

INSTRUKCJA GRY TERENOWEJ “KULTURA NA RESORACH”

Gra “Kultura na resorach” jest elementem projektu pod tą samą nazwą, finansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu Patriotyzm Jutra. Projekt realizowany był przez Dzielnicowy Dom Kultury „Bronowice” w Lublinie w 2021 roku. Opierał się na edukacji historycznej i jego celem było poszerzenie świadomości dzieci i młodzieży, a także środowiska lokalnego na temat przemysłu lubelskiego oraz jego wpływu na rozwój Lublina.

PRZEBIEG GRY

Uczestnicy

W grze biorą udział 2 drużyny. Liczebność grup jest dowolna. Każda drużyna tworzy nazwę zespołu i wpisuje ją do Karty Gry.

Organizacja

Nad przebiegiem gry musi czuwać jedna osoba – Organizator, która będzie odpowiadała za przygotowanie wszystkich materiałów oraz mapy terenu, ale także poda numer kontaktowy do siebie uczestnikom gry, na wypadek wystąpienia problemów podczas jej trwania. Do przeprowadzenia gry potrzebnych jest także dwóch pomocników – Agentów, którzy będą obsługiwać punkty wyznaczone na mapie.

Miejsce

Grę można przeprowadzić w dowolnym miejscu. Planując grę należy zwrócić uwagę na wybrany teren i dopasować zadania do konkretnych miejsc w przestrzeni. Po zaplanowaniu punktów z zadaniami należy przygotować mapę terenu w dwóch wariantach. Należy to zaplanować tak, aby poszczególne punkty z zadaniami były od siebie w takiej odległości, aby drużyny nie spotkały się ze sobą na którymś z punktów. Wszystkim punktom z zadaniami należy nadać numery i umiejscowić je w odpowiedniej kolejności na mapie, tak aby znajdowały się możliwie jak najbliżej siebie. Mapy należy wydrukować i wręczyć każdej z drużyn.

Wygrana

Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą ilość punktów.

Rozpoczęcie gry

Na początku każda drużyna otrzymuje długopis oraz Kartę Gry, w której znajdują się Zadania oraz informacje dotyczące przebiegu gry. Wszystkie drużyny rozpoczynają grę w tym samym czasie i miejscu oznaczonym na mapie Start/Meta. Na karcie należy zapisać nazwę drużyny oraz godzinę zakończenia (od godziny rozpoczęcia gry należy odliczyć 60 minut).

Wykonywanie zadań

Na Karcie Gry wypisane są Zdania. Przy każdym punkcie z zadaniami znajduje się instrukcja lub pomocnik – Agent, który wyjaśnia przebieg zadania. Stację uznaje się za zaliczoną po wykonaniu konkretnego zadania.

Zaliczenie zadań i zakończenie gry

W momencie wykonania wszystkich zadań należy wrócić do punktu Start/Meta. Organizator weryfikuje poprawność odpowiedzi na karcie gry i przyznaje punkty – za każde poprawnie rozwiązane zadanie w Karcie Gry drużyna otrzymuje 3 punkty. W przypadku przekroczenia czasu gry (60 minut) - za każde 5 minut opóźnienia odejmowane są po 2 punkty od wyniku końcowego.

Przed rozpoczęciem gry należy przygotować następujące materiały:

1. KARTY GRY – należy wydrukować dwie Karty Gry (format A4 po złożeniu, druk dwustronny, orientacja strony pozioma) z wcześniej przygotowanymi mapami. Każdą mapę należy dopasować do wybranego wcześniej terenu gry.
2. DŁUGOPIS – każda z drużyn powinna otrzymać jeden pisak/długopis do uzupełniania Karty.
3. Na ostatnich stronach KART GRY należy zapisać godzinę zakończenia gry, odliczając od czasu rozpoczęcia 60 minut oraz numer kontaktowy do osoby przygotowującej grę.
4. TABLICE/ZADANIA – przed rozpoczęciem gry należy umieścić wydrukowane tablice z czterema zadaniami (pliki „Tablica do zadania – wierszyk o Żuku”, „Tablica do zadania – schemat samolotu”, „Tablica do zadania – szyfr”, „Tablica do zadania – waga”). Tablice należy umieścić w wybranych wcześniej punktach oznaczonych na mapie. Uczestnicy będą mieli za zadanie odnaleźć je wszystkie podczas gry.

PLENEROWE WYDARZENIA KULTURALNO-HISTORYCZNE

Kultura na Festiwalach

5. NAKLEJKI – przed rozpoczęciem Gry należy nakleić niewielkie karteczki ze zdjęciami i nazwami pojedynczych aut (plik „Samochody-naklejki”). Naklejki należy ukryć w trudnych do odnalezienia miejscach. Zadaniem uczestników będzie odnalezienie wszystkich naklejek.

6. POMOCNICY – przed rozpoczęciem Gry Pomocnicy otrzymują wydrukowane pliki: Zdjęcie na puzzle, Samolot do składania nr 1 oraz Samolot do składania nr 2. Bezpośrednio przed rozpoczęciem Gry Pomocnicy powinni udać się do wyznaczonych punktów na mapie.
 - Zadanie „Stworzyć samolot” – Wcześniej należy przygotować dwie wydrukowane instrukcje składania papierowego samolotu (pliki: „Samolot do składania nr 1”, „Samolot do składania nr 2”) oraz dwanaście kartek A4 – po sześć kartek dla każdej drużyny. Pomocnik wręcza każdej drużynie instrukcje złożenia samolotów oraz kartki A4 do złożenia samolotów. Czas na złożenie samolotów to 5 minut. Za złożenie obu samolotów drużyna otrzymuje 6 punktów; za złożenie jednego samolotu za 4 punkty – drużyna otrzymuje 4 punkty, a za złożenie jednego samolotu za 2 punkty – drużyna otrzymuje 2 punkty. Punktację należy wpisać przy zadaniu „STWORZYĆ SAMOŁOT”. W sytuacji, kiedy jedna grupa dogoni drugą – ta ostatnia musi poczekać, aż pierwszej grupie minie czas na rozwiązanie zadania.
 - Zadanie „Kto zbudował fabrykę?” – należy wydrukować grafikę z pliku „Zdjęcie na puzzle” oraz pociąć ją tak, aby powstały puzzle. Pomocnik wręcza każdej drużynie puzzle. Czas na wykonanie tego zadania to 5 minut. Drużyna ma za zadanie odczytać z ułożonych puzzli imię i nazwisko założyciela Fabryki Wag. Za odczytanie imienia i nazwiska drużyna otrzymuje 6 punktów. Za odczytanie nazwiska – 4 punkty; za odczytanie jedynie imienia – 2 punkty. W sytuacji, jeśli jedna grupa spotka drugą na tym punkcie – grupa, która przyszła jako druga musi poczekać, aż pierwszej grupie minie czas na rozwiązanie zadania.