

Gra edukacyjna „Senior w podróży”

Zasady gry „Senior w podróży”

1. Gra przeznaczona jest dla 2 lub więcej osób.
2. Celem gry jest sprawdzenie i utrwalenie wiedzy o Polsce.
3. Do gry potrzebne są: plansza, pionki, kostka, karty z pytaniami i karty z zadaniami.
4. Przed rozpoczęciem gry należy położyć karty z pytaniami i karty z zadaniami treścią do dołu.
5. Gracze ustawiają swoje pionki na polu „Start”.
6. Gracze rzucają kostką i posuwają się w stronę mety o tyle pól, ile wskazała kostka.
7. Na jednym polu mogą się znajdować pionki wielu graczy.
8. Na planszy są zazwyczaj pola zwykłe i pola specjalne – niebieskie, zielone, czerwone, żółte, czarne i brązowe¹.
9. W przypadku zatrzymania się na polu niebieskim osoba inna niż gracz losuje jedną spośród niebieskich kart, czyta jej treść graczowi, słucha odpowiedzi i ocenia jej prawidłowość. Jeżeli gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, ma prawo do dodatkowego rzutu kostką, po czym przesuwa się o tyle pól, ile kostka wskazała. Jeżeli gracz nie odpowiedział poprawnie, traci kolejkę.
10. Jeżeli gracz zatrzymał się na zielonym lub na czerwonym polu, losuje kartę z odpowiedniego zestawu i wykonuje zapisane na niej zadanie.
11. Jeżeli gracz zatrzymał się na czarnym polu, wraca na start.
12. Jeżeli gracz zatrzymał się na brązowym polu, kończy grę.
13. Jeżeli gracz zatrzymał się na polu żółtym, idzie na skróty. Skróty działa w obie strony!
14. Osoba, która oszukuje, wraca na start.
15. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

¹ Przy małej liczbie graczy można się umówić, że pole brązowe jest polem zwykłym lub czarnym.

Karty zadaniowe do gry „Senior w podróży”

Podstawą gry edukacyjnej są karty zadaniowe. To właśnie dzięki nim zwyczajna gra, która prowadzi uczestnika od startu do mety, staje się grą edukacyjną. Gra „Senior w podróży” poprzez swoje karty zadaniowe przybliży graczom Polskę – prezentuje ciekawe miejsca, przypomina ważne wydarzenia, opowiada o polskich „naj” czy ważnych wydarzeniach historycznych bądź społecznych².

Karty niebieskie (karty wiedzy)

Karty niebieskie wymagają od gracza posiadania określonej wiedzy o Polsce i mają charakter testu wyboru. Odpowiedź na pytanie zamieszczona jest bezpośrednio pod pytaniem, dlatego w przypadku zatrzymania się gracza na polu niebieskim losuje on pytanie, ale treść czytać musi osoba inna niż gracz. Czytający słucha też odpowiedzi i ocenia jej prawidłowość. Prawidłowa odpowiedź na zadane pytanie nagradzana jest dodatkowym rzutem kostką, błędna kosztuje utratę kolejki.

Na niebieskich kartach znajdują się także informacje dodatkowe – ciekawostki lub wyjaśnienia. Mają one na celu poszerzenie wiedzy seniorów, rozbudzenie ciekawości poznawczej, mogą być również przyczynkiem do rozmów, wspomnień, a nawet planowania bliskich i dalszych podróży.

² Dobór informacji na wszystkich kartach ma charakter subiektywny. Staraliśmy się jednak nie zamieszczać na nich informacji powszechnie znanych. Na kilku kartach zielonych zamieściliśmy wiadomości promujące piękny region, w którym mieszkamy – ziemię świecką.



**We wsi Siary pod Gorlicami
(woj. małopolskie) znajduje się:**

- a) najstarszy szyb naftowy na świecie
- b) najstarszy most w Polsce
- c) największy maszt radiowy

Odp.: c)

Info: Szyb powstał w 1852 roku. Ropa naftowa jest tam nadal wydobywana.

**Konstytucja z 3 maja
1791 roku była:**

- a) pierwszą konstytucją w Europie
- b) drugą konstytucją w Europie
- c) niemal ostatnią konstytucją w Europie

Odp.: a)

Info: Konstytucja 3 maja była drugą na świecie (po USA).



**Najmniejsze polskie miasto
– Opatowiec w woj. świętokrzyskim
liczy:**

- a) 906 mieszkańców
- b) 500 mieszkańców
- c) 338 mieszkańców

Odp.: c)

Info: Kolejne miasta to Wiślica (woj. świętokrzyskie) – 500 mieszk., Wyśmierzyce (mazowieckie) – 906.

Które miasto leży nad Łyną?

- a) Pastęk
- b) Lidzbark Warmiński
- c) Elbląg

Odp.: b)

Info: Pastęk leży nad rzeką Wąską, Elbląg nad rzeką Elbląg. Rzeka Łyna ma źródło w pobliżu Nidzicy. Ma 264 km długości. Wpływa do Pregoty (obwód kaliningradzki, Rosja).



**Polskim biegunem ciepła
jest miasto:**

- a) Suwałki (woj. podlaskie)
- b) Tarnów (woj. podkarpackie)
- c) Wrocław (woj. dolnośląskie)

Odp.: b)

Info: Termiczne lato potrafi trwać w Tarnowie przez 118 dni. Suwałki uznawane są za biegun zimna.

Światło starej latarni morskiej

w Rozewiu widoczne jest z odległości:

- a) 36 km
- b) 52 km
- c) 48 km

Odp.: c)

Info: Stara latarnia Rozewiu to najstarsza z latarni polskiego wybrzeża (1822 r.).



**Mielec, miasto powiatowe
w woj. podkarpackim, leży nad:**

- a) Wisłokiem
- b) Wisłą
- c) Wisłoką

Odp.: c)

Info: Wisłoka wpada do Wisły. Rzeka ma długość 164 km. Liczący 60 tys. mieszkańców Mielec jest największym miastem nieleżącym przy drodze krajowej.

Pułtusk, miasto leżące

w woj. mazowieckim, słynie z:

- a) najdłuższego rynku w Europie
- b) najstarszej studni w Polsce
- c) najstarszej katedry romańskiej

Odp.: a)

Info: Rynek w Pułtusku liczy prawie 400 m i jest wybrukowany kocimi łbami. Najstarsza studnia znajduje się w Mogilnie (woj. kuj.-pom.) najstarsza katedra – w Tumie (łódzkie).



Najdłuższą ulicą w kraju jest:

- a) Piotrkowska w Łodzi
- b) Wał Miedzeszyński w Warszawie
- c) Juliusza Słowackiego w Gdańsku

Odp.: b)

Info:

Wał Miedzeszyński – 14,6 km. Ulica Piotrkowska w Łodzi (4,2 km) jest najdłuższą ulicą handlową w Europie. Ulica Juliusza Słowackiego – najdłuższa w Gdańsku – liczy 8,6 km.

Miasto Pacanów, położone w woj. świętokrzyskim, sławę zawdzięcza postaci:

- a) Gąski Balbiny
- b) Koziołka Matołka
- c) Reksia.

Odp.: b)

Info:

„W Pacanowie kozy kują,/ więc Koziołek, mądra głowa,/ błąka się po całym świecie,/ aby dojść do Pacanowa”.



Kraj, w którym 8 czerwca każdego roku obchodzi się Dzień Polaka, to:

- a) Brazylia
- b) Argentyna
- c) Stany Zjednoczone

Odp.: b)

Info: Dzień Polskiego Osadnika, czyli *Dia del Colono Polaco* został ustanowiony w 1995 roku. Uznawany jest za święto narodowe, które upamiętnia przybycie pierwszych Polaków do Argentyny.

Pustynia Błędowska, jedyna naturalna pustynia w Europie, znajduje się:

- a) na pograniczu województwa śląskiego i małopolskiego
- b) w województwie pomorskim
- c) w województwie opolskim

Odp.: a)

Info: Pustynia Błędowska zajmuje obszar 33 km².

Karty zielone (karty informacji pożądaných)

Karty zielone sprzyjają uczestnikom gry, zawsze przybliżają ich do upragnionej mety.



**Traficieś na Festiwal Chleba
do Wioski Chlebowej Jania Góra
w Borach Tucholskich.
Posiłony smacznym, pachnącym
jeszcze gorącym swojskim chlebem
masz siłę, by wykonać dodatkowy
rzut kostką.**

**„Gotyk na dotyk”
– hasło promujące Toruń
zachęca do wnikliwego zwiedzania
miasta. Zanim zaczniesz zwiedzanie,
dotknij jednak kostki, bo masz
dodatkowy rzut.**



**Za tobą uroczy tydzień
w ośrodku jeździeckim
Czarna Podkowa w Gródku,
w Borach Tucholskich.
Spełniło się twoje marzenie,
by nauczyć się jazdy konnej.
Mkniesz 10 pól do przodu.**

**W Gdańsku wsiadłeś
do pendolino, żeby dotrzeć
do Warszawy.
Pociąg mknie niczym
błyskawica, więc wysuwasz się
przed wszystkich graczy.**



**Wieczorny spacer
wzdłuż przepięknie oświetlonej
tężni solankowej
w Inowrocławiu dodał ci sił.
Szybko przesuwasz się
5 pól do przodu.**

**W parowozowni w Wolsztynie
(woj. wielkopolskie)
znajduje się czynna zabytkowa
lokomotywa Piękna Helena
z 1937 roku.
Podjeżdżasz nią 4 pola do przodu.**



**Wędrując po Polsce, zajrzałeś
do Winnicy przy Talerzyku
w Topolnie, w Dolinie Dolnej Wisły.
Poczęstowany znakomitym winem
z nową energią ruszasz dalej.
Przesuwasz się o 6 pól
do przodu.**

**Od czasu, gdy spędziłeś pierwszy
urlop w uroczej turystycznej
wsi Tleń nad Wdą i Prusimą,
wracasz tu co roku.
Chyba tylko tutaj jest ścieżka
rowerowa w sosnowym lesie.
Oddychając świeżym powietrzem,
mkniesz o 3 pola do przodu.**

Karty czerwone (karty informacji kosztownych)

Gracz, który postawi pionek na polu czerwonym, losuje kartę zadaniową czerwoną. Te karty trochę przeszkadzają graczowi w szybkim i łatwym dojściu do celu, ale równocześnie to właśnie one uatrakcyjniają grę, wprowadzają dreszczyk emocji i dużo wesołości.



**Wracasz z sanatorium
w Iwoniczu-Zdroju.
Trudne zimowe warunki pogodowe
uniemożliwiają ci powrót
do domu. Wracasz na start.**

**Jesteś w Ustce.
Wylegujesz się na plaży
– słończko grzeje, morze szumi.
Taki relaks wart jest te dwie kolejki,
które stracisz.**



Zabytkową kolejką wąskotorową
(rozstaw szyn – 60 cm)
jedziesz do Biskupina, by zwiedzić
słynny skansen.
Podróż z prędkością 20 km/h
trwa jedną kolejkę.

Zaangażowałeś się
w zbiórkę pieniędzy na Wielką
Orkiestrę Świątecznej Pomocy.
Tracisz kolejkę
na kwestowanie, ale cel
jest wart tego drobnego
poświęcenia.



To miał być tylko przyjemny
spacer po lesie.
Z Puszcą Białowieską
nie ma jednak żartów
– zabłądziłeś!
Stajesz 3 pola przed metą.

Turystycznym ekobusem
zwiedzasz Kazimierz Dolny,
w tym słynny wąwóz
Korzeniowy Dół.
Twój spacer będzie trwał
dwie kolejki.



Licząca 22 km piękna
krajobrazowo, ale pełna
serpentyń droga Radków–Kudowa
nazywana jest **Drogą Stu Zakrętów**.
Tracisz na jej pokonanie
aż trzy kolejki.

W ogrodach Hortulus
w Dobrzycy (woj. zachodniopom.)
trafiasz na Kulinarny
Festiwal Kwiatów Jadalnych.
Zapisałeś się na warsztat
„Kwiaty na talerzu”,
który trwa 2 kolejki.

Miejsca, które seniorzy poznali podczas gry, mogą odnajdywać na mapie Polski. Zadanie może mieć charakter rywalizacji grup albo działania integrującego grupę. Mogą także zaznaczać odwiedzane miejsca na czterech mapach – trzech odpowiadających kolorom zadań i czwartej prezentującej informacje z „Info” umieszczonych na zadaniach niebieskich. Możliwością jest jeszcze więcej, a każdą można nazwać kolejną minigrą edukacyjną.

Plansza do gry „Senior w podróży”

Gra rozgrywa się na planszy, która zawiera pola zadaniowe i pola zwykłe. Zamieszczoną tu planszę można skserować i powiększyć. Atrakcyjnym zadaniem integracyjnym dla seniorów może być jednak przygotowanie własnej planszy.

