

FOTOGRAFICZNA GRA TERENOWA

ŻUKOWO 2017

Czym jest Fotograficzna Gra Terenowa?

Fotograficzna Gra Terenowa oparta jest na przestrzennym scenariuszu, który prowadzi przez wybrane miejsca Żukowa, pozwalając zobaczyć je z innej, niepowtarzalnej strony. Przeznaczona jest zarówno dla turystów, chcących w alternatywny sposób poznawać Żukowo, jak też mieszkańców, którzy chcieliby w atrakcyjny sposób spędzić wolny czas i odkryć inne oblicze swojego miasteczka. Uczestnicy mogą poznawać historię miasta, postaci z nim związane, architekturę, jego walory turystyczne. Ulice miasta stają się wtedy planszą gry, a zespoły uczestniczą w rozwiązywaniu zagadek nie tylko fotograficznych. Drużyny rywalizują na ulicach miasta, starają się wykonać postawione przed nimi zadania w jak najkrótszym czasie. Liczą się: szybkość, trafność, wiedza, kojarzenie faktów, spostrzegawczość, praca zespołowa i orientacja w terenie.

Zasady gry

Ilość graczy: od 2 - 6 drużyn, każda licząca od 2 – 4 graczy (czyli maksymalnie 24 osoby)

Wiek graczy: od 10 lat; mieszkańcy, turyści (w każdej drużynie powinna się znaleźć co najmniej jedna osoba pełnoletnia)

Czas rozgrywki: od 1,5 – 3 godzin

Miejsce rozgrywki: miasto Żukowo

Zawartość gry: 6 pakietów startowych - opakowań oznaczonych kolorami poszczególnych tras (niebieska, granatowa, żółta, zielona, czerwona i czarna), a w każdym z nich:

- 1 aparat fotograficzny
- 1 mapa Żukowa z zaznaczonym obszarem poszukiwań
- 6 kart „Zrób zdjęcie”
- 5 kart „Nanieś na mapę”
- 4 karty „Zbierz naklejki”
- 15 znaczników do naklejenia na mapę (6 naklejek - aparatów, 5 naklejek – lokalizatorów, 4 naklejki – herby)
- 4 przypinki z logotypem
- 1 formularz drużyny

Łącznie: 6 aparatów fotograficznych, 6 map miasta Żukowa, 36 kart „Zrób zdjęcie”, 30 kart „Nanieś na mapę”, 24 karty „Zbierz naklejki”, 90 znaczników do naklejenia na mapy, 24 przypinki z logotypem, 6 formularzy drużyny.

Dodatkowo uczestnicy każdej drużyny powinni otrzymać 4 naklejki składające się na herb Gminy Żukowo, odwiedzając miejsca wskazane w grze.

Przygotowanie do gry

Uczestnicy zgłaszają chęć wzięcia udziału w grze na co najmniej trzy dni przed planowaną rozgrywką. Swoją udział zgłosić można elektronicznie, wchodząc na stronę internetową Gminy Żukowo. Liczba miejsc jest ograniczona. Gracze zbierają się umówionego dnia o ustalonej godzinie przed Urzędem Gminy Żukowo (przy kole młyńskim). Tam czeka na nich koordynator Gry, który po losowym rozdaniu pakietów startowych tłumaczy zasady. Dodatkowo uczestnicy wypełniają formularze o przekazaniu praw autorskich do wykonanych

zdjęć, formularze zniszczenie/zagubienia/kradzieży mienia Gminy Żukowo i formularze drużyny. Koordynator informuje uczestników o definitywnym czasie zakończenia gry nie przekraczającym 3 godzin od rozpoczęcia.

Początek gry

Na każdej z map zostanie wyznaczony strzałką inny kierunek rozpoczęcia gry. Drużyny muszą udać się w wyznaczonym na mapie kierunku, potem zaś uczestnicy sami zdecydują które z zadań wykonają w pierwszej i dalszej kolejności. Dobrze, aby zdecydowały, jak będzie przebiegała trasa przemieszczania się od punktu do punktu, gdyż liczy się czas rozgrywki. Drużyny nie powinny się ze sobą komunikować.

Cel gry

Celem gry jest rozwiązanie trzech typów zagadek: sfotografowanie miejsc/przedmiotów, zaznaczenie wskazanych punktów na mapie i zebranie naklejek ze wskazanych miejsc. Wygrywa ta drużyna, która trafnie rozwiąże wszystkie zagadki i jako pierwsza zgłosi się linii mety.

Zadanie „Zrób zdjęcie”

Fotografowanie miejsc/przedmiotów/obiektów

Każda drużyna powinna sfotografować 6 miejsc bądź przedmiotów. Aby dowiedzieć się, jakie miejsce/przedmiot należy sfotografować należy przeczytać wierszowaną zagadkę, która zawiera subtelne podpowiedzi naprowadzające na miejsce/przedmiot. Każde miejsce/przedmiot powinno być sfotografowane przez każdego gracza w drużynie, każdy z graczy danej drużyny powinien wykonać po jednym zdjęciu danego miejsca/przedmiotu. Zakładając, że drużyna liczy 4 graczy, fotografii np. Urzędu Gminy powinny być 4, każda wykonana w sposób indywidualny dla gracza, np. z innej perspektywy. W formularzu drużynowym należy zaznaczyć kolejność robienia zdjęć, wpisując swoje imię i nazwisko pod odpowiednim numerem. Jest to ważna informacja zarówno dla koordynatora jak i uczestników. Ostatnim krokiem jest naniesienie sfotografowanego miejsca/obiektu na mapę. W tym celu należy nakleić na mapie w odpowiednim miejscu naklejkę – aparat fotograficzny.

Zadanie „Nanieś na mapę”

Zaznaczanie punktów/miejsc/obiektów na mapie

Każda drużyna powinna nanieść na mapę Żukowa 5 naklejek w miejscach właściwego położenia tych punktów. Aby rozpoznać, o jakie miejsce/obiekt chodzi należy obejrzeć fotografie przedstawiające te miejsca/obiekty i ustalić, gdzie się znajdują. W tym celu uczestnicy powinni sprawdzić swoje przypuszczenia co do lokalizacji miejsc/obiektów, udając się tam. Fotografie nie muszą przedstawiać danego miejsca/obiektu w całości. Mogą pokazywać tylko jego fragment, znak szczególny, detal. To zadaniem uczestników jest określić, do jakiej większej całości ów fragment należy.

Zadanie „Zbierz naklejki”

Zbieranie naklejek

Każda drużyna powinna zebrać 4 naklejki, z których powstanie herb Gminy Żukowo. Gracze otrzymują naklejki u 4 lokalnych przedsiębiorców. Aby ustalić, dokąd należy pójść po naklejkę trzeba rozwiązać wierszowaną zagadkę. Zebrane naklejki należy przykleić na tył mapy Żukowa. Naniesiony na mapę szkic powinien ułatwić to zadanie.

Zakończenie Gry

Gra kończy się, gdy wszystkie zespoły dotrą na miejsce mety (czyli miejsce startu), bądź po upływie 3 godzin od rozpoczęcia gry. Uczestnicy, którzy nie rozwiązali wszystkich zadań są zobowiązani stawić się na metę po upływie ustalonego czasu.

Nagrody i Podsumowanie

Po zakończeniu gry wszyscy uczestnicy otrzymują pamiątkowe gadżety sygnowane logo Gminy Żukowo, a najlepsza drużyna nagrodę. Uczestnicy będą mieli możliwość podzielenia się wrażeniami i refleksjami po skończonej grze. Zdjęcia wykonane przez uczestników będą prezentowane w internetowej Galerii Gminy Żukowo. Mogą zostać również wykorzystane w innych formach promujących Gminę.