

Scenariusz Gry Miejskiej





Instytut
Nowych Technologii



PERCIŃCOCCEDIAMO

L'ORMA



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

Wstęp

Niniejsza gra miejska jest przygotowana i realizowana w ramach międzynarodowego projektu ”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowanego z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership. Głównym koordynatorem jest litewska organizację sportowa Birzu lengvosios atletikos sporto klubas, która współpracuje z organizacjami sportowymi z Polski, Finlandii, Turcji, Włoch. Realizacją działań projektowych na terenie Polski zajmuje się Stowarzyszenie Instytut Nowych Technologii, ul. Sienkiewicza 55 90-009 Łódź. Celem projektu jest wspieranie integracji społecznej i promowanie równych szans w sporcie poprzez rozwój międzynarodowej sieci organizacji działających w dziedzinie sportu i działań związanych z integracją społeczną poprzez sport.

GRA MIEJSKA - W POSZUKIWANIU ZAGUBIONYCH BUTÓW MESSIEGO

Opis gry:

Uczestnikami gry miejskiej „W poszukiwaniu zagubionych butów Leo Messiego” są dzieci/młodzież w wieku szkolnym – 12 – 19 lat. W grze bierze udział 6 grup. Każda z nich liczy 6 uczestników. Każda grupa musi zrealizować określone zadania fizyczne, które mają na celu promowanie aktywności fizycznej i działań eliminujących wykluczenie osób niepełnosprawnych/z mniejszymi szansami. Gra składa się z zagadek i rebusów, które odsyłają do następnych punktów na trasie. Dodatkowo na wybranych stacjach uczestnicy mają za zadanie znaleźć lub zdobyć jeden przedmiot. Owymi przedmiotami mogą być sznurówki, kartki sędziego (żółta, czerwona), gwizdek itd. Każda grupa realizuje trasę w towarzystwie opiekuna, który może być przebrany w strój piłkarza. Opiekun może pomagać grupie, udzielając jej jednej wskazówki, gdy wszyscy uczestnicy o to poproszą. Czas na realizację całej trasy wynosi maksymalnie 120 min. Grupy zaczynają realizację trasy jedna po drugiej w odstępie 15 minut. Warunkiem wygranej jest dotarcie do każdego punktu wyznaczonego na trasie (8 miejsc) i odnalezienie jak największej ilości ukrytych przedmiotów oraz realizacja zadania finałowego – odnalezienie butów Messiego. Drużyna, która uzyska najwięcej przedmiotów i najwięcej punktów za realizację zadań sportowych, w tym zrealizuje główny cel gry – odnajdzie buty Messiego – zdobywa główne nagrody. Pozostałe drużyny dostają nagrody pocieszenia, w postaci małych gadżetów typu długopisy etc. Istotnym elementem gry jest zdobywanie punktów. Za każde zadanie sportowe uczestnicy dostają punkty, które przyznaje im osoba kierująca zadaniem na danej stacji. Owe osoby przydzielają punkty zgodnie z niżej przedstawioną punktacją. Punkty zapisuje się na kartach grup, za które odpowiedzialny jest lider grupy. Karta grup dostępna jest w załączniku poniżej. Każda grupa przed rozpoczęciem gry dostaje plan parku oraz kartę grupy. Każdy uczestnik musi zapoznać się



Instytut
Nowych Technologii



PERCIPIMUS
L'ORMA

Vasatokka
Nuorisija luontomatkaileeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP,
dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

z regulaminem gry przed jej realizacją (załącznik poniżej). Przebieg trasy, opis zadań sportowych,
wskazówki i materiały niezbędne do jej realizacji znajdują się w opisie poniżej.

PRZEBIEG GRY

1. **Brama - główne wejście do parku.**

Zadanie 1:

Znaleźliście się na prawdziwym treningu piłkarskim. To nie przelewki! Czekają Was teraz prawdziwe wyzwania. Musicie pokonać niesamowitego bramkarza i strzelić 6 rzutów karnych. I to wszystko w bardzo krótkim czasie – 10 minut!!! A na bramce jest nie byle kto, gdyż sam Gianluigi Buffon, najlepszy bramkarz na świecie. Gdy uda się Wam strzelić karne (każdy zawodnik po kolei wykonuje jeden strzał. Każdy gol to 2 punkty, a każde pudło to -1 punkt.), Buffon da Wam piłkę, która jest Waszym pierwszym zdobytym przedmiotem. Następnie musicie kierować się za strzałkami. Strzałki narysowane są na ziemi i drzewach. Doprowadzą Was do kolejnego zadania.

2. **Mała polanka**

Na małej polance czeka na was wiele zadań. Przede wszystkim musicie przebiec drogę wyznaczoną pachołkami, trzymając jajko na łyżce, którą z kolei trzymacie w swoich ustach. Następnie musicie przeczołgać się przez błoto/ wysoką trawę, a na końcu skakać w worku do wyznaczonego drzewa. Każdy uczestnik po kolei wykonuje to zadanie. Na drzewie będzie wisiała zagadka. Jednak musicie wykazać się umiejętnością współpracy, by móc ją rozwiązać. Punktacja: Każde potłuczone jajko minus 1 pkt, każda osoba, która przebiegnie bieg - +2 pkt, jeżeli wszyscy uczestnicy pokonają trasę w mniej niż 10 min, dostaniecie 5 pkt ekstra.

Wskazówka na drzewie:



Instytut
Nowych Technologii



PERCIENI OCCEDIAMO
L'ORMA

Vasatokka
Nuorisojen luontomatka- ja luontomatkailukeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

**Siemka! Dzięki, że mi pomagacie. Nie wiem jak mogłem zgubić własne buty, ale bez nich nie zagram jutrzejszego meczu. Nie dam rady, serio! Pamiętam, że wczoraj wpadł do naszej szatni chłopak, może 18 letni, miał na sobie czerwoną koszulkę i bardzo chciał nasze autografy. Myślę, że on może wiedzieć gdzie są moje buty! Pomożecie mi go znaleźć? Niestety nie wiem gdzie go szukać...
Zaraz, zaraz...
Chyba jednak coś jeszcze wiem. Pamiętam, że mówił, że bardzo lubi wodę. Może to jest jakiś ślad.**

3. Gdzieś w okolicy wody

Waszym zadaniem jest odnaleźć chłopaka w czerwonej koszulce, który jest bardzo smutny, bo zgubił wszystkie autografy od swojej ulubionej drużyny. Chłopak powiedział, że Wam pomoże i powie co wie w sprawie zaginionych butów, jeżeli tylko odnajdziecie jego autografy...

Chłopak niestety nie widzi (ma opaskę na oczach). Waszym zadaniem jest nakierowanie go na karteczki, które są ukryte w miejscach oznaczonych X, używając jedynie słów „CIEPŁO”, „ZIMNO”, „GORĄCO”. Jak uda Wam się pomóc chłopakowi, dostaniecie od niego skrzynkę, w której znajduje się wskazówka, ale żeby ją otworzyć, musicie znaleźć klucz.

Poszukiwanie klucza: Aby odnaleźć klucz, musicie znaleźć (na wyznaczonej przez strzałki ścieżce) panią z psem na spacerze. W tym celu musicie nawiązać dialog z ludźmi w parku. Gdy uda Wam się odnaleźć właściwą panią, musicie zrobić co Wam każe, by otrzymać od niej klucz.



Instytut
Nowych Technologii



PERCIĄNDICZEDIAMO

L'ORMA



Nuoris- ja luontomatkailukeskus



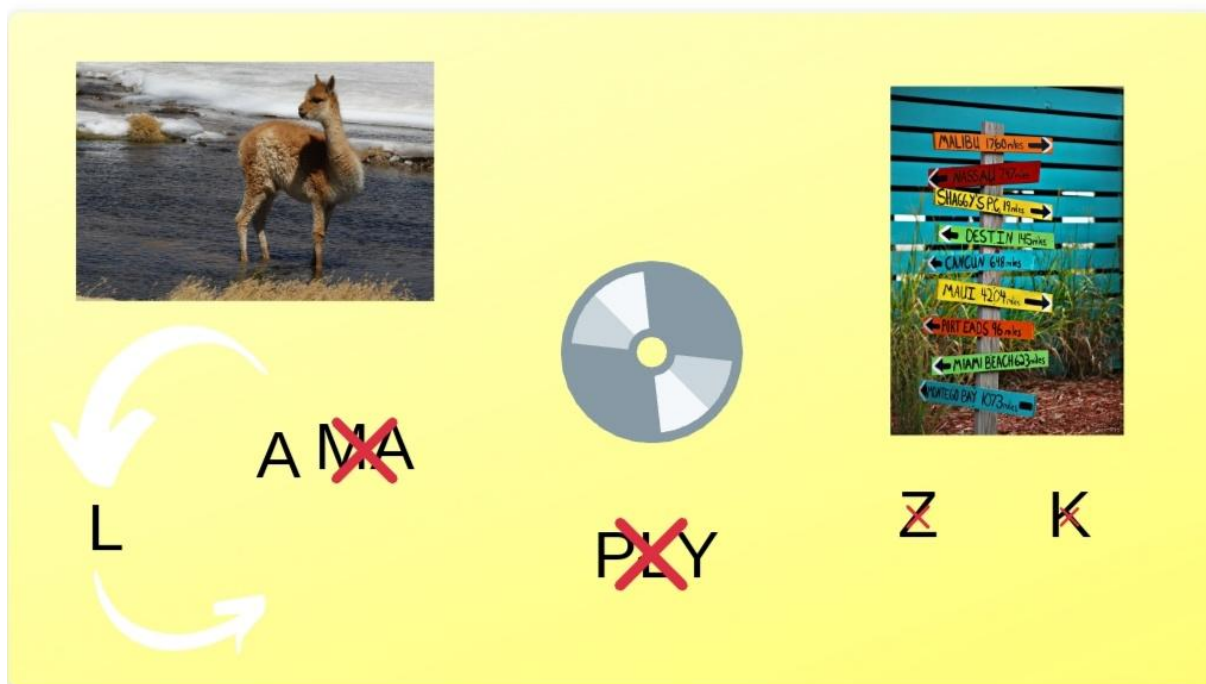
”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

4. Plac zabaw

Chcecie wejść na plac zabaw? Szukacie czegoś? To nie takie proste. Najpierw musicie wykonać zadanie i zadowolić samego Ronaldo. Chcecie wiedzieć co macie zrobić? Tam, przy tamtym drzewie czekają na was balony. Waszym zadaniem jest ustawić się w rzędzie. Pierwsza osoba biegnie po balon. I wraca po kolegę. Druga osoba staje za pierwszą, a między wami jest balon. Waszym zadaniem jest biec tak, żeby go nie zgubić. Za każdym razem dołącza do was kolejna osoba. Jak uda wam się przebiec cały tor w pełnym składzie drużyny, tak, żeby przy drzewie nie pozostał ani jeden balon, dostaniecie od Ronaldo 5 punktów, ale jak upadnie wam balon, będziecie musieli zacząć bieg od nowa. Gotowi? Start!

Po biegu, możecie wejść na plac zabaw i zacząć poszukiwania ukrytego przedmiotu i kolejnej wskazówki.

Wskazówka:



5. ALTANA

Jesteście niezłomni! Już niewiele Wam pozostało, aby złapać złodzieja. Kolejna wskazówka jest w Altance, ale żeby móc ją przeszukać, musicie wykonać kolejne zadanie. Na stoliku przed Wami stoją puste kubeczki. W pierwszym kubeczku znajduje się piłeczka pingpongowa. Waszym zadaniem jest przedmuchać ją do ostatniego kubeczka. Nie możecie dotykać kubeczków. Do wykonania tego



Instytut
Nowych Technologii



PERCIENI KREDIAMO
L'ORMA

Vasatokka
Nuoris- ja luontomatkailukeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

zadania macie jedynie wodę i własne usta, bowiem możecie jedynie dmuchać. Pomyślcie co zrobić! Macie ograniczony czas, bo jedynie 10 minut. Czas, start! Za wykonanie tego zadania macie 10 punktów, ale jak Wam się nie uda, pozostaniecie bez jednego przedmiotu ekstra...

Gdy uda się Wam wykonać to zadanie, możecie przeszukać altankę. Ukryta tam jest kolejna wskazówka.



6. Cmentarz

Waszym kolejnym zadaniem będzie stanąć w miejscu oznaczonym x, a następnie trafić kółkiem na pachołek... kółek jest 10, pachołek 1. Zadanie wykonujecie indywidualnie, jedno po drugim. W tym zadaniu czas jest waszym największym wrogiem, bowiem macie 6 minut na wykonanie tego zadania. Jeżeli uda się Wam wykonać to zadanie, dostaniecie 5 punktów i dodatkową wskazówkę od osoby nadzorującej 😊

Przy pomniku, nagrobku, ukryte są dwie kartki – czerwona i żółta. Jest to dodatkowy przedmiot na trasie. Uda wam się go odnaleźć?



Instytut
Nowych Technologii



PERCIÄNDICCEDIAMO
L'ORMA

Vasatokka
Nuoris- ja luontomatkailukeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP,
dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

Dodatkowa wskazówka:



*Buty mam,
Ich nie oddam.
Chcesz je mieć?
Odnajdź mnie*

7. Ścieżka

W drodze na miejsce, w którym można zagrać w tenisa (w naszym przypadku kort tenisowy, w innych miastach może być to po prostu wskazówka odsyłająca do osób, które grają w tenis lub może być to wskazówka odnosząca się do innego sportu -łyżwiarstwo, bieganie itd.), dzieci napotykalają przeszkodę. -> informacja od organizatora

Okazuje się, że weszliście na teren, na którym jest niepewny grunt, więc nie możecie dotykać ziemi, aby uniknąć niebezpieczeństwa... Waszym zadaniem jest współpracując (jeżeli ktoś z drużyny dotknie ziemi dostaniecie 2 punkty ujemne), przesuwając dostępne kamienie/cegły, aby przejść do wyznaczonego bezpiecznego punktu. Za poprawne wykonanie zadania, dostaniecie 10 punktów. Zadanie nie ma limitu czasowego. W bezpiecznym punkcie czeka na Was kolejna wskazówka.



Instytut
Nowych Technologii



PERCIÄNDICCEDIAMO

L'ORMA



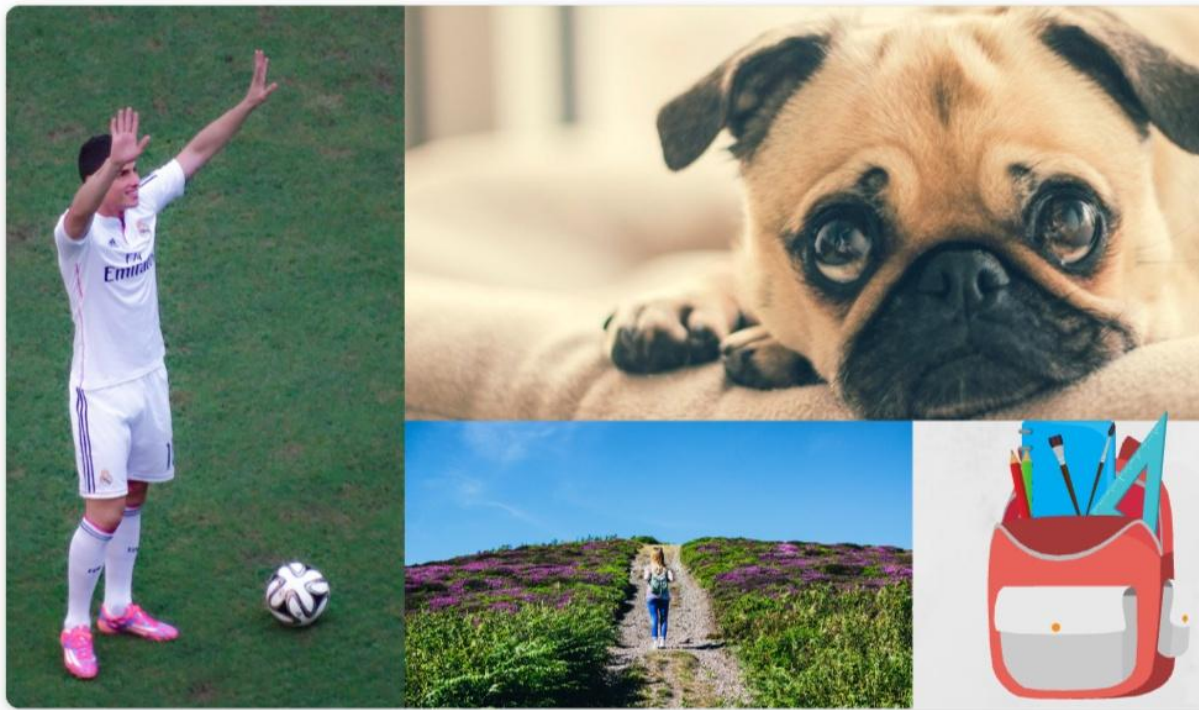
Vasatokka

Nuoris- ja luontomatkailukeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

Wskazówka:



8. Kort tenisowy

Przed Wami ostatnie, finałowe zmagania. Ostatnia możliwość na zdobycie dodatkowych punktów. Waszym zadaniem będzie poczuć się jak osoba niepełnosprawna i dowiedzieć się jak ciężko jest takim osobom żyć. Zadanie to prosty wyścig – przejechanie na deskorolce od początku kortu do siatki i z powrotem. Każdy z Was wykonuje zadanie indywidualnie, jedno po drugim. Ograniczenie czasowe wynosi 10 minut. Za poprawnie wykonane zadanie dostaniecie 5 punktów. Następnie musicie odszukać buty, kierując się tym co widzicie na ostatniej wskazówce... Znalezienie butów to 30 punktów więcej w klasyfikacji końcowej i realizacja głównego zadania gry. 😊

META:

Po odnalezieniu butów dzieci, koordynator ostatniej stacji prosi by pobiegły do mety gdzie kończą grę, podsumowywana jest liczba punktów oraz czas. Na mecie na uczestników czekają gry i zabawy integracyjne.