

Wprowadzenie do GRYWALIZACJI:

„Dobry Samarytanin ze wsi Gać”

- *Co to jest quest? Na czym polega grywalizacja?*

Quest jest połączeniem gry terenowej z podchodami harcerskimi. Stanowi on również samoobsługową lekcję historii, której wiedza przekazywana jest w formie zabawy. Zadaniem uczestników gry jest odnalezienie skarbu ukrytego na końcu trasy questu. Jego odnalezienie umożliwi ulotka pełniąca funkcję przewodnika-mapy.

Grywalizacja to konkurs z nagrodami rzeczowymi, który polega na prawidłowym rozwiązaniu zagadek i rebusów oraz jak najszybszym przejściu trasy questu.

Czytanie ze zrozumieniem poleceń zamieszczonych w ulotce oraz prawidłowe rozwiązywanie zagadek, to klucz do sukcesu!

- *O kim opowiada utworzony quest? Na podstawie jakich materiałów został opracowany?*

Quest ten przybliży historię życia Jana Zająca urodzonego w Gaci, który wstąpił do Towarzystwa Jezusowego i wraz z innymi jezuitami został uwięziony przez Niemców w czasie II wojny światowej. (Więcej informacji w queście).

- *W jakim wieku muszą być uczestnicy grywalizacji? Czy jest to konkurs drużynowy? Czy przewidziano kilka kategorii wiekowych?*

W tej grywalizacji mogą uczestniczyć **wyłącznie drużyny szkolne ze szkół podstawowych**, z województwa podkarpackiego.

Przewidziano **trzy kategorie wiekowe**: zuchy z klas I-III, uczniowie z klas IV-VI oraz uczniowie z klas VII-VIII. Możliwe jest tworzenie drużyn mieszanych, tj. składających się z uczniów różnych klas w ramach tej samej kategorii wiekowej. **Każda drużyna musi składać się z: nie mniej i nie więcej, niż 4 osób.** W sumie zapewniony zostanie udział dla 25 drużyn.

Oczywiście uczniowie muszą przybyć do Gaci (gmina Gać) z Opiekunem szkolnym.

Miejsce zbiórki: *plac przy kościele pw. Wniebowzięcia NMP w Gaci.*

- *W jaki sposób można zgłosić drużyny?*

Grywalizacja wymaga uprzedniej rejestracji. Zapisy drużyn przyjmowane będą do 19 września 2024 r.:

- mailowo odkrywaj@skarbydziedzictwa.pl
- telefonicznie dzwoniąc pod nr: 508 930 105.

Kwalifikacja prowadzona jest według kolejność zgłoszeń, przy czym pierwszeństwo udziału przysługuje drużynom szkolnym ze szkół na terenie Gminy Gać.

Przed zgłoszeniem konieczne należy zapoznać się z „Regulaminem GRYWALIZACJI”, który został dołączony do niniejszego listu oraz został udostępniony w serwisie internetowym: www.skarbydziedzictwa.pl

Strona 1 z 2

➤ *Ile czasu zajmie grywalizacja?*

Rozpoczęcie imprezy zostało zaplanowane na godz. 9:00, a jej zakończenie przewidywane jest pomiędzy godz. 14:30 a 15:30. Przy czym szacowany czas zakończenia grywalizacji może ulec zmianie, bowiem zależy od czasów przejścia trasy przez poszczególne drużyny uczestników.

Przed zakończeniem grywalizacji przewidziana została 45 minutowa prelekcja, która wygłosi o. dr hab. Stanisław Cieślak SJ, prof. UIK.

➤ *Co otrzymają uczestnicy grywalizacji?*

Uczestnicy grywalizacji otrzymają najważniejszy skarb jakim jest wiedza, zdobyta podczas dobrej zabawy. Ponadto wszyscy uczestnicy grywalizacji otrzymają również:

- zestaw poszukiwacza skarbu: ulotkę questingową i ołówek z gumką - na miejscu startu, przed wyruszeniem w trasę,
- prowiant na trasę questu,
- upominki i nagrody rzeczowe - tuż po zakończeniu grywalizacji.

➤ *Jak się przygotować do grywalizacji? Czy coś trzeba zabrać na trasę?*

Każdy uczestnik grywalizacji powinien zabrać ze sobą:

- dobry humor,
- **ubranie adekwatnie do warunków atmosferycznych.**

Drużyny uczestników w oczekiwaniu na wyjście w trasę przebywać będą w budynku szkolnym lub w jego otoczeniu.

Jeszcze raz serdecznie zapraszamy!

Fundacja „Tradycyjna Zagroda”
Manasterz 585, 37-220 Kańczuga
e-mail: fundacja@tradycynazagroda.pl
tel. 508-930-105, www.tradycynazagroda.pl
NIP 794-181-89-37 KRS 0000411187 REGON 180917684
Nr rachunku: 77 9096 0004 2004 0072 2407 0001 (PL)

Strona 2 z 2



Skarby Dziedzictwa.pl

