



## Wprowadzenie do GRYWALIZACJI

- *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 umożliwia 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 opowiada o historii życia Patronów *Szkoły Podstawowej im. Stanisława i Janka Bytnarów w Ostrowie*. Nowo powstały quest „Opowieść o Niosącym oświaty kaganek” przybliży postać Stanisława Bytnara urodzonego w Ostrowie oraz wspomina historię życia jego syna Janka „Rudego”.

- *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.

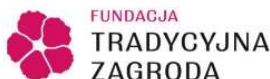
Przewidziano **trzy kategorie wiekowe**: zuchy z klas I-III, uczniowie z klas IV-VI oraz uczniowie z klas VII-VIII. Możliwe jest tworzenie drużyn mieszanych, tj. składających się z uczniów różnych klas w ramach tej samej kategorii wiekowej. **Każda drużyna musi składać się z: nie mniej i nie więcej,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

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

Miejsce zbiórki: *Szkoła Podstawowa im. Stanisława i Janka Bytnarów w Ostrowie*.



REALIZATOR



FUNDACJA  
TRADYCYJNA  
ZAGRODA

DONATORZY



Powiat  
Przeworski



PODKARPACKIE  
przestrzeń otwarta



URZĄD DO SPRAW  
NIEWIDOMYCH  
I OSÓB  
NIEPEŁNOSPRAWNYCH

PARTNER



Gmina  
Gać



- *W jaki sposób można zgłosić drużyny?*

**Grywalizacja wymaga uprzedniej rejestracji.** Zapisy drużyn przyjmowane będą do 5 czerwca 2024 r.:

- mailowo [odkrywaj@skarbydziedzictwa.pl](mailto:odkrywaj@skarbydziedzictwa.pl)
- telefonicznie dzwoniąc pod nr: 508 930 105.

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

**Przed zgłoszeniem koniecznie należy zapoznać się z „Regulaminem GRYWALIZACJI”,** który został dołączony do niniejszego listu oraz został udostępniony w serwisie internetowym: [www.skarbydziedzictwa.pl](http://www.skarbydziedzictwa.pl)

- *Ile czasu zajmie sama grywalizacja?*

Rozpoczęcie imprezy zostało zaplanowane na godz. 10:00, a jej zakończenie przewidywane jest ok. godz. 15:00. Przy czym szacowany czas zakończenia grywalizacji może ulec zmianie, bowiem zależy od czasów przejścia trasy przez poszczególne drużyny uczestników.

- *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,
- upominki i nagrody rzeczowe - tuż po zakończeniu grywalizacji,
- poczęstunek.

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

Każdy uczestnik grywalizacji powinien zabrać ze sobą:

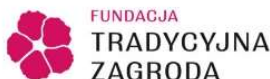
- dobry humor,
- **ubranie adekwatnie do warunków atmosferycznych**
- **prowiant:** kanapki i napoje.

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

**Jeszcze raz serdecznie zapraszamy!**



REALIZATOR



FUNDACJA  
TRADYCYJNA  
ZAGRODA

DONATORZY



Powiat  
Przeworski



PODKARPACKIE  
przestrzeń otwarta



URZĄD DO SPRAW  
NIEWIDOMYCH I OSÓB  
NIEPEŁNOSPRAWNYCH

PARTNER



Gmina  
Gać