

Natalia Jaśtak

PRACOWNIA PŁYWANIA I SKOKÓW DO WODY
INSTRUKTOR BARTŁOMIEJ KRYNICKI
OPIEKUN PROJEKTU ZUZANNA MACHALSKA



JA I PROJEKT....

Jako projekt na Złotą Odznakę wybrałam wspólne stworzenie własnej gry planszowej. Realizację naszego pomysłu rozpoczęliśmy od spisania podstawowych zasad i celów gry. Akcję gry umiejscowiliśmy w Pałacu Młodzieży.

Można było nas spotkać na korytarzach Pałacu z notatnikami i aparatami –

zapisywaliśmy szczegóły takie jak umiejscowienie filarów czy wzory podłogi. Materiały te posłużyły do odręcznego narysowania planu trzech pięter pałacu, które stały się planszą naszej gry. Następnie korzystając ze strony internetowej Pałacu Młodzieży wykonaliśmy listę wszystkich zajęć, odbywających się w Pałacu.

Dzięki niej mieliśmy pewność, że nie pominęliśmy żadnych zajęć podczas tworzenia kart i odpowiednio dopasowanych do nich żetonów. Na rewersach kart umieściliśmy ciekawostki historyczne dotyczące Pałacu Kultury i Nauki. Posiadając wszystkie elementy gry przeprowadziliśmy próbne rozgrywki w celu zoptymalizowania zasad i dopracowania przebiegu poszczególnych etapów rozgrywki.

JA I PAŁAC....

Znajomość budynku Pałacu Młodzieży ułatwiła nam wykonanie planszy gry, gdyż znaleźliśmy doskonale lokalizacje klatek schodowych i mniej znanych przejść.

Uczęszczanie na zajęcia pozwoliło mi odkryć nowe zainteresowania oraz rozwinąć moje pasje związane ze sportami wodnymi.

Mogłam również spróbować swoich sił w mało popularnej w Polsce dyscyplinie sportowej jaką są skoki do wody.

Poznałam tutaj wiele wspaniałych osób.

Wspólne działanie w ramach zajęć znacznie ułatwiło mi zawarcie z nimi bliższych znajomości. Mam nadzieję utrzymać te relacje nawet, gdy już nie będziemy uczestnikami Pałacu Młodzieży.

