



WASTE

CHALLENGE

INSTRUKCJA

**GRA
WIELKOFORMATOWA**



 **2-4**

 **8+**

 **30-45 min.**

AUTOR:

Piotr Krzystek

ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY

**Bartosz
Chomik**

**SKŁAD
INSTRUKCJI**

Bartosz Chomik

TESTY:

Magdalena Sumera

Magdalena Majcher



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Rola beGamera	2
Przygotowanie gry	3
Cel gry	7
Przebieg rozgrywki	7
Zakończenie rozgrywki	7
Dodatkowe tryby gry	7
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	9
Jak składać planszę	10

WPROWADZENIE

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać do tego, że bardzo ważnym jest segregowanie śmieci. Pomaga ono chronić nam środowisko i oszczędzać surowce, które dzięki segregacji możemy przetworzyć i wykorzystać ponownie. Od wielu lat kolorowe kontenery towarzyszą nam, pomagając nam w segregacji odpadów. Zasada wydaje się prosta. Do niebieskich wrzucamy papier, do żółtych plastik i metal, do zielonych szkło, do brązowych odpady organiczne, a do czarnych te materiały, których przetworzyć już niestety się nie da. Ale czy na pewno? Czy rozbite lustro może wrzucić do zielonego pojemnika? Gdzie powinien trafić karton po mleku? Gdzie wrzucić zatuszczony papier? A baterie? Co z zepsutą szczoteczka elektryczną? Odpowiedzi na te i inne pytania znajdziecie w niniejszej grze. Życzymy udanej zabawy!

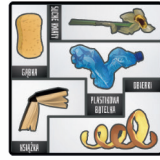
ELEMENTY GRY



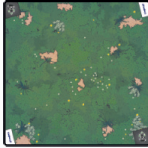
Instrukcja



Karty kontenerów
(dwustronne)



Żetony odpadków



Plansza



Woreczek na akcesoria



4 kolorowe pacholki



Osiem śledzi montażowych






Taśma do zamocowania gry

ROLA BEGAMERA

BEGAMER to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest czytać pytania, sprawdzać odpowiedzi. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy. **BEGAMER** może być również rotacyjny. Wtedy jest nim osoba znajdująca się po lewej stronie od osoby, która rozgrywa swoją turę. Jest on wtedy również graczem jednak, musi być obiektywny w swoich działaniach.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

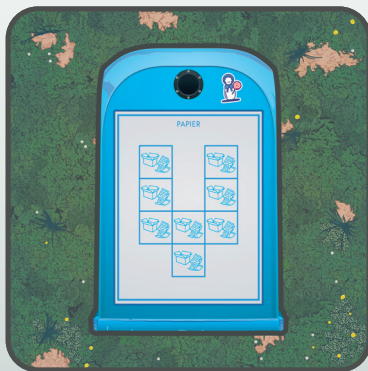
Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pachotki ostrzegawcze.

Następnie gracze wybierają który wariant chcą rozegrać. Do wyboru mają wariant łatwiejszy oznaczony  oraz ten dla graczy bardziej wymagających oznaczony . Kiedy gracze wspólnie wybiorą wariant gry np. łatwiejszy , należy potasować **KARTY KONTENERÓW** i rozdać je tak, aby każdy gracz otrzymał po jednej karcie odpowiadającej:



WRZUCAMY:

odpadki warzywne i owocowe,
resztki żywności pochodzenia
roślinnego



WRZUCAMY:

papier i teksturę, gazety,
czasopisma i ulotki, zeszyty,
papier biurowy (niezabrudzone,
niefoliowane)



WRZUCAMY:

butelki po napojach i żywności,
stoiki, szklane opakowania po
kosmetykach



WRZUCAMY:

butelki plastikowe, nakrętki,
kapsle i zakrętki od stoików,
plastikowe opakowania,
torebki, worki foliowe, kartony
po mleku/sokach, puszki po
żywności, folię aluminiową,
opakowania po środkach
czystości, kosmetykach



WRZUCAMY:

gałęzie drzew i krzewów,
skoszoną trawę, liście, kwiaty,
trociny i korę drzew, chwasty



WRZUCAMY:

resztki żywności pochodzenia zwierzęcego, artykuły higieniczne (pieluchy, wkładki, zużyte ręczniki i chusteczki), żaroodporne szkło, ceramikę, opakowania z zawartością

* Liczba frakcji (kontenerów) zależy od wersji gry

Następnie na środek rozsypane zostają **ŻETONY ODPADKÓW** w taki sposób, by każdy je widział i miał do nich dostęp. Ważne by każdy żeton był ułożony awerssem do góry, czyli tak by widoczny był obrazek z odpadem i jego nazwa.



* Liczba frakcji (kontenerów) zależy od wersji gry



SZKŁO



BUTELKA PO
KOSMETYKACH



SZKLANA
BUTELKA



SZKLANY FLAKON



CEL GRY

Zadaniem graczy jest w jak najkrótszym czasie uzupełnić wszystkie puste pola na swoich **KARTACH KONTENERÓW**. Ten z zawodników, który uzupełni wszystkie jako pierwszy wygrywa. Jeżeli z jakichś powodów nie będzie możliwym uzupełnienie wszystkich miejsc na karcie kontenerów to wygrywa osoba, która uzupełni najwięcej **KART KONTENERÓW**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najmłodszy lub osoba, która ostatnio wyrzuciła śmieć do odpowiedniego kosza. Ewentualnie pierwszego gracza można wytonić w inny sposób, po prostu wybiercie kogoś i już. Potem kolejka idzie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Gracze począwszy od pierwszego z nich wybierają jeden z **ŻETONÓW ODPADKÓW** i deklarują, na którą **KARTĘ KONTENERÓW** chcieliby ją położyć. Następnie sprawdzają rewers tego **ŻETONU ODPADKÓW**, który powie im czy właściwie przyporządkowali żeton. Jeżeli udało się im to zrobić właściwie. Układają go na właściwej **KARCIE KONTENERA** w sposób jaki uznają za właściwy. Bardzo ważne jest to, że żeton musi w całości mieścić się na pustych polach karty. Nie może nachodzić na inne żetony, czy wychodzić poza białe pole do zapewnienia. Jeżeli przyporządkowanie było błędne, **ŻETON ODPADKU** wraca na swoje miejsce. Po dokonaniu wyboru, niezależnie czy trafego czy nie, tura przechodzi na następnego gracza i tak aż do zakończenia rozgrywki.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy któryś z graczy zapełni wszystkie swoje puste pola na wszystkich **KARTACH KONTENERÓW**, oznacza to że jest to ostatnia tura. Jeżeli pierwszą osobą, która uzupełniła wszystkie swoje puste pola na kartach kontenerów był gracz rozpoczynający grę, pozostali mają prawo dokończyć tę rundę. Analogicznie wygląda sytuacja gdy wszystkie pola uzupełni osoba, która startowała jako druga czy trzecia. Zawodnicy, którzy dobierali po nich żetony, mogą dokończyć rundę. Wygrywa zawodnik lub zawodnicy, którzy zapełnią pola na swoich wszystkich kartach kontenerów. Jeżeli z jakichś powodów nie będzie możliwym uzupełnienie wszystkich miejsc na karcie kontenerów, to wygrywa osoba, która uzupełniła najwięcej **KART KONTENERÓW**.

DODATKOWE TRYBY GRY

TRYB DRUŻYNOWY:

Dzielimy grupę na 4 drużyny, po maksymalnie 6 osób (każdy gracz odpowiada za jeden kontener).

W swojej turze gracze z danej drużyny w tym samym czasie wybierają żeton odpadków i deklarują, na który kontener go położyć. Sprawdzają rewers żetonu, by zobaczyć, czy wybór był prawdziwy.

Jeśli tak, umieszczają go na odpowiedniej karcie kontenera.

Następnie kolejna drużyna przechodzi do działania ...

Gra toczy się do momentu, aż cała drużyna zapełni wszystkie swoje puste pola na wszystkich kartach kontenerów.

ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.



Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmożenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ

