

# specjalista ZUS

Instrukcja gry planszowej



Rysunek: Agnieszka Strumińska  
Autor: Barbara Muc  
Szata graficzna: Agnieszka Strumińska

# WSTĘP

- SŁOWO OD AUTORA

„Kto nic nie wie, musi  
we wszystko wierzyć”

~Marie von Ebner-Eschenbach~

## Drogi Graczu,

wiedza o ubezpieczeniach społecznych nie jest wiedzą tajemną. Warto ją poznać, bo przyda Ci się i w życiu zawodowym, i prywatnym. Tylko dzięki rzetelnej wiedzy o ubezpieczeniach społecznych możesz:

- *świadomie decydować o swoim życiu,*
- *zapewnić sobie zabezpieczenie finansowe na wypadek choroby, dłuższej niezdolności do pracy czy starości,*
- *obiektywnie ocenić działanie systemu ubezpieczeń społecznych i zmiany, jakie w nim zachodzą.*

**Ta gra pozwoli Ci sprawdzić, co już wiesz.  
Życzę dobrej zabawy i powodzenia!**



## Szanowni Nauczyciele,

gra „Specjalista ZUS” to odbicie ścieżki kariery zawodowej pracownika Zakładu Ubezpieczeń Społecznych. Każdy gracz staje się na czas gry pracownikiem, który wspina się po szczeblach kariery. Podczas tej drogi pogłębia swoją wiedzę na temat ubezpieczeń społecznych. Od referenta przez inspektora i starszego inspektora aż po specjalistę – każdy stopień niesie ze sobą nowe wyzwania. Każdy kolejny poziom to trudniejsze pytania. I tak, krok po kroku, gracz dąży do tego, by zostać specjalistą ZUS.

Grę kierujemy do młodzieży szkół podstawowych (7–8 klasa) i szkół ponadpodstawowych. Szczególne korzyści przyniesie uczniom, którzy już zetknęli się z tematyką ubezpieczeń społecznych, np. podczas udziału w projektach edukacyjnych „Projekt z ZUS” lub „Lekcje z ZUS”.

Uczniowie szkół ponadpodstawowych mogą wziąć udział w Olimpiadzie „Warto wiedzieć więcej o ubezpieczeniach społecznych”, którą co roku dla nich organizujemy. Gra „Specjalista ZUS” z pewnością pomoże się do niej przygotować. Niektóre pytania użyte w grze pochodzą z testów, które rozwiązywali olimpijczycy w poprzednich latach.

Metodyk nauczania pozytywnie ocenia grę i poleca ją także dla uczniów o specjalnych potrzebach (np. z diagnozą ADHD).

Może ona być wartościową rozrywką także dla osób dorosłych, które na co dzień są przecież ubezpieczonymi, płatnikami składek lub świadczeniobiorcami. To doskonały sprawdzian wiedzy.

W grę „Specjalista ZUS” można grać praktycznie wszędzie:

- *podczas godziny wychowawczej,*
- *zajęć dodatkowych,*
- *zajęć w świetlicy szkolnej czy środowiskowej,*
- *w ośrodkach wychowawczych lub socjoterapeutycznych,*
- *na zielonej szkole,*
- *w podróży,*
- *na wakacjach,*
- *w domowym zaciszu wraz z całą rodziną.*

Dzięki grze uczeń poznaje rzeczywistość społeczną oraz normy i zasady, które w niej obowiązują. Wzmacnia także swoje zdolności interpersonalne – gra pozwoli mu oswoić się zarówno z wygraną, jak i przegraną. Rozwija też umiejętność słuchania, zapamiętywania i precyzję ruchu. Ponadto aktywizuje uczestników i uczy zdrowej rywalizacji.

## Jakie elementy zawiera gra

- 1 plansza;
- 1 biała kostka;
- 1 kolorowa kostka;
- 4 pionki;

- 140 kart oznaczonych symbolem znaku zapytania:



- 35 zielonych,

- 35 szarych,

- 35 granatowych,

- 35 białych;

- 20 kart oznaczonych symbolem zamkniętych drzwi do kariery ;




- 15 kart oznaczonych symbolem przekreślonego znaku zapytania ;

Karty zawierają pytania, zestaw możliwych odpowiedzi oraz wskazanie, która z nich jest prawidłowa.

## Jaki jest cel gry












Celem gry jest przejście przez wszystkie poziomy – od najniższego, zielonego, przez szary, granatowy, aż do białego. Każdemu z kolorów odpowiada jeden stopień w hierarchii pracowniczej ZUS:

- kolor zielony – referent,
- kolor szary – inspektor,
- kolor granatowy – starszy inspektor,
- kolor biały – specjalista.

Na każdym poziomie stopień trudności pytań ukrytych pod polami ze znakiem zapytania jest inny. Im wyższy poziom, tym trudniejsze pytania. Na najwyższym poziomie znajduje się gabinet specjalisty. Gracz, który pierwszy znajdzie się na mecie (pole oznaczone symbolem ) , wygrywa grę.

## Jak wygląda plansza do gry

Na planszy jest przedstawiony gmach budynku ZUS od parteru po dach. Każde piętro jest w innym kolorze oznaczającym poziom kariery zawodowej – referent, inspektor, starszy inspektor, specjalista.

- 50 pól oznaczonych symbolem znaku zapytania;    
- 6 pól oznaczonych symbolem zamkniętych drzwi; 
- 6 pól oznaczonych symbolem strzałki skierowanej w górę i dół; 
- 8 pól oznaczonych symbolem przekreślonego znaku zapytania; 
- 1 pole oznaczone symbolem – specjalista ZUS; 
- 70 pól oznaczonych kolejnymi numerami;  ... 
- a poziomie szarym i granatowym znajdują się 4 pola oznaczone symbolem – ryzyko;
- przed linią startu znajdują się pola na pionki do gry, oznaczone kolorami –
- żółtym,  czerwonym,  niebieskim,  zielonym. 

Tło planszy wypełniają pomieszczenia oznaczone nazwami: kancelaria, kopertownica, sala obsługi klienta, portiernia, archiwum, gabinet dyrektora, sekretariat, biuro specjalisty ZUS.

Na początku drogi, przy pierwszych polach, znajduje się napis „Ścieżka kariery”. W tym miejscu zaczyna się gra.

Po lewej stronie planszy znajdują się 4 piktogramy oznaczone symbolem znaku zapytania, w kolorach: zielonym, szarym, granatowym i białym. To miejsca, w których należy położyć karty ze znakami zapytania i przyporządkować je odpowiednio do danego koloru. Po prawej stronie planszy znajdują się 2 piktogramy oznaczone symbolami zamkniętych drzwi i przekreślonego znaku zapytania. Są to miejsca, w których należy położyć karty oznaczone tymi symbolami.

## Jak przygotować się do gry

1. Rozłóżcie planszę.
2. Sprawdźcie, czy macie wszystkie karty. Potasujcie każdy komplet i ułóżcie w miejscach, które wskazują piktogramy.
3. Przygotujcie kostki.
4. Przygotujcie pionki gry i ustawcie na polach przed startem według kolorów.

## Jakie są zasady gry


Przed rozpoczęciem gry ustalcie, kto z Was pierwszy podąży ścieżką kariery. Rzucajcie po kolei kostką. Gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek, rozpoczyna grę. Gdy więcej graczy wyrzuci taką samą liczbę oczek, powtórzcie rzuty – aż do rozstrzygnięcia.





Kiedy rzucacie kostką, obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz po kolei rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile oczek wyrzucił. Wyrzucenie 6 oczek nie upoważnia do kolejnego rzutu.

Wygrywa ten gracz, który pierwszy dotrze do gabinetu specjalisty i zatrzyma się na polu oznaczonym symbolem. ★ To koniec gry.

W grę można grać drużynowo, np. w 3-osobowych zespołach.

## Jaki jest przebieg gry


 Na planszy znajdują się 4 pola (na poziomie szarym i granatowym), które oznaczono symbolem–ryzyko. Gracz, który stanie na tym polu, ma prawo do rzutu kolorową kostką ryzyka. Ma ona 2 pola zielone, 2 pola szare, 1 pole białe i 1 pole granatowe. W zależności od koloru, który wypadnie na kostce, gracz przechodzi na pierwsze pole znajdujące się na poziomie oznaczonym tym kolorem. Jeżeli kostka wskaże ten sam kolor, na którym jest gracz, przesuwa on swój pionek do pierwszego pola tego poziomu. Gracz może zrezygnować z rzutu kolorową kostką ryzyka. Jeżeli nie zdecyduje się na rzut, zostaje w miejscu, w którym jest.


    Na planszy znajduje się 16 pól oznaczonych symbolami znaku zapytania. Gracz, który stanie na takim polu, bierze kartę oznaczoną tym symbolem, w kolorze poziomu, na którym się znajduje. Nie czyta, co jest napisane na karcie, lecz przekazuje ją następnej osobie w kolejce – to ta osoba czyta mu pytanie i sprawdza, czy gracz udzielił prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, gracz pozostaje w tym samym miejscu. Jeżeli odpowiedź jest błędna, gracz przesuwa się do tyłu o 3 pola.


Gdy gracz udzieli odpowiedzi, osoba, która czytała pytanie i weryfikowała odpowiedź, pokazuje kartę do wglądu pozostałym graczom, po czym odkłada ją na spód puli.





Jeżeli podczas cofania gracz trafi na pole oznaczone symbolem, nie obowiązują go zasady związane z tym polem.

 Na planszy jest 6 pól oznaczonych symbolem zamkniętych drzwi. To drzwi do kariery, które pozwalają przejść na wyższy poziom. Aby to zrobić, należy udzielić poprawnej odpowiedzi na pytanie, które znajduje się na karcie „drzwi do kariery”. Gracz, który stanie na takim polu, bierze kartę oznaczoną tym samym symbolem. Nie czyta, co jest napisane na karcie, lecz przekazuje ją następnej osobie w kolejce. To ta osoba czyta mu pytanie i sprawdza, czy odpowiedział poprawnie. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, gracz przesuwa swój pionek na pole, do którego prowadzą ukryte za drzwiami schody. Jeżeli odpowiedź jest błędna, gracz zostaje w miejscu, w którym jest.

 Na planszy jest 6 pól oznaczonych symbolem strzałki skierowanej w górę i w dół. To błędnie wydana decyzja administracyjna, której skutkiem jest degradacja ze stanowiska. Gracz, który stanie na takim polu stawia swój pionek na polu oznaczonym symbolem zamkniętych drzwi na niższym poziomie. Gracz nie pobiera karty oznaczonej symbolem zamkniętych drzwi i nie odpowiada na pytanie. W tym przypadku pole oznaczone symbolem zamkniętych drzwi jest traktowane jak zwyczajne pole gry.

 Na planszy znajduje się 8 pól oznaczonych symbolem przekreślonego znaku zapytania. Gracz, który stanie na takim polu, pobiera kartę oznaczoną tym samym symbolem. Karta ta zwalnia z obowiązku udzielania odpowiedzi na pytania. Jest na niej wypisana liczba, która informuje, na ile pytań gracz nie będzie musiał odpowiedzieć, jeżeli stanie na polu oznaczonym znakiem zapytania. Decyzję o wykorzystaniu karty gracz musi podjąć, zanim kolejna osoba odczyta mu pytanie. Gracz ma obowiązek pokazać pozostałym graczom, co jest napisane na karcie. Po wykorzystaniu wskazanej liczby premii gracz odkłada kartę na spód puli.

★ Na planszy znajduje się 1 pole oznaczone symbolem gwiazdy– specjalista ZUS. Gracz, który pierwszy stanie na tym polu, wygrywa grę. Aby ukończyć grę, gracz musi wyrzucić tyle oczek, ile pól mu brakuje, by stanąć na polu. Jeżeli gracz wyrzuci dużą liczbę oczek, by stanąć na tym polu, musi odczekać kolejkę i rzucać ponownie, aż do skutku.

 ...  Na planszy znajdują się pola zwykłe, oznaczone numerami od 1 do 70.



Lekcje z **ZUS**

rekomendowane przez:

