



Choroszczańska gra miejska
„Imieniny u hetmana
– droga przez diabły poplątana”



Dniu 9 czerwca 2015 r. o godzinie 9.00 w Zespole Szkół w Choroszczy rozpocznie się gra miejska pt. „Imieniny u hetmana – droga przez diabły poplątana”. Została ona przygotowana przez uczniów klas I i II Publicznego Gimnazjum w Choroszczy pod kierunkiem Beaty Jabłońskiej i Małgorzaty Czulewicz, w ramach programu Młody Obywatel.

Uczestnicy gry miejskiej „Imieniny u hetmana...” poznają wydarzenia i osoby, które miały wpływ na historię Choroszczy. Odwiedzą najważniejsze zabytki i miejsca użyteczności publicznej. Dowiedzą się jakiej narodowości byli mieszkańcy miasteczka, jaką wyznawali religię i jakie były relacje między nimi. Poznają także legendy dotyczące naszej okolicy. Na trasie gry będą rozwiązywali zadania, wykazywali się umiejętnością pracy w grupie, kreatywnością oraz zdobytą wiedzą. Liczymy na dobrą i pouczającą zabawę oraz sprzyjającą pogodę.

**Zapraszamy do udziału trzyosobowe drużyny reprezentujące
wszystkie klasy naszego gimnazjum!!!**

Poniżej przedstawiamy regulamin gry.

Regulamin choroszczańskiej gry miejskiej – „Imieniny u hetmana, droga przez diabły poplątana”

Zadaniem uczestników gry jest odnalezienie na podstawie wskazówek miejsc związanych z historią Choroszczy i zaznaczenie ich na mapce. W każdym punkcie/miejscu gracze muszą wykonać zadania wyznaczone przez organizatorów zabawy. Uczniowie poruszają się w dowolnej kolejności. Na każdej stacji zdobywają punkty, otrzymają również od organizatorów opis z historią wybranego miejsca. Pomiędzy stacjami muszą zapoznać się z opisem i na jego podstawie odpowiedzieć na pytania. Karty z odpowiedziami przekazują nauczycielom w starej szkole. Wygra drużyna z największą ilością punktów.

Początek gry o godzinie 9.00 w Zespole Szkół w Choroszczy w dniu 9 czerwca (wtorek) 2015 r.

Regulamin:

1. Drużyny składają się z 3 osób.
2. Uczestnicy biorą udział w zabawie za pisemną zgodą rodziców.
3. Każdy zespół w zgłoszeniu podaje nazwę drużyny i dane osób startujących.
4. Zespoły otrzymają zestaw startowy (kartę podróży ze wskazówkami i mapą).
5. Na trasie na uczestników oczekiwać będą Agenci ze specjalnymi zadaniami sprawdzającymi wiedzę, sprawność fizyczną oraz kreatywność.
6. Po ukończeniu Gry zawodnicy oddają kartę podróży i mapę z zaznaczonymi miejscami sędziom zawodów oraz odpowiedzi na pytania do opisów - nauczycielom w starej szkole. Jest to warunek klasyfikacji drużyn. Ponadto na mecie czeka na uczestników zadanie finałowe.
7. W przypadku równej ilości punktów o klasyfikacji decyduje czas pokonania trasy, jednak nie może on przekroczyć trzech godzin.
8. Decyzje sędziów są ostateczne.
9. Trzy najlepsze drużyny otrzymają nagrody rzeczowe.
10. Uczestnicy zobowiązani są do bezpiecznego zachowania i poruszania się zgodnie z przepisami ruchu drogowego.
11. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana w następujących przypadkach:
 - gdy zachowanie członków drużyny naraża na niebezpieczeństwo własne i innych uczestników gry,
 - gdy nie przestrzegają zasad bezpiecznego poruszania się w ruchu drogowym,
 - gdy wymusza na Agentach dodatkowe punkty lub podpowiedzi,
 - udziału w Grze pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających,
 - niesamodzielnego odpowiadania na pytania, ingerowania w oceny Agentów na karcie punktowej.
12. W sytuacjach problemowych, uniemożliwiających dalszą grę możecie wykonać „telefon ratunkowy” do organizatorów (numer otrzymacie 9czerwca).
13. Gra rozegra się w terenie, w związku z tym należy wziąć pod uwagę prognozowaną pogodę i zabezpieczyć się przed deszczem lub upałem (stosowne ubranie, woda, nakrycie głowy itp.).
14. Uczestnicy winni zabrać ze sobą przybory do pisania.

15. Pamiętajcie o tym, by zachowywać się kulturalnie i uprzejmie w miejscach, do których traficie, szczególną powagę zachowajcie w świątyniach.

Życzymy wam przyjemnej wycieczki i satysfakcji z rozwiązywania zadań!!!

Organizatorzy