

RATUJEMY ŚNIEŻKĘ – gra miejska

Gra powstała na polsko-ukraińskim spotkaniu młodzieżowym zatytułowanym „Kultura klucz do rozumienia”, które miało miejsce w Karpaczu w dniach 8-16 maja 2015r. Projekt realizowany był w partnerstwie przez Stowarzyszenie Transformator Kultury oraz Narodowy Uniwersytet w Chmielnicku. Projekt był współfinansowany z programu ERASMUS+.

Ratujmy Śnieżkę!

Śnieżka od tysięcy lat leży w krainie **Lodołamaczy**, niedaleko od miejscowości Karpacz.

Ich sąsiadami jest śniegolubny lud zwany **Śniegołapy**.
Pomiędzy ludami coraz częściej dochodzi do konfliktów. Śniegołapy domagają się oddania im Śnieżki. Ich postulaty pozostają bez odpowiedzi i Śniegołapy podczas ostatniej zimy zajęły Górę.

Bogaty lud Śniegołapów przekupuje Lodołamaczy z Karpacza- dlatego część mieszkańców Karpacza godzi się na oddanie Śnieżki.

W mieście zapada CHAOS.

Potrzebujemy Was Turyści do przywrócenia ładu w naszym mieście!

Weźcie udział w naszej grze i uratujcie Śnieżkę!

Instrukcja dla prowadzącego



Dzielisz grupę na mniejsze grupy i każdej z nich rozdajesz: regulamin, kartę startową oraz ponumerowane koperty z poszczególnymi adresami, w których są zadania. Ustalasz jeden punkt startowy i metę. Jeśli nie chcesz by drużyny spotkały się na poszczególnych punktach to kolejność punktów od startu do mety, każdej grupie ustalasz inny. Wpisując numerki przy adresach w karcie startowej. Te same numerki wypisujesz na kopertach do zadań dotyczących danego adresu. Zaplanuj grę w taki sposób aby na mecie czekała na graczy nagroda lub niespodzianka. Jeśli gracze nie znają dobrze topografii miasta dobrze byłoby rozdać im mapy miejscowości. Gra może być bezobsługowa jednak jeśli jesteś w stanie zorganizować w każdym punkcie osobę, która pomoże uczestnikom rozwiązać zadanie i przyzna im punkty za dobrze wykonane zadanie na pewno byłoby to atrakcyjniejsze. Jeśli nie możesz tego tak zorganizować to niech uczestnicy zapisują odpowiedzi na karcie startowej a na końcu na mecie opiekun gry sprawdzi im odpowiedzi i przyzna punkty. Każda z drużyn dostaje tyle kopert ile jest punktów gry (adresów). Przed każdym zadaniem jest instrukcja do prowadzącego jak ma przygotować kopertę z danym adresem. Udanej zabawy!

Regulamin gry miejskiej Ratujmy Śnieżkę!



1. W grze mogą wziąć udział 3 grupy.
2. Wszyscy uczestnicy muszą zarejestrować się przy starcie.
Gra zaczyna się o godzinie i trwa do
3. Każda drużyna otrzymuje kartę startową.
4. Drużyny powinny wymyśleć własną nazwę zespołu.
5. Panuje dowolność kolejności wykonania zadań, oprócz startu i mety, które są jednakowe dla wszystkich zespołów.
6. Docierając do kolejnego punktu w karcie startowej otwieracie kopertę z zadaniem przypisaną danemu adresowi.
7. Po ukończeniu każdego zadania drużyna zapisuje odpowiedzi otrzymuje i robi zdjęcie grupowe.
8. Po ukończeniu wszystkich zadań czeka na wszystkich niespodzianka.

Ratujmy Śnieżkę!

Gra miejska



Karta startowa Zespołu:

.....

Członkowie zespołu:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Lp. Numer koperty	ADRES	ODPOWIEDZI	ZDOBYTE PUNKTY
1.	Urząd Miasta Ul. Konstytucji 3 maja 54		
	Hotel CHROBRY Ul. Konstytucji 3 maja 78		
	Ul. Konstytucji 3 maja 26		
	Karkonoskie Tajemnice Ul. Adama Mickiewicza 1a		
	Muzeum Zabawek Ul. Kolejowa 3		
6.	Ul. Konstytucji 3 maja 80		

Urząd Miasta

Ul. Konstytucji 3 maja 54

Zadanie

Do prowadzącego: odetnij nazwy od rysunków do koperty z tym zadaniem wsadź treść zadania i zdjęcia.

Zadanie: Przed Wami zagadka- jej rozwiązanie pomoże uratować Śnieżkę. **Musicie pomóc skompletować sprzęt wspinaczkowy Lodołamaczom.**

Zastanówcie się, do czego służą te przedmioty. Wiedzy szukajcie u przechodniów i wszędzie gdzie to możliwe. Na metę musicie przynieść podpisane wizerunki przedmiotów.



Raki



Lonża



Uprząż



Jumar



Ósemka

Hotel CHROBRY

Ul. Konstytucji 3 maja 78

Zadanie

Do prowadzącego: do koperty z tym adresem wsadź jedynie treść zadania.

Zadanie: Dotarliście do siedzimy strajkujących Tragarzy, którzy nie godzą się na oddanie Śnieżki. Dowiedzcie się, dlaczego?

Na podstawie tablicy informacyjnej przy D.W. Chrobry dowiedzcie się:

- Kim i czym się zajmowali Tragarze w Karpaczu?
- Co to jest lettyka?
- Ile osób nosi jedną lektykę

Tragarze.....
.....
.....

Lettyka.....
.....
.....
.....

Ilość

osób.....

.....

Zadanie (trzy koperty)

Do prowadzącego: do koperty z tym adresem wsadź trzy koperty oznaczone numerami 1, 2, 3 uczestnicy mają je otwierać po kolei rozwiązując zadania i wykonując instrukcje.

1 KOPERTA

Zadanie: W tym budynku mieszkały osoby, które mogą wam pomóc w uratowaniu śnieżki. Dowiedzcie się czegoś o mieszkańcach tego budynku:

- Kim byli?
- Skąd przybyli do Karpacza?

Zanotujcie odpowiedzi na pytania.

2 KOPERTA

Zadanie: Laborantów nie ma obecnie w domu. Znajdźcie ich na skwerze pod lipą.

3 KOPERTA

Do prowadzącego: odetnij od wizerunku zioła i jego opisu nazwę. Wsadź nazwy do jednej koperty, a resztę do drugiej. Przy nazwach są litery, z których trzeba ułożyć hasło LICZYRZEPA.

Zadanie: Otrzymajcie 10 opisów zastosowania ziół. Dopasujcie do wizerunku i opisu nazwę. Przy nazwach są również litery, które po ułożeniu dadzą wam hasło – zaklęcie, które obudzi Ducha Gór.

Każda z drużyn otrzymuje dwie koperty i musi dopasować. Przy nazwach ziół jest hasło, grupa na metę przynosi hasło + skompletowane wizerunki z nazwami.



Mięta pieprzowa (L)

1. Polecana jest przede wszystkim w dolegliwościach układu pokarmowego, zwłaszcza bólu brzucha, wzdęciach i braku łaknienia.



Szałwia/Шавлія

(I)

do produkcji soków trawiennych, a płukanie ust naparem działa antyseptycznie, likwidując afte i pleśniawki.

2. Leczniczą właściwością herbatki z tego zioła jest pobudzenie organizmu

Rumianek/Ромашка

(C)

3. Ma właściwości przeciwzapalne, rozkurczające mięśnie gładkie (podawany dzieciom), przyspieszające gojenie się ran, przeciwbakteryjne i neutralizujące toksyny bakteryjne, pobudzające przemianę materii w skórze.



Aloes/Алоэ

(Z)

4. Sok z rośliny leczy alergię i trudno gojące się rany, obniża poziom cukru, poprawia odporność. Maści, kremy i żele pomocne są w wiel schorzeniach skórnych, np. owrzodzeniach, oparzeniach, ranach.





Babka lekarska (Y)

5. W medycynie ludowej świeże liście przykładano na niewielkie zranienia, ukąszenia owadów, zwichnięcia, ropiejące rany, owrzodzenia, napar służył do przemywania trudno gojących się ran.

Pokrzywa (R)

6. Od dawna wykorzystywana jest w medycynie naturalnej. Na przednówku gotowano z niej kiedys żupę. Medycyna ludowa zaleca, żeby przy wiosennym zmęczeniu pić co dzień na wzmocnienie sok ze świeżo zerwanego ziele. Napar pomaga walczyć ze stresem. W połączeniu z innymi ziołami działa nawet wtedy, gdy mamy... pokrzywkę (objawy uczulenia).



Melisa (Z)

7. Uspokaja, ułatwia zasypianie, pogłębia sen i pomaga przetrwać w sytuacjach stresowych. Jako środek rozkurczający i przeciwzapalny korzystnie oddziałuje w zaburzeniach trawiennych.



Czosnek niedźwiedzi (E)

8. Ma pozytywny wpływ na układ krwionośny, gdyż mniejsza lepkość krwi i obniża ciśnienie poprzez rozszerzenie naczyń.

W związku z tym, jedząc go można zapobiec także nadciśnieniu.

Ponadto roślina ta zawiera sporo żelaza i wierzono, że chroni przed złymi duchami.

Dziurawiec (P)

9. Stosuje się przy niedomoganiach wątroby, w schorzeniach woreczka żółciowego, w stanach zapalnych dróg żółciowych, przy zgadze, wzdęciach, wiatrach, bieguncce, przy złej przemianie materii, braku apetytu, nieżytach żołądka i jelit. Ziele stosuje się także w stanach depresyjnych i lękowych, przy niepokoju nerwowym. Zewnętrznie stosuje się przetwory olejowe z rośliny na rany tłuczone i cięte, w bólach mięśni i przy oparzeniach.



Miodunka plamista (A)

10. Korzystnie wpływa na drogi oddechowe, przyspiesza gojenie się uszkodzonej tkanki płuc, usuwanie wydzielin z górnych dróg oddechowych, pobudza ruchy ich nabłonka rzęskowego. Stosuje się ją, przeważnie w mieszance z innymi ziołami, jako środek wykrztuśny przy przewlekłym nieżycie oskrzeli oraz pomocniczo przy gruźlicy i zapaleniu płuc.



Stowarzyszenie Transformator Kultury

www.transformatorkultury.org.pl

biuro@transformatorkultury.org.pl



Karkonoskie Tajemnice

Ul. Adama Mickiewicza 1a

Zadanie

Do prowadzącego: uczestnicy mają ułożyć hasło: rzepiór. Do tego adresu wsadź dwie koperty na dwa zadania.

Zadanie: Witam, jestem pomocnikiem Liczyrzepy!
Jeśli chcecie przejść dalej musicie przechytrzyć go.
Czekają na was dwa zadanie, jeśli wykonacie je prawidłowo to będziecie mogli pójść dalej.

1. Zadanie polega na zgromadzeniu liter, które utworzą słowo mające moc pokonać Liczyrzepę.
Na początek jedna osoba losuje literę i ma za zadanie wymyśleć 5 słów zaczynających się na tą literę w różnych kategoriach.
Pozostali członkowie zespołu mogą podpowiadać!

Kategorie:

1. Postacie związane z Karpaczem lub Dolnym Śląskiem
2. Karkonosze
3. Zwierzęta
4. Rośliny
5. Miasto/wieś na Dolnym Śląsku

2. Kogo przedstawia rzeźba przed budynkiem? Jaka jest jego historia. W poznaniu historii mogą pomóc Wam pracownicy Muzeum lub przechodnie.

Historia.....
.....
.....
.....
.....
.....

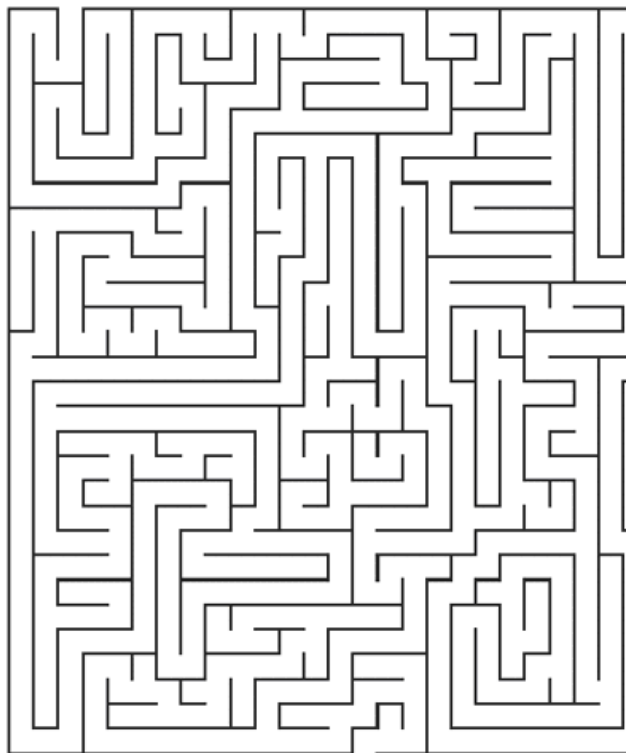
Muzeum Zabawek

Ul. Kolejowa 3

Zadanie

Do prowadzącego: do koperty z tym adresem wsadź dwie koperty na dwa zadania. W zadaniu drugim hasło do ułożenia to Tomaszewski. W drugim zadaniu kropki wskazują na literę, którą tworzy hasło.

1. Zadanie: znajdujecie się przy Muzeum Zabawek. Nikt nie wie, że gdy ludzie nie patrzą, zabawki ożywają i one również chcą pomóc w uratowaniu Śnieżki przed Śniegołapami, ale muszą uciec z muzeum łamiąc zabezpieczenie. Pomóż im przejść przez zawiły labirynt.



Stowarzyszenie Transformator Kultury

www.transformatorokultury.org.pl

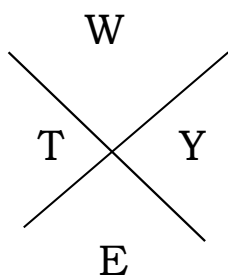
biuro@transformatorokultury.org.pl



2. Zadanie: to jeszcze nie koniec! Na końcu labiryntu znajdują się drzwi, które można otworzyć tylko wpisując hasło związane z tym miejscem. **Hasło jest zaszyfrowane. Rozwiąż zagadkę i uwolnij zabawki.**

Klucz

AB	TR	OK
AV	IJ	SR
GH	MZ	KE



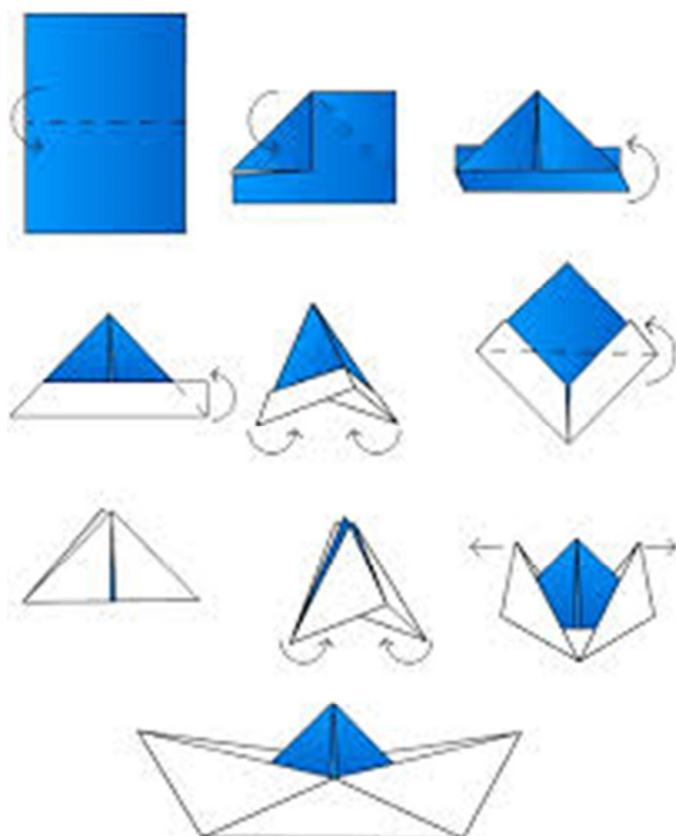
Hasło:



Zadanie

Do prowadzącego: do koperty z tym adresem wsadź dwie koperty z dwoma zadaniami. Do zadania pierwszego załącz czyste kartki papieru w takiej ilości ilu jest zawodników oraz instrukcje do składania statków.

Zadanie 1: Śniegołapy zaminowały tamę, trzeba złożyć statki aby wysłać misję ratunkową. I uratować Karpacz przed zalaniem. Kiedy każda osoba z drużyny złoży statek wówczas otwórzcie ostatnią kopertę.



Zadanie 2:

Gratulacje !!!



Uratowaliście Śnieżkę i sam król Lodołamaczy pragnie wam podziękować.

Czeka on na Was po drugiej stronie tamy.

Jego życzeniem jest, aby portret wybawców Śnieżki zawisł w jego pałacu.

Czekać tam będzie również sekretarz króla, który sprawdzi zadania zliczy punkty i wyłoni zwycięzców gry.