



II Słupecka Gra Miejska 2010

II SŁUPECKA GRA MIEJSKA

SCENARIUSZ ETAPU TERENOWEGO

Trasa etapu terenowego ma formę pętli. Drużyny rozpoczynają grę w trzech różnych punktach startowych. Miejsce startu danego zespołu jest jednocześnie miejscem, w którym ów zespół wykona ostatnie swoje zadanie.

Uwaga! Trasa opisana w scenariuszu ma swój początek i koniec w Muzeum Regionalnym.

Zadanie nr 1 – Język migowy

Drużyna dociera na pocztę i odnajduje skrytkę pocztową nr 84. W środku znajdują się koperty – jest ich 19, po jednej dla każdej drużyny. Na każdej kopercie wpisany jest adresat - nazwa drużyny oraz nadawca: *Jan Reinhold Patkul, ul. Warszawska 37, Słupca*. W środku koperty znajduje się list od Patkula (prośba o pomoc) oraz karta z alfabetem w języku migowym. Drużyna musi się domyślić, że po wyjściu z poczty powinna się udać pod wskazany w liście i na kopercie adres. Na poczcie znajduje się osoba z obsługi gry, która pilnuje, aby każda drużyna zabrała ze skrytki tylko jedną kopertę (z nazwą swojej drużyny).

Na ulicy Warszawskiej 37 (pod ogrodowym daszkiem) drużyna spotyka króla Karola XII oraz przywiązanego do łańcucha Jana Reinholda Patkula. Oboje są Szwedami, w związku z czym nie znają języka polskiego. Na widok drużyny Patkul zaczyna szarpać łańcuch krępujący jego ciało i wykrzykuje po szwedzku:

„Hjälp! Jag är från Sverige. Jag kan inte polska.”

czyli: Pomocy! Jestem ze Szwecji. Nie mówię po polsku.

Następnie Patkul pokazuje w języku migowym: DUŻY KOŚCIÓŁ





II Słupecka Gra Miejska 2010

Drużyna musi się zorientować, że w kopercie, którą otrzymała znajduje się alfabet w języku migowym, który pomoże rozszyfrować słowa Patkula i wskaże dalszą drogę. Żeby nie przedłużyć i nie wprowadzać zamieszania Patkul cały czas miga to samo, czyli DUŻY KOŚCIÓŁ. Nawet jeśli drużyna będzie mieć na to ochotę, Patkul nie wdaje się w zbędne dyskusje w języku migowym.

Król nie zna języka migowego, ale najwidoczniej chce się nauczyć polskiego. W związku z tym przegląda słownik polsko-szwedzki i od czasu do czasu wykrzykuje jakieś przekręcone polskie słowo. To co mówi nie ma znaczenia i nie jest żadną wskazówką.

Jeżeli Patkul zauważy, że drużyna nie radzi sobie z językiem migowym, może im pomóc wrywając królowi słownik, wertując go i wykrzykując dość nieudolnie po polsku „duży kościół”.

Drużyna musi się domyślić, że chodzi o kościół św. Wawrzyńca i tam należy się udać.

Punkty: nie

Zadanie nr 2 – Gotyk na dotyk

Przy wejściu do kościoła św. Wawrzyńca od strony ul. Warszawskiej drużyna spotyka mnicha, który wręcza im kartę zadania. Na karcie wymienionych jest pięć elementów architektonicznych charakterystycznych dla budownictwa gotyckiego (m.in. przypory, witraże, ostrołukowe okna). Zadaniem drużyny jest uważne przyjrzenie się kościołowi z zewnątrz, znalezienie przykładów wymienionych elementów oraz sfotografowanie ich (jeden element = jedno zdjęcie). Mnich pilnuje, aby drużyna nie wchodziła do wnętrza kościoła. Po wykonaniu zadania drużyna wraca do mnicha, który sprawdza fotografie i przyznaje punkty. Mnich wskazuje drużynie dalszą drogę mówiąc: „udajcie się do kancelarii parafialnej”.

Punkty: tak (po 2 punkty za każdy element)





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 3 – Święty Wawrzyniec

W kancelarii parafialnej na drużynę czeka ksiądz. Zadaniem drużyny jest udzielenie odpowiedzi na dwa pytania dotyczące historii św. Wawrzyńca. Z zadaniem bez trudu poradzą sobie Ci, którzy uważnie słuchali Radia Planeta (od poniedziałku do czwartku na antenie Radia Planeta, specjalnie dla uczestników II SGM czytana była biografia św. Wawrzyńca). Po udzieleniu odpowiedzi, ksiądz przyznaje punkty.

Następnie ksiądz podaje drużynie Biblię i mówi: „*udajcie się do miejsca wspomnianego w Biblii w wersecie Łk 4,15*”. Drużyna nie zabiera Biblii ze sobą, lecz szuka wersetu na miejscu. W wersecie wspomniana jest synagoga – z mapy otrzymanej na starcie drużyna z łatwością odczyta jej położenie.

Punkty: tak (po 5 punktów za pytanie)

Zadanie nr 4 – Zmartwiony Żyd

W pobliżu synagogi przy skrzyżowaniu drużyna spotyka grupę Żydów. Jeden z nich głośno lamentuje, bowiem zgubił monetę. Moneta wpadła do piasku i nie można jej odnaleźć. Żyd błaga o pomoc, a następnie wręcza przybyłym wykrywacz metali i tłumaczy zasady jego obsługi. Drużyny przy pomocy wykrywacza metali musi odnaleźć monetę i wyjąć ją z piasku. Po odzyskaniu monety Żyd nie ukrywa swojej radości i postanawia się odwdziżyć. Drużyna otrzymuje od niego woreczek, w którym znajdują się cukierki oraz mała karteczka z instrukcją: „*idźcie na ulicę sukienniczą*”.

Punkty: nie





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 5 – Rzemieślnicy i ich wyroby

Przy ulicy Sukienniczej na drużynę czeka sukiennik oraz zadanie, które dla nich przygotował. Sukiennik pokazuje dziesięć przedmiotów wytworzonych przez różnych rzemieślników (m.in. dzwon, pistolet, kafel, uzdę) oraz wręcza drużynie dziesięć kart z nazwami rzemieślników (m.in. płatnerz, ludwisarz, rymarz, rusznikarz, snycerz). Zadaniem drużyny jest przyporządkowanie do każdego przedmiotu nazwy rzemieślnika. Po wykonaniu zadania sukiennik przyznaje drużynie punkty oraz w nagrodę wręcza metalowy krążek. Sukiennik opowiada o mincerzu, którego spotkać można na rynku. Ów mincerz jeśli się ładnie go o to poprosi, pozwoli drużynie wybić z otrzymanego kawałka metalu monetę.

Punkty: tak (po 1 punkcie za każdą parę)

Zadanie nr 6 - Mincarz

Drużyna dociera do mincerza, który znajduje się na rynku. Mincarz pozwala im samodzielnie wybić monetę z przyniesionego kawałka metalu. Nie ma jednak dobrych wiadomości – monetę szybko stracą, bowiem przebywanie w mieście wymaga uiszczenia opłaty w komorze celnej. Mincarz prosi drużynę, aby udała się w to miejsce (z mapy, którą każda drużyna otrzyma na starcie łatwo odczytać, że dawny urząd celny to obecne Starostwo Powiatowe).

Punkty: nie

Zadanie nr 7 – Komora celna

W urzędzie celnym drużyna płaci cło (oddaje monetę) oraz otrzymuje od celnika kartę zadania. W zadaniu wymienione są nazwy miast – należy podkreślić dwa miasta, które w 1935 należały do Polski, a obecnie znajdują się poza jej granicami (np. Wilno) oraz trzy miasta, które w 1935 nie należały do Polski, a obecnie znajdują się w jej granicach (np. Wrocław). Po wykonaniu zadania celnik przyznaje drużynie punkty.





II Słupecka Gra Miejska 2010

Dawny urząd celny, a obecnie Starostwo Powiatowe to jeden z punktów startowych. Dla drużyn, które rozpoczynały tu grę zadanie z miastami jest ostatnie. Celnik zapisuje na karcie drużyny godzinę zakończenia gry i prosi o oddanie karty w Muzeum Regionalnym.

Pozostałe grupy otrzymują od celnika kwit, który jest nie tylko dowodem wpłaty, ale także kolejnym zadaniem. Uwaga! Drużyny, dla których Starostwo Powiatowe jest punktem startowym otrzymują kwit z zadaniem na początku gry.

Punkty: tak (po 2 punkty za każde miasto)

Zadanie nr 8 – Organizacje niepodległościowe

Zadanie opisane na kwicie otrzymanym w urzędzie celnym prowadzi drużynę do Seminarium Nauczycielskiego (obecnie Liceum Ogólnokształcące). Na miejscu należy odnaleźć tablicę pamiątkową i spisać z niej pewne litery – utworzą one hasło: STARA POCZTA. Dodatkowo należy odnaleźć na tablicy informację, jak nazywała się nielegalna organizacja niepodległościowa, która powstała w słupeckim LO, która później została przemianowana na Polską Partię .

Drużyna musi się domyślić, że stara poczta to kolejne miejsce, które powinna odwiedzić. Z jej odnalezieniem nie powinno być problemu, jest ona zaznaczona na posiadanej przez drużynę mapie.

Punkty: nie

Zadanie nr 9 – Stara poczta

W budynku dawnej poczty drużyna spotyka pracownika poczty i wykonuje kolejne zadanie. Drużyna musi wymienić pięć sposobów przekazywania informacji stosowanych na przestrzeni dziejów, a także ułożyć podane na kartach sposoby przekazywania informacji w kolejności chronologicznej (od najdawniej wykorzystywanego do niedawno powstałego). Po wykonaniu zadania pracownik poczty przyznaje drużynie punkty. Oprócz tego pracownik poczty wręcza drużynie kopertę i prosi o przekazanie jej przekupce sprzedającej na targu. W kopercie znajduje się zamówienie – pracownik poczty tłumaczy drużynie, że nie może się wyrwać z pracy po zakupy, dlatego woli złożyć zamówienie, zanim wszystko zostanie wykupione, towar zaś odbierze w drodze powrotnej do domu.

Punkty: tak (po 1 punkcie za przykład + 5 punktów za poprawne ułożenie kart)





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 10 – Średniowieczny jadtospis

Drużyna odnajduje przekupkę w okolicy wejścia na targ od strony ul. Kościuszki i wręcza jej list od pracownika poczty.

Uwaga, na targu znajdują się dwie przekupki, jeśli drużyna trafi do niewłaściwej, ta powinna powiedzieć: „zamówień nie przyjmuję, ale czyni to moja koleżanka, znajdziecie ją po drugiej stronie targu”.

U przekupki czeka na drużynę kolejne zadanie. Tym razem należy podzielić zgromadzone na straganie warzywa na dwie grupy: warzywa znane w Polsce w średniowieczu oraz warzywa w tamtym okresie nieznanne. Po wykonaniu zadania przekupka przyznaje drużynie punkty oraz wręcza kartę zawierającą przeliczniki miar i prosi o przekazanie jej swojej koleżance, która znajduje się po drugiej stronie targowiska.

Punkty: tak (po 1 punkcie za każde warzywo)

Zadanie nr 11- Staropolskie miary

Drużyna dociera z kartą do drugiej przekupki, która znajduje się przy wejściu na targ od strony ul. Ratajcza. Ta nie jest w najlepszym humorze, żali się, że dostała dziś od swojego dostawcy towar i niestety obawia się, że została oszukana. Ilość towaru, który dostała określają jednostki, których nie potrafi zmierzyć, ponieważ posiada tylko wagę szalkową odważającą towar w kilogramach. Na nic się też przyda karta z przelicznikami od koleżanki, gdyż przekupka nie jest zbyt dobra z matematyki. Nie ma rady – drużyna musi pomóc i sprawdzić, czy przekupka została faktycznie oszukana. Po wykonaniu zadania przekupka przyznaje drużynie punkty i mówi „napracowaliście się, czas zatem na odpoczynek, udajcie się do kina, powiedzcie pani szatniarce, że jesteście uczestnikami Słupeckiej Gry Miejskiej”.

Punkty: tak (po 2 punkty za każdy poprawnie zważony towar)





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 12 – Film o obozie

Przybyłą do Kina Sokolnia drużynę szatniarka kieruje do pomieszczenia, w którym znajduje się osoba z obsługi gry (wchodzi się tam z zewnątrz, od boku budynku kina). W sali wyświetlany jest 10-minutowy film o obozie jenieckim. Drużyna otrzymuje od zastanej na miejscu osoby kartkę z dwoma pytaniami dotyczącymi treści filmu. Po udzieleniu odpowiedzi drużynie zostają przydzielone punkty oraz wskazane zostaje miejsce, do którego powinni się niezwłocznie udać – jest to Zespół Szkół Ekonomicznych.

Punkty: tak (po 5 punktów za każde pytanie)

Zadanie nr 13 – Zadanie internetowe

Drużyna dociera do Zespołu Szkół Ekonomicznych – w sali komputerowej czeka na nią zadanie internetowe. Należy rozpoznać 10 miejsc przedstawionych na zdjęciach satelitarnych oraz mapach serwisu Google Maps.

Zespół Szkół Ekonomicznych to jeden z punktów startowych. Dla drużyn, które rozpoczynały tu grę zadanie internetowe jest ostatnie. Osoba z obsługi zapisuje na karcie drużyny godzinę zakończenia gry i prosi o oddanie karty w Muzeum Regionalnym.

Pozostałe grupy otrzymują wskazówkę – współrzędne geograficzne miejsca kolejnego zadania (amfiteatr). Aby się przekonać co to za punkt, należy skorzystać z serwisu www.mapa.szukacz.pl. Uwaga! Drużyny, dla których Zespół Szkół Ekonomicznych jest punktem startowym otrzymują tę wskazówkę na początku gry.

Punkty: tak (po 1 punkcie za każde poprawnie rozszyfrowane miejsce)





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 14 – Maksymilian Jackowski

W amfiteatrze drużyna spotyka Maksymiliana Jackowskiego. Ma on dla nich zadanie. Na stole znajduje się pięć produktów (m.in. musztarda i cukier) oraz pięć surowców (m.in. gorczyca i burak cukrowy). Zadaniem drużyny jest rozpoznanie surowców (nazwanie ich) oraz połączenie w pary surowców z produktami z nich uzyskiwanymi. Po wykonaniu zadania Jackowski przyznaje drużynie punkty oraz informuje: „*idźcie ulicą Apolinarego Szeluty tak długo, aż kogoś spotkacie*”.

Punkty: tak (po 1 punkcie za każdy surowiec + po 1 punkcie za każdą parę)

Zadanie nr 15 – Próba kolarska

Idąc ulicą Apolinarego Szeluty drużyna spotyka osobę z rowerami (druga osoba znajduje się na drugim końcu leśnej ścieżki). Drużyna musi wytypować dwie osoby, które wezmą udział w sztafecie rowerowej na czas. Po wykonaniu zadania na kartę drużyny zostaje wpisany czas – punkty zostaną przyznane po zakończeniu gry i będą zależały od miejsca, które zajmie drużyna w ogólnej klasyfikacji tego zadania.

Drużyna otrzymuje instrukcję: „*idźcie w kierunku gimnazjum - prosto ulicą Apolinarego Szeluty, następnie w prawo ścieżką wyłożoną kostką – przez most na cieku wodnym*”.

Punkty: tak (zostaną przyznane po zakończeniu gry)

Zadanie nr 16 – GPS

W drodze do gimnazjum (nieopodal mostka) drużyna spotyka osobę, która ma dla nich zadanie. W pobliżu miejsca, w którym się znajdują zlokalizowane są trzy pudełka, w każdym z nich znajduje się hasło. Tylko jedno pudełko zawiera prawidłowe hasło – należy je odnaleźć używając do tego celu odbiornika GPS. Poznane w ten sposób hasło należy zapamiętać i przekazać osobie oczekującej na drużynę z pobliskim gimnazjum. Osoba obsługująca ten punkt, nie zdradza drużynie, czy hasło, które odkryli jest prawidłowe!

Punkty: nie





II Słupecka Gra Miejska 2010

Zadanie nr 17 – Zadanie muzyczne

Drużyna dociera do gimnazjum, odnajduje siedzącą przy pianinie damę i przekazuje jej hasło. Dama informuje - zadanie będzie za 10 punktów, jeśli hasło jest poprawne, złe hasło da szansę zaledwie na 5 punktów. Zadanie zaś polega na rozpoznaniu tytułów pięciu utworów muzycznych. Po wykonaniu zadania drużyna otrzymuje punkty.

Dama mówi: „*idźcie na ulicę z tytułu piosenki pod numer 53*”, po czym włącza utwór.

Jest to piosenka o Warszawie, zatem należy się udać na ul. Warszawską 53.

Punkty: tak (po 1 albo po 2 punkty z każdą rozpoznaną piosenką)

Zadanie nr 18 - Herby

Na ul. Warszawskiej pod numerem 53 znajduje się Muzeum Regionalne, w nim na drużynę czeka szlachcianka oraz zadanie związane z herbami. Aby zdobyć punkty należy dopasować tarcze herbowe do opisów, a następnie narysować na podstawie opisu herb. Po wykonaniu zadania szlachcianka przyznaje drużynie punkty.

Muzeum Regionalne to jeden z punktów startowych. Dla drużyn, które rozpoczynały tu grę zadanie dotyczące herbów jest ostatnie. Szlachcianka zapisuje na karcie drużyny godzinę zakończenia gry i odbiera od drużyny kartę.

Pozostałe grupy otrzymują od szlachcianki informację: „*musicie niezwłocznie odnaleźć skrytkę pocztową nr 84*”.

Drużyna musi się domyślić, że skrytka pocztowa znajduje się na poczcie.

Punkty: tak





II Słupecka Gra Miejska 2010

ZADANIA RADIOWE:

Zadanie nr 19 - Przyjaciółki

Na antenie Radia Planeta zostaną odczytane dwa pytania dotyczące treści filmu „Przyjaciółki” (wszyscy uczestnicy II SGM widzieli ten film kilka tygodni wcześniej). Odpowiedzi należy zapisać na karcie drużyny. Dopiero po oddaniu karty w Muzeum Regionalnym zostaną przyznane punkty.

Punkty: tak (po 5 punktów za każde pytanie)

Zadanie nr 20 – Tabu u kata

Na antenie Radia Planeta w trakcie etapu terenowego zostanie podana informacja: „*szukajcie kata na skrzyżowaniu ulicy Matejki z Placem Szkolnym*”. Kat przebywa w tym miejscu przez cały czas trwania etapu terenowego – to od drużyny zależy, w którym momencie zdecyduje się do niego przybyć.

Kat wybiera z drużyny jedną osobę i każe jej stanąć obok siebie; następnie przedstawia zadanie – drużyna musi odgadnąć 5 haseł, które zaprezentuje im wskazana przez kata osoba. Zasady są takie same jak w popularnej grze „tabu”. Czas odgadywania jednego hasła to jedna minuta.

Punkty: tak (po 2 punkty za każde odgadnięte hasło)

