

Projekt współfinansuje m.st.Warszawa



## INSTRUKCJA GRY



**D**rodzy Śmiałkowie!  
Praca w jednostkach terenowych w Organizacji Narodów Zjednoczonych nie jest łatwa. Wymaga znajomości specyfiki krajów rozwijających się, wiedzy o świecie i gospodarce, ale przede wszystkim tolerancji i otwartości na różnorodność otaczającego nas świata.

Aby dostać się do tej elitarnej grupy – pracowników agend ONZ - należy przejść nie łatwe szkolenie sprawdzające wiedzę i umiejętności. Czy podejmiecie to wyzwanie?

Pamiętajcie jednak, że nie tylko cel jest najważniejszy. Podczas kursu poznacie nowe kraje i kultury, zrozumiecie świat i rządzące nim zależności. Wiedzę, którą posiadacie będziecie mogli wykorzystać nie tylko podczas pracy w ONZ.

Gotowi? Startujemy!

#### ELEMENTY GRY:

- Plansza do gry

- 3 rodzaje kart:



- 50 żetonów z symbolem *Obywatela świata*:



- Kostka do gry

- 6 pionków

- Karta odpowiedzi

Gra przeznaczona jest dla **2-6 graczy w wieku od 13 lat**.

#### PRZYGOTOWANIE GRY:

Planszę należy rozłożyć.

Żetony ze znakiem *Obywatel świata* wyjąć z pudełka i położyć obok planszy.

Karty rozłożyć na 3 stosy według symboli:

stos kart ze *znakiem zapytania*, stos kart z *ołówkiem*, stos kart z *uśmiechem*. Stosy potasować i położyć na planszę w miejscu do tego wyznaczonym (oznaczone odpowiednim symbolem).

Każdy z graczy wybiera sobie pionek w dowolnym kolorze i stawia na polu rozpoczynającą grę oznaczonym symbolem *Obywatel świata*.

#### ROZGRYWKA:

Grę rozpoczyna gracz, który w najbliższej przeszłości był zagranicą. Następnie ruchy odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze kolejno rzucają kostką, która wskazuje o ile pól mają się przesunąć. Na drodze mogą spotkać 5 rodzajów pól.



Pole standardowe



Dodatkowy rzut kostką



Gracz czeka jedną kolejkę



Zagadki i zadania do rozwiązania



Zadanie budujące postawy



Pytanie

#### Gdy gracz stanie na jednym z pól specjalnych

(*znak zapytania, ołówek, znak postaw*)

osoba siedząca po jego prawej stronie pobiera pierwszą z wierzchu kartę z odpowiednim symbolem (odpowiadającym symbolowi z pola specjalnego, na którym stanął) i czyta graczowi zadanie do wykonania bądź pytanie, na które gracz musi odpowiedzieć. Czytający zadanie/pytanie sprawdza na karcie odpowiedzi poprawność wykonanego zadania. Za poprawnie wykonane zadanie bądź udzieloną dobrze odpowiedź gracz otrzymuje 1 żeton z symbolem *Obywatel świata*.

**Wygrywa gracz**, który zbierze najwięcej żetonów.

**UWAGA!** Przy wykonywaniu zadań po kartach można pisać flamastrami i cienkopisami. Są one ścieralne, dzięki czemu karty posłużą także innym graczom podczas kolejnych rozgrywek.

Przy opracowaniu zadań wykorzystano następujące źródła:

#### PODRĘCZNIKI:

- Lenartowicz B., Geografia na czasie : podręcznik dla szkół ponadgimnazjalnych : zakres podstawowy. Cz. 2, Geografia społeczno-ekonomiczna świata i Polski, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa –Łódź 2008.
- Łęcka I. Po prostu geografia : zakres podstawowy : podręcznik do szkół ponadgimnazjalnych, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2012.
- Makowska D. [red.], Geografia : podręcznik dla liceum ogólnokształcącego, liceum profilowanego i technikum: praca zbiorowa. Cz. 2, WSiP, Warszawa 2004.

#### STRONY INTERNETOWE:

- Fair Trade <http://fairtrade.org.pl/materialy-show-2.php>
- Milenijne Cele Rozwoju [http://www.un.org.pl/rozwoj/mdg/MDG\\_link6.htm](http://www.un.org.pl/rozwoj/mdg/MDG_link6.htm)
- OPEC [http://www.opec.org/opec\\_web/en/](http://www.opec.org/opec_web/en/)
- Polska jest rajem! [http://www.un.org.pl/rozwoj/info\\_materialy-promocyjne.php](http://www.un.org.pl/rozwoj/info_materialy-promocyjne.php)
- Religie świata, dane globalne [http://joshuaproject.net/global\\_statistics](http://joshuaproject.net/global_statistics)
- The World Bank <http://www.worldbank.org/>