



Organizacja i zasady gry miejskiej „W pogoni za Janem II Szalonym”

Organizator: Miejska i Gminna Biblioteka Publiczna w Wołowie.

Zasięg i adresaci (grupa docelowa): Młodzież z gminnych szkół podstawowych, klas V-VIII.

Zasady gry:

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu 13 września 2019 roku (piątek) na terenie centrum Wołowa.
2. Celem gry jest edukacja historyczna, przybliżenie młodzieży wydarzeń historycznych, popularyzacja lokalnej historii oraz rozszerzenie oferty kulturalnej biblioteki.
3. Tematem przewodnim gry jest pościg za władającym wehikułem czasu Janem II Szalonym - ostatnim księciem glogowsko-żagańskim z dynastii piastowskiej. Niesforny książę podróżuje w czasie i próbuje wpłynąć negatywnie na historię Wołowa. Uczestnicy gry mają za zadanie schwycić księcia oraz pozbawić go wehikułu. Pościg rozgrywa się w kilku epokach historycznych. Zadania dla uczestników odwołują się do historii miasta, architektury i postaci historycznych.
4. Dla uczestników gry zgłoszonych zespołów – zostanie zorganizowane spotkanie wprowadzające (przedstawienie ogólnych zasad gry, tematyki) – spotkanie zostanie zorganizowane w dniu organizacji gry, na 30 min. przed zaplanowanym startem. Na stronie internetowej biblioteki na bieżąco pojawiać się będą informacje o grze.
5. Zadaniem uczestników gry jest pokonanie całej trasy, wykonanie zadań (punktowanych, ilość zebranych punktów decyduje o końcowej klasyfikacji, w przypadku remisu decyduje czas ukończenia zadań). Wygrywa zespół, który zbierze największą liczbę punktów. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom gry przed jej rozpoczęciem.
6. Uczestnicy grają w zespołach 4-osobowych (plus opiekun). W grze weźmie udział siedem zespołów – przedstawiciele każdej z gminnych szkół (Szkoła Podstawowa nr 1 im. Powstańców Śląskich w Wołowie, Szkoła Podstawowa nr 2 im. Orłąt Lwowskich w Wołowie, Szkoła Podstawowa im. Królowej Jadwigi w Warzęgowie, Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Starym Wołowie, Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Krzydlinie Wielkiej, Zespół Szkół Publicznych w Lubiążu, Zespół Szkół Społecznych w Wołowie). Warunkiem udziału w grze jest zgłoszenie zespołu – złożenie karty zgłoszeniowej – do dnia 6 września br. Wymogiem podczas rozegrania gry jest posiadanie telefonu komórkowego, za pośrednictwem którego będzie mógł kontaktować się z organizatorem (z prawem do jednego telefonu do organizatorów gry w przypadku problemów z wykonaniem zadania = utrata punktów z jednego wykonanego zadania). Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania poruszają się wyłącznie pieszo. W każdym punkcie zadaniowym liczba graczy w zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na karcie drużyny. W razie niezgodności gracze mogą zostać zdyskwalifikowani. W przypadku naruszenia regulaminu przez uczestnika gry, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi karty i wykluczenia go z gry. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, zatem należy zwrócić uwagę na zachowanie szczególnej ostrożności i stosowanie się do zaleceń opiekuna grupy.
7. Gra rozpocznie się 13 września 2019 roku o godz. 10.00 w Miejskiej i Gminnej Bibliotece Publicznej w Wołowie (Dział dla Dorosłych). Gra kończy się w dniu 13 września 2019 roku,

piknikiem historycznym, w parku Wołowskiego Ośrodka Kultury, najpóźniej o godz. 14:00. Ogłoszenie wyników gry i wręczenie nagród nastąpi podczas pikniku historycznego.

8. Dla uczestników gry przewidziane są nagrody: nagroda główna dla zwycięskiego zespołu oraz gadżety, indywidualnie dla każdego uczestnika oraz dyplomy.

9. Dla animatorów oraz opiekunów przewidziane są podziękowania oraz drobne upominki.

10. Każdy uczestnik gry, animator i opiekun na starcie gry otrzyma przypinkę z logo projektu.

Cel gry

Uczestnicy będą poznawać historię miasta, postaci z nim związanych, architekturę, walory turystyczne. Gra rozpocznie się w siedzibie biblioteki. Każda z grup otrzyma kartę drużyny oraz wylosuje lokalizację pierwszego zadania. Na karcie drużyny znajdują się: pola do wypełnienia danych grupy, pola na przybicie pieczętki (drużyna otrzymuje pieczętkę za dobrze wykonane zadanie) oraz plan miasta z zaznaczonymi 15 punktami. Punkty odpowiadają miejscom w Wołowie, w których będzie znajdował się animator (w rolę animatorów wcieli się młodzież ze szkół średnich). Animator będzie posiadał kartę zadania. Zadaniem drużyny jest rozwiązanie zadania, zamieszczenie odpowiedzi na karcie (jeśli tego wymaga zadanie) i przekazanie jej animatorowi. Animator sprawdza czy zadanie zostało wykonane poprawnie, jeśli tak przybija pieczętkę na karcie drużyny. Drużyny poruszają się niezależnie od innych drużyn. Każda z drużyn po wykonaniu pierwszego, wylosowanego zadania (miejsca odpowiadają konkretnym zadaniom) samodzielnie wybiera następne miejsce. Za każde dobrze wykonane zadanie drużyna otrzymuje 1 pkt. Nie stosuje się połówkowego systemu punktacji. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą ilość pkt. W przypadku remisu decyduje czas ukończenia zadań. Po dotarciu na metę wszystkich drużyn następuje podliczenie punktów. Każda drużyna, która dotrze na metę, otrzyma literę, którą, w celu otrzymania hasła końcowego, wpisać będzie należało w odpowiednie miejsce wskazane przez animatora.

Zespoły uczestników rywalizują na ulicach miasta, starają się wykonać postawione przed nimi zadania w jak najkrótszym czasie. Liczą się: szybkość, wiedza, kojarzenie faktów, praca zespołowa, orientacja w terenie. **W jednym punkcie zadaniowym, znajdować się może tylko jedna drużyna!**

Celem gry miejskiej „W pogoni za Janem II Szalonym” jest zapoznanie młodzieży z gminnych szkół podstawowych z lokalnymi wydarzeniami historycznymi oraz zaangażowanie uczniów szkół średnich we współtworzenie wydarzeń kulturalnych adresowanych do mieszkańców miasta.

Organizator

Miejska i Gminna Biblioteka Publiczna w Wołowie