

# MAŁE MIASTO



Gra dla min. 12 osób  
w wieku od 3 do 99 lat

## WPROWADZENIE

Małe miasto to gra sprawnościowa, strategiczna i bardzo dynamiczna. Akcja rozgrywa się w małym mieście, gdzie na osiedlu Domków jednorodzinnych żyją cztery rodziny. Rodziny z małego miasta wечно są zabiegane, mają swoje sprawy i wszystko załatwiają w biegu już od rana. Każdy członek rodziny ma do załatwienia swoje sprawy na mieście, które nie są łatwe i nie zawsze kończą się sukcesem. Każdy członek rodziny musi swoje sprawy na mieście załatwić jak najszybciej gdyż kolejna osoba z rodziny, nie może wyjść z domu dopóki ten nie wróci. Ale w tym całym miejskim szaleństwie, mieszkańcy mogą popełniać w pośpiechu wiele błędów, jeśli tylko ktoś to zauważy może wysłać tę osobę do aresztu. Dlatego trzeba się bardzo postarać aby tam nie trafić. Rodzina, których największa liczba członków załatwi swoje sprawy na mieście zwycięża!



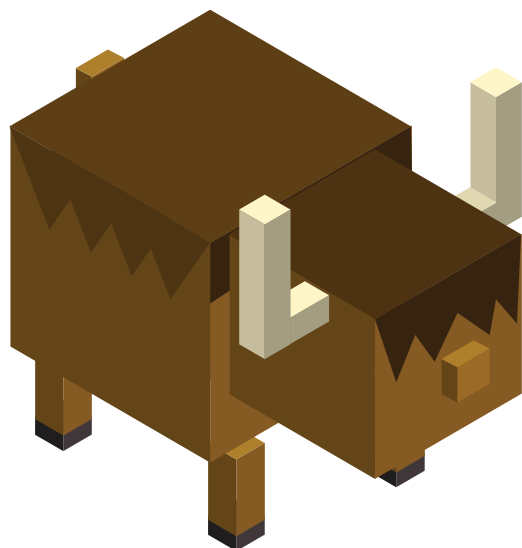
## CEL GRY

Celem gry jest pokonanie całego toru przeszkód, przez każdego gracza jak najszybciej i powrót do swego Domu. Podczas biegu trzeba omijać przeszkody oraz nie dać się złapać przez innych graczy z przeciwnych drużyn. Podczas biegu szybsi gracze mogą złapać gracza z drużyny przeciwnej poprzez dotknięcie (dotknięty gracz idzie do wyznaczonego aresztu, przez co osłabia się sytuacja drużyny). Gdy jakiś gracz trafi do Aresztu, kolejna osoba z jego drużyny wybiega z Domu i przebiegając obok Aresztu może go uwolnić, wtedy razem muszą dobiec do swego domu. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza pokona tor przeszkód i zbierze jak największą liczbę swoich graczy w Domu.



## PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy przygotować pole gry według schematu. Każda drużyna ma swój „Dom” (oznaczony innym kolorem) i „Areszt” (oznaczony tym samym kolorem co Dom). Każdy „Dom” ma „Drzwi” (D) i „Garaż” (G). Domy położone są obok siebie, zaś Areszt w każdym rogu pola gry. Areszt każdej drużyny znajduje się w rogu najdalej położonym od jego Domu. Wokół Domów znajduje się „Tor przeszkód”.



Jeśli gra odbywa się w pomieszczeniu (typu: sala gimnastyczna, świetlica) można użyć: taśmy klejącej do oznaczenia pola gry, liny itp. Do oznaczenia swojego Domu i Aresztu można użyć: kolorowych kartek papieru. Jako przeszkody można użyć: białych kartek papieru, szarfy, piłki, koca, itp.

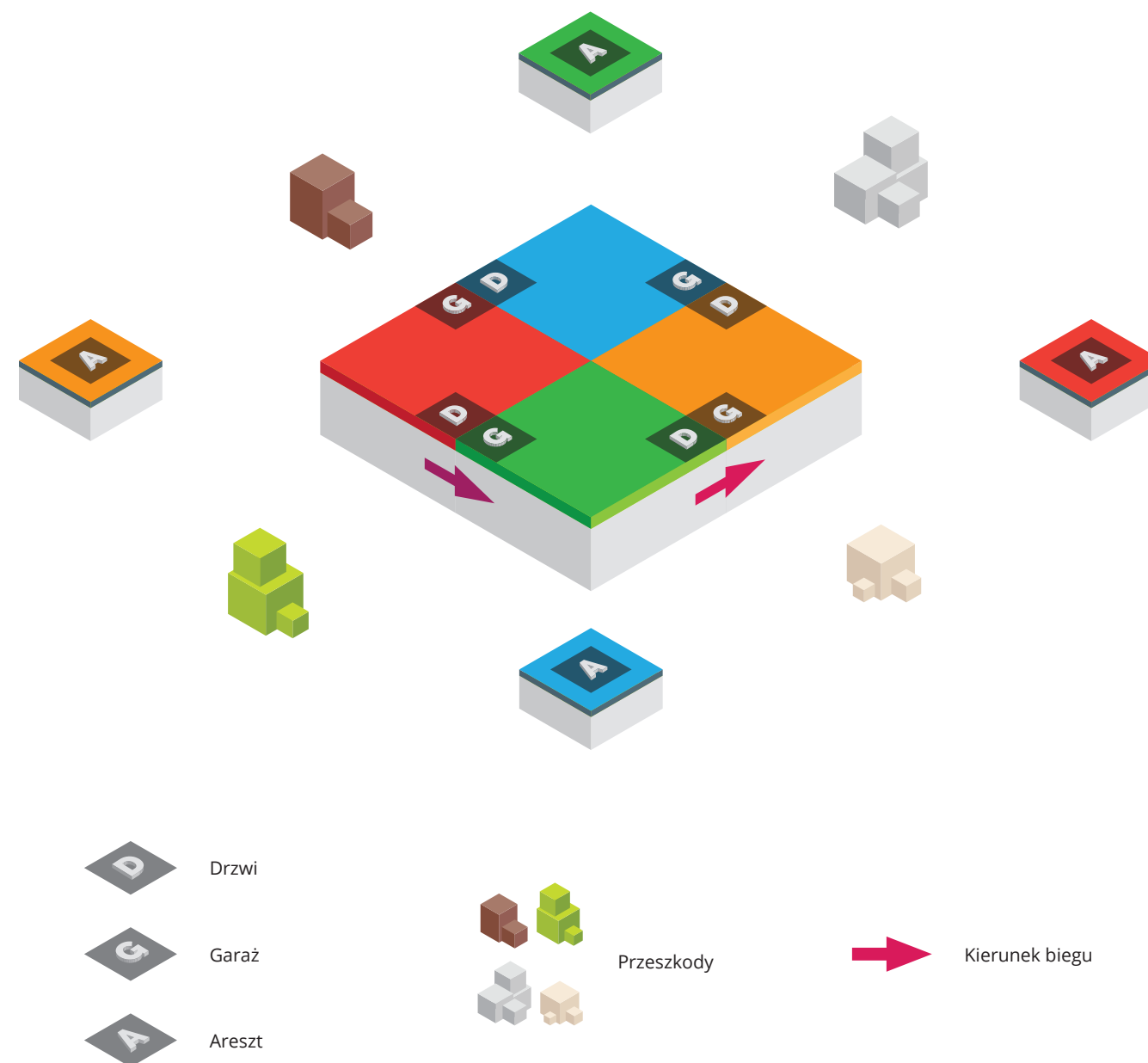
Jeśli gra odbywa się w plenerze, gracze z każdej drużyny mogą użyć np.: kredy, szyszek, patyka itp. do obrysowania pola gry na ziemi (4 „Domy” i 4 „Areszty”). Do oznaczenia swojego Domu i Aresztu można użyć: kamyków, piasku, patyków, liści, trawy itp. Jako przeszkody można użyć: kredy do namalowania kółek, piasku, kałuży, gałęzi, można położyć cegłę, kamień itp.

## ZASADY ZABAWY

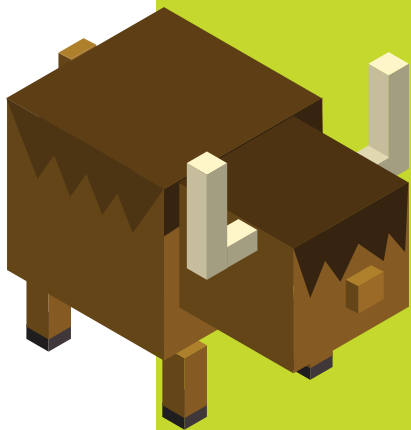
Każda drużyna musi liczyć tyle samo osób min. 3 osoby. Drużyna ma swój „Dom” i „Areszt” oznaczony tym samym kolorem. W Domu znajdują się Drzwi i Garaż. Każdy uczestnik wybiega przez Drzwi z Domu, a wbiega do Domu przez Garaż. Pierwsza osoba z Domu (która rozpoczyna grę) na dany znak „START” wybiega w określonym kierunku (w lewą stronę) omijając przeszkody na ziemi, starając się przy tym nie dać się złapać przez przeciwników. Gdy osoba zostanie złapana przez innego uczestnika z drużyny przeciwnej idzie do wyznaczonego Aresztu. Wtedy kolejna osoba z jego drużyny wybiega z Domu i pokonuje tor przeszkód.

W tym momencie może przebiegając obok swego Aresztu uwolnić gracza ze swojej drużyny poprzez złapanie za rękę. Gdy to się uda muszą oboje biec do swego Domu na takich samych zasadach jak wcześniej. Gracz może wyciągnąć kogoś z Aresztu, ale nie musi. Zależy czy chce zaryzykować czy też nie, gdyż po uwolnieniu z aresztu mogą zostać ponownie złapani, w ten sposób osłabią swoją drużynę. Z Domu wybiega zawsze tylko jedna osoba, kolejna osoba czeka, aż pierwsza wbiegnie do garażu, wtedy może wybiec z domu.

Podczas omijania przeszkód można łapać (poprzez dotknięcie) innych graczy z drużyn przeciwnych, wtedy trafiają do Aresztu. Należy pamiętać aby nie dać się złapać przez innych oraz nie wpaść na przeszkodę na ziemi. Jeśli ktoś wpadnie na przeszkodę również idzie do „Aresztu”. Grę wygrywa drużyna, która jako pierwsza z największą liczbą graczy w Domu zakończy wyścig.



# ZAPRASZAMY DO WSPÓLNEJ ZABAWY!



„Małe miasto” to gra, którą stworzyli młodzi ludzie z Estonii, Włoch, Litwy, Rumunii i Polski, w ramach projektu „Let’s play together”. To świetna propozycja spędzenia aktywnie wolnego czasu wraz z przyjaciółmi i rodziną.

„Let’s play together” to projekt współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+ Młodzież. Polskę reprezentowała młodzież z grupy „Dream team” działającej przy Ośrodku Szkolenia i Wychowania OHP w Mrągowie. W dniach 6 – 13 grudnia 2017 r. w Olsztynie, 30 osób z 5 krajów Unii Europejskiej, poznawało gry i zabawy, które były popularne w czasach, gdy nie było smartfonów, telewizji, Internetu. Przez kilka spędzonych wspólnie dni uczestnicy projektu grali w tradycyjne gry „bez prądu”, w przeszłości zapewniające rozrywkę naszym dziadkom i rodzicom. Były one inspiracją do stworzenia własnej, oryginalnej gry „Małe miasto”. Została ona wybrana w głosowaniu przez dzieci z Przedszkola Miejskiego nr 20 w Olsztynie oraz dzieci ze Szkoły Podstawowej w Rusi, jako najlepsza spośród pięciu gier przygotowanych w międzynarodowych zespołach uczestników projektu. Pragniemy podzielić się rezultatami projektu i na Wasze ręce przekazujemy nową, strategiczną grę „Małe miasto”. Życzymy miłej zabawy!



**OCHOTNICZE HUFCE PRACY**  
warmińsko-mazurska  
wojewódzka komenda  
[www.warmińsko-mazurska.ohp.pl](http://www.warmińsko-mazurska.ohp.pl)



**Erasmus+**