

# U PUTSTVA ZA DRUŠTVENU IGRU „ZAKLON“

Društvena igra „ZAKLON“ namijenjena je djeci predškolske dobi te učenicima (nižih razreda) osnovne škole.

Igra sadrži ukupno **30 polja** (20 polja označena su brojevima bez ikona i *upućuju* na pitanja te 10 polja označena s ikonom koja *upućuju* na izazove) i **dva špila** - jedan špil sadrži **25 kartica s pitanjima i objašnjenjima** (svaka od kartica sadrži 3 pitanja i objašnjenja), dok drugi špil sadrži **15 kartica s izazovima** (od čega dvije kartice sadrže dva izazova - označene zvjezdicom). Strelice na ploči označavaju smjer igre.

Igru može igrati **2 do 6 igrača plus voditelj igre** (*prijedlog*: odrasla osoba). Na početku, igrač bira svoju **figuru** (policajac, vatrogasac, medicinska sestra, crveni križ, vojnik i pas) i stavlja je na polazno polje označeno brojem 1 - **START**. **Bacanjem kockice cilj je što prije stići do kraja igre, odnosno polja - ZAKLONA - označenog brojem 30.**

Igra se igra s **kockicom** označenom brojevima od 1 do 6. **Prvi igra igrač** koji je bacanjem kockice dobio najveći broj, a nakon njega s igrom kreću drugi igrači u smjeru kazaljke na satu.

Igrači igraju tako da bacaju kockicu i ako stanu na **polje označeno brojem (bez ikone)**, izvlače **pitanje na koje moraju odgovoriti**. Svako pitanje ima svoje objašnjenje i moguće ga je prilagoditi dobi djeteta. Pitanja se čitaju redom, prvo PRVI set pitanja (redni broj 1.), nakon čega DRUGI set pitanja (redni broj 2.) te na kraju TREĆI set pitanja (redni broj 3.).<sup>1</sup> Ako igrač točno odgovori na pitanje, baca kockicu i pomiče se za broj dobiven na kockici, a ako odgovori netočno, ostaje na polju.

Ako igrač stane na **polje označeno ikonom požara, poplave ili potresa**, mora se suočiti s **izazovom**. Savlada li izazov, ostaje na tom polju, a ako ne uspije, mora se vratiti niz ljestve i otežava si put do cilja - ZAKLON.

<sup>1</sup> Kako bismo znali koje su kartice s pitanjima pročitane i nastavili sa sljedećim setom, potrebno je svaku pročitano karticu staviti sa strane i nakon što smo (primjerice) pročitali sva pitanja iz prvog seta, vratiti špil na mjesto i nastaviti s pitanjima iz drugog seta te na kraju trećeg (ovisno o dinamici igre).

Ako igrač stane na **polje označeno ikonom crvenog križa ili ikonom srca s rukama (podrška)**, također se mora suočiti s **izazovom**. Savlada li izazov, nagrađuje se pomicanjem na polje povezano biljkom penjačicom. Ako ne uspije, ostaje na tom polju.

**Pobjednik je onaj tko prvi stigne do cilja - ZAKLONA.**

## UPUTSTVA ZA VODITELJA IGRE „ZAKLON“

Igra „ZAKLON“ namijenjena je djeci predškolske dobi te učenicima (nižih razreda) osnovne škole. Igra je osmišljena u okviru projekta *ZAKLON, Zaštita od krize u lokalnim zajednicama* (UP.04.2.1.11.0411), a cilj je da se igranjem igre jača svijest o kriznim situacijama, o tome kako se pripremiti, kako postupati tijekom, ali i nakon krizne situacije. Osim toga, djeca predškolske dobi te učenici (nižih razreda) osnovne škole razvijaju različite vještine, a naglasak je na komunikacijskim vještinama.

**Voditelj igre** je osoba (*prijedlog*: odrasla osoba) koja upućuje djecu i objašnjava pravila igre. Čita kartice s izazovima i pitanjima te prati poštivanje pravila igre, ali i sudjeluje u izazovima ako je potrebno.<sup>2</sup>

Osim toga, ako je potrebno, voditelj može pročitati točan odgovor s kartice kako bi i druga djeca mogla steći nova znanja i vještine.

Voditelj čita pitanja tako da ih prilagođava dobi igrača pa mogu biti uključena i djeca različitih dobnih skupina, npr. u obitelji.

Važno je da se **prije samog igranja igre voditelj informira** o samim pitanjima i objašnjenjima te izazovima kako bi se igra mogla igrati s lakoćom, ali kako bi i mogao prenijeti nova znanja djeci i učenicima koristeći igru kao neformalnu metodu obrazovanja.

## UŽIVAJTE U IGRI!

<sup>2</sup> Ukupan broj pitanja je 75, dok je ukupan broj izazova 17. Ako tijekom igre uočite da je potrebno postaviti još izazova, budite kreativni, postavite s igračima novi izazov, zapišite ga i primjenjujte u igri.