu.
 7. Przyjaciele pomagają Ci w załatwieniu ważnych spraw, ruszasz 2 pola do przodu.
 8. Dziś są Twoje urodziny, masz w tym dniu wyjątkowe szczęście, ruszasz 2 pola do przodu.

9. Kolega miał u Ciebie dług wdzięczności, oferuje pomoc w załatwieniu ważnej sprawy, ruszasz 2 pola do przodu.
10. Jedziesz rowerem, ścieżka rowerowa jest pusta, mkniesz jak błyskawica, ruszasz 2 pola do przodu.
11. Wstałeś dzisiaj wyjątkowo wcześniej i zdążyłeś załatwić wiele spraw, ruszasz 2 pola do przodu.

- **WYDARZENIA LOSOWE DOSTOSOWANE DO POLA URZĄD:**

1. W urzędzie padła komputerowa ewidencja mieszkańców. Ich dane trzeba wyszukiwać w papierowym archiwum. Jeśli oszacujesz liczbę teczek w nim przechowywanych (liczbę mieszkańców), to zostaniesz obsłużony/-a. W przeciwnym razie czekasz jedną kolejkę.
2. Twój autobus się popsuł. Jeśli potrafisz wymienić nazwiska trzech znanych osób z Twojej gminy szybko podstawiony zostanie nowy. W przeciwnym razie czekasz jedną kolejkę.
3. Roboty drogowe. Czekasz jedną kolejkę, ale znajdziesz szybki objazd, jeśli umiesz wyjaśnić, skąd wzięła się nazwa Twojej miejscowości.
4. Dyskusja w radzie gminy na temat budowy oczyszczalni ścieków. Sprawa trafi do odpowiedniej komisji, jeśli wymienisz przynajmniej dwóch dotychczasowych burmistrzów/wójtów swojej gminy. W przeciwnym razie tracisz jedną kolejkę.

WZÓR PLANSZY:

 pola w rogach planszy z nazwami miejsc ważnych rozpoznawalnych dla mieszkańców waszej miejscowości, np. Urząd Gminy, kościół, Ochotnicza Straż Pożarna, Ośrodek Kultury, przystanek autobusowy



pozostałe pola z nazwami ulic lub miejscowości należących do waszej gminy

- **Wydarzenia losowe** to karty losowane przez graczy, gdy staną na jednym z czterech WAŻNYCH MIEJSC
- **Pytanie** lub **Wyzwanie** to karty, które losuje gracz po zatrzymaniu się na jednym z pozostałych pól.
- **Łut szczęścia za 6** to karty, które uczestnik losuje po wyrzuceniu 6 na kostce. Los szczęścia za 6 jest zawsze pozytywny (gracz nie traci kolejki itp.).

- **Informacja** to karty, które znajdują się na każdym polu i zawierają ważne wiadomości na temat gminy. Gracz losuje je zaraz po przejściu na wyznaczone pole planszy.

