

“GRA O NIEPODLEGŁOŚĆ” - GRA MIEJSKA DLA MŁODZIEŻY

INSTRUKCJA DLA ZAWODNIKÓW

1. Rozpoczynacie przygodę, w której możecie się wykazać wiedzą, spostrzegawczością, intuicją, a także zdobyć nowe wiadomości i umiejętności. Przeczytajcie uważnie poniższą instrukcję, zabierzcie ją ze sobą, żeby móc do niej w każdej chwili zerknąć.

2. Każda z drużyn otrzymała chusty w innym kolorze, które wyróżniają zawodników naszej gry. Zawiążcie je w widocznym miejscu. Chusty można zdjąć dopiero po zakończeniu gry.

3. Przed Wami wyzwanie: **SZEŚĆ** zadań i **PIĘĆ** punktów kontrolnych, do których musicie jak najszybciej dotrzeć. W czterech punktach karty zadań przekażą Wam **AGENCI**.

UWAGA! W jednym z punktów kontrolnych zadanie będzie **ukryte!**

4. Treść **Zadania nr 6** otrzymaliście wraz z instrukcją i mapą. Koniecznie się z nim zapoznajcie po przeczytaniu tej instrukcji!

5. Na przemierzenie całej trasy i rozwiązanie zadań macie ok. 2 godzin. Na metę musicie dotrzeć do godziny 11:00 (start i meta to siedziba ZSCKP).

6. Na mapie zaznaczono punkty kontrolne w kolejności, w której musicie do nich dotrzeć.

7. Wraz z mapą otrzymaliście również ważne informacje dotyczące **AGENTÓW**, które pomogą Wam ich rozpoznać.

8. Zadania nr 1-5 wykonujecie w tym miejscu, w którym Wam je przekazano, a kartę z rozwiązaniem zadaniem zostawiacie **AGENTOWI**. Wypełnioną kartę zadania nr 6 przynosicie ze sobą.

9. Oceniana będzie zarówno **poprawność** (dotyczy wszystkich zadań) jak i **czas** wykonania zadania (dotyczy zadań 1-5) mierzony przez **AGENTA** i zapisywany na karcie zadania.

UWAGA! Czas wykonania zadania jest punktowany tylko wtedy, gdy zadanie jest rozwiązane prawidłowo.

10. Otrzymaliście kartę drużyny, na której agenci potwierdzą wykonanie przez Was zadania. Pilnujcie jej, gdyż będzie ona podstawą do podliczania punktów na mecie.

11. Pamiętajcie, że stanowicie zespół – poruszać po mieście możecie się wyłącznie pieszo i razem. Żaden z zawodników nie może odłączyć się od swojej grupy.

12. Poruszacie się po mieście w normalnym ruchu miejskim. Zachowajcie więc ostrożność i wszelkie zasady bezpiecznego poruszania się w mieście.

Życzymy Wam przyjemnej wycieczki i satysfakcji z rozwiązywania zadań.

Powodzenia!

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA RÓŻOWA

Pkt 1 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

Pkt 2 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

Pkt 3 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 4 – Agentę rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 5 – Agentę znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA ŻÓŁTA

Pkt 1 – Agentę znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 2 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 3 – Agentę rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 4 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

Pkt 5 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA NIEBIESKA

Pkt 1 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

Pkt 2 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

Pkt 3 – Agenta znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 4 – Agenta rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 5 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA ZIELONA

Pkt 1 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 2 – Agenta rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 3 – Agenta znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 4 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

Pkt 5 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA FIOLETOWA

Pkt 1 – Agenta rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 2 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 3 – Agenta znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 4 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

Pkt 5 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA CZERWONA

Pkt 1 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.

Pkt 2 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 3 – Agenta rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 4 – Agenta znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 5 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE AGENTÓW – DRUŻYNA GRANATOWA

Pkt 1 – Znajdźcie zadanie ukryte w ruinach, którego strzeże Biała Dama! Jej należy przekazać rozwiązanie.

Pkt 2 – Agenta rozpoznacie po różowych spodniach i wachlarzu.

Pkt 3 – Agenta znajdziecie obok typowego / nietypowego środka lokomocji.

Pkt 4 – Agentem jest żołnierz. Podajcie mu hasło „Piłsudski”, a otrzymacie zadanie.

Pkt 5 – Agentem jest blondynka w okularach, w kapeluszu plażowym.