



Projekt/Project



Erasmus+

COOL-tural

games

Program Erasmus +

Akcja KA1 - Mobilność edukacyjna

Mobilność młodzieży i osób pracujących z młodzieżą

Realizacja projektu: 04.05 – 03.10.2018r.

Mobilność edukacyjna: ECKiW OHP w Roskoszy, 26.06 – 03.07.2018r.

Programme Erasmus +

Action KA1 - Learning Mobility of Individuals

Project realization: 04.05 – 03.10.2018r.

Learning Mobility: ECKiW OHP in Roskosz, 26.06 – 03.07.2018

COOL-cultural GAMES



... to tytuł projektu realizowanego w ramach mobilności edukacyjnej programu Erasmus + od 4 maja do 3 października 2018r. w Europejskim Centrum Kształcenia i Wychowania OHP w Roskoszy oraz w organizacjach partnerskich z Francji i Białorusi. W projekcie wzięło udział po 10 młodych osób w wieku 15-19 lat oraz po 2 liderów z Polski, Francji i Białorusi, którzy od 26 czerwca do 3 lipca uczestniczyli w międzynarodowej wymianie młodzieży w ECKiW OHP w Roskoszy.

Głównym celem projektu było szukanie sposobów ochrony i promocji dziedzictwa kulturowego, promowanie różnorodności kulturowej krajów europejskich i dialogu międzykulturowego, wzmocnienie poczucia przynależności do społeczności europejskiej, inspirowanie lokalnych społeczności do zainteresowania się europejskim dziedzictwem kulturowym. Celem działań było także zwiększenie świadomości społecznej i rozwijanie w lokalnych społecznościach tematu związanego z Europejskim Rokiem Dziedzictwa Narodowego, wymiana doświadczeń, dzielenie się swymi umiejętnościami, rozwijanie kreatywności i pobudzanie do aktywności zarówno na rzecz społeczności lokalnej jak i międzynarodowej, rozwijanie poczucia solidarności, tolerancji i zrozumienia dla różnorodności.



... is the title of the project implemented as part of the educational mobility of the Erasmus + program from May 4 to October 3, 2018 at the European Centre of Education and Upbringing OHP in Roskosz and partner organizations from France and Belarus. The project involved 10 young people aged 15-19 years and two leaders from Poland, France and Belarus, who from 26 June to 3 July participated in an international youth exchange in ECKiW OHP Roskosz.

The main objective of the project was to look for ways to protect and promote cultural heritage, promote cultural diversity of European countries and intercultural dialogue, strengthen the sense of belonging to the European community, and inspire local communities to get interested in European cultural heritage. One of the objectives was also to increase public awareness and develop in the local communities the topic related to the European Year of National Heritage, exchange experiences, share skills, develop creativity and stimulate activity for both local and international community, develop a sense of solidarity, tolerance and understanding for diversity.



Podczas mobilności uczestnicy przedstawili przygotowane w pierwszej fazie projektu materiały: prezentacje i wywiady przeprowadzone w swoich krajach wprowadzające do tematu gier miejskich oraz dziedzictwa kulturowego i sposobów jego ochrony, zaprezentowali swoje dziedzictwo kulturowe podczas warsztatów, gier terenowych, prezentacji i pokazów. Młodzież uczyła się między innymi polskich tańców narodowych wpisanych na listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego, poznawała francuską tradycję kulinarną i tradycję biesiadną wpisaną na listę reprezentatywną UNESCO niematerialnego dziedzictwa kulturowego ludzkości oraz białoruski rytuał Kaliady – Bożonarodzeniowych Carów, który znajduje się na liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO wymagającego pilnej ochrony.



During the mobility, the participants presented materials prepared in the first phase of the project: presentations and interviews carried out in their countries introducing the topic of urban games and cultural heritage and ways of its protection, presented their cultural heritage during workshops, field games, presentations and shows. Young people learned, among other things, Polish national dances from the List of the Intangible Cultural Heritage, learned about the gastronomic meal of the French inscribed on the UNESCO's Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity and the Belarusian Rite of the Kalyady Tsars (Christmas Tsars), which is on the List of Intangible Cultural Heritage in Need of Urgent Safeguarding.







Podczas wyjazdu do Warszawy młodzież poszukiwała śladów dziedzictwa kulturowego w stolicy uczestnicząc w grze miejskiej, poznawała bogate kolekcje z różnych stron świata w Państwowym Muzeum Etnograficznym oraz wysłuchała koncertu w ramach Festiwalu Jazz na Starówce.

Ważnym punktem programu wymagającym wiele pracy ze strony młodzieży było opracowanie i zorganizowanie gry miejskiej dla lokalnej społeczności, jako alternatywy tradycyjnego poznawania i pogłębiania wiedzy o europejskim dziedzictwie kulturowym. Podczas przygotowań w Roskoszy młodzież wykonała plakaty, zaproszenia, stworzyła fabułę, opracowała zasady i scenariusz gry, zadania, przygotowała rekwizyty, stroje, list do uczestników gry i kartę gry z załącznikami, a także wystawę zdjęć, baner i prezentację projektu.

Ostatnie wspólne działania związane z podsumowaniem projektu były realizowane na zakończenie mobilności i podczas fazy ewaluacyjnej.

Jednym z rezultatów wspólnej pracy jest załączony scenariusz gry miejskiej promującej europejskie dziedzictwo narodowe: „Tropiciiele Europejskiej Kultury” wraz z relacją z realizacji gry w Białej Podlaskiej, wskazówkami i wnioskami, wynikającymi z nabytych doświadczeń.

Zachęcamy Państwa do korzystania z naszego scenariusza i wypracowanych pomysłów. Mamy także ogromną nadzieję, że uda nam się zainspirować Państwa do brania udziału w organizowanych grach oraz do opracowania i zorganizowania własnej gry miejskiej. My jednogłośnie możemy stwierdzić, że było warto i świetnie się bawiliśmy, także jako organizatorzy.

During the trip to Warsaw, the youth sought traces of cultural heritage in the capital by participating in an urban game, got to know the rich collections from different parts of the world in the National Ethnographic Museum and listened to the Paolo Fresu Devil Quartet concert as part of the Open Air Festival Jazz at the Old Town.

An important point of the program requiring a lot of work from the youth was the development and organization of an urban game for the local community, as an alternative to the traditional learning and deepening knowledge about the European cultural heritage. During the preparations in Roskosz, the youth made posters, invitations, created a story, developed rules and scenario of the game, tasks, locations, props, costumes, a letter to the participants of the game and a game card with attachments, as well as a photo exhibition, a banner and a presentation of the project.

The last joint activities related to the project summary were carried out at the end of mobility and during the evaluation phase.

One of the results of the joint work is the attached urban game scenario promoting the European national heritage: "Trackers of European Tradition" together with a report of the course of the game in Biala Podlaska, thoughts and conclusions.

We encourage you to use our scenario and developed ideas. We also have a great hope that we will be able to inspire you to take part in organized games and to develop and organize your own urban game. As organizers, we can also unanimously say that it was worth it and we had a great time.



Tropiciiele Europejskiej Kultury – relacja

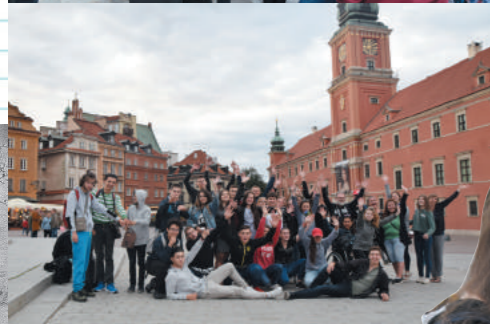
Potomkowie rodu Radziwiłłów, Jan Matejko, białoruski Car Mikołaj ze swoim wojskiem, specjaliści kuchni francuskiej serwujący tosty z pastą ślimakową, tancerze krakowiaka i białoruskiego korowodu, dziewczęta wijące wianki w Noc Kupały czy Marianne śpiewająca Marsyliankę – między innymi takie postacie można było spotkać w Parku Radziwiłłowskim w Białej Podlaskiej, podczas rozgrywania gry miejskiej „Tropiciiele Europejskiej Kultury”.

W dniu 3 lipca o godzinie 13.00 w Parku Radziwiłłowskim w Białej Podlaskiej uczestnicy projektu „COOL-tural games” zadebiutowali w roli organizatorów gry miejskiej. Inicjatywa cieszyła się dużym zainteresowaniem, na starcie pojawiło się 13 pięcioosobowych drużyn, które bardzo zaangażowały się w zdobywanie kolejnych składników tajemnego eliksiru, pozwalającego uratować mistrzów z Polski, Białorusi i Francji przed utratą swojej tożsamości i pamięci o dziedzictwie kulturowym.

Trackers of European Culture – a report

Descendants of the Radziwił family, Jan Matejko, Belarusian Tsar Nicholas with his army, French cuisine specialists serving toast with snail paste, krakowiak dancers and Belarusian khorovod, girls making flower crowns at Kupala Night or Marianne singing Marseillaise - such characters, among others, could be found in Radziwił Park in Biala Podlaska, while playing the urban game "Trackers of European Culture".

On July 3 at 1 pm in the Radziwił Park in Biala Podlaska, the participants of the "COOL-tural games" project made their debut in the role of urban game organizers. The initiative was very popular, 13 five-person teams took up the challenge, got very involved in obtaining the ingredients of a secret potion, allowing to save the masters from Poland, Belarus and France from losing their identity and remembrance of cultural heritage.



Odnajdywanie i wykonywanie kolejnych zadań przygotowanych przez młodzież wymagało od graczy wiele sprytu, kreatywności, umiejętności pracy zespołowej a także dobrej kondycji fizycznej. Wszyscy gracze niczym wytrawni tropiciele z zapalem odkrywali najciekawsze tajemnice europejskiej kultury, zaliczając poszczególne punkty kontrolne przy których czekali animatorzy z krajów projektu, którzy w zamian za wykonane zadanie nagradzali ich składnikiem eliksiru. Walka była bardzo wyrównana, ale tylko drużyna, która jako pierwsza zdobyła wszystkie składniki otrzymała mapę ze wskazówkami, gdzie znajdował się Mag, będący w posiadaniu receptury przyrządzenia tajemnego eliksiru. Elixir został sporządzony i podany mistrzom przez zwycięską drużynę „Solers”. Gra została objęta honorowym patronatem przez Prezydenta Miasta Biała Podlaska Dariusza Stefaniuka oraz patronatem Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018.

Finding and completing subsequent tasks prepared by the youth required a lot of cunningness, creativity, good teamwork skills and good physical shape. All the players, like savvy hunters, zealously discovered the most interesting secrets of European culture by going from one checkpoint to another, where the animators from different project countries were waiting, who in exchange for their task rewarded them with an elixir ingredient. The fight was very even, but only the team that first got all the ingredients received a map with directions where the Magus was, who was in a possession of the recipe for making the secret potion. The elixir was prepared and given to the champions by the winning team "Solers". The game was under the honorary patronage of the President of the City of Biala Podlaska, Dariusz Stefaniuk and the patronage of the European Year of Cultural Heritage 2018.



SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ "TROPICIELE EUROPEJSKIEJ TRADYCJI"

Cele gry:

- ✗ zachęcanie do zainteresowania się, pogłębiania swojej wiedzy, ochrony i promocji europejskiego dziedzictwa narodowego
- ➔ zwiększanie świadomości społecznej i rozwijanie w lokalnych społecznościach tematu związanego z Europejskim Rokiem Dziedzictwa Kulturowego przypadającego na 2018 rok
- promowanie różnorodności kulturowej krajów europejskich i dialogu międzykulturowego

SCENARIO OF AN URBAN GAME "TRACKERS OF THE EUROPEAN CULTURE"

Game goals:

- ✗ encouraging people get be interested in, deepen their knowledge, protect and promote European national heritage
- ➔ raise public awareness and develop a topic related to the European Year of Cultural Heritage in 2018 in the local communities
- promote cultural diversity of European countries and intercultural dialogue

🕒 CZAS GRY: około 3 godzin

🌐 DŁUGOŚĆ PROPONOWANEJ TRASY: 1,5–2 km

👤 SKŁAD GRUPY: 5 osób w każdej grupie, grupy zgłoszone wcześniej lub dobierane przy punkcie startowym. Proponowana maksymalna liczba grup: 16 (80 uczestników gry). Grupy przy punkcie startowym otrzymują teczkę z kartą gry, regulaminem, mapą terenu, listą tajemnych składników, 1 kartą opóźniającą i 2 kartami z kołami ratunkowymi. Teczki powinny być ponumerowane i opisane - każda grupa powinna wymyślić swoją nazwę i zapisać ją na teście. Grupy przy rejestracji otrzymują także pojemniki do zbierania składników eliksiru i identyfikatory.

📁 ORGANIZACJA PUNKTÓW: Przewidziano 9 punktów kontrolnych. Uczestnicy przy starcie otrzymują mapę terenu, na której zaznaczone jest, w jakich rejonach znajdują się punkty kontrolne. Każdy punkt jest obsługiwany przez jednego lub dwóch animatorów, którzy w nagrodę za pomoc/wykonanie zadania przekazują uczestnikom po jednym składniku eliksiru. Uczestnicy gry muszą zaliczać zadania według podanej kolejności na swojej mapie (aby uniknąć „zatorów” w punktach kontrolnych, dla każdej grupy opracowany został inny schemat kolejności „zaliczanych” punktów).

🕒 GAME TIME: about 3 hours

🌐 LENGTH OF THE PROPOSED ROUTE: 1,5–2 km

👤 GROUPS: 5 people in each group, groups either previously submitted or selected at the starting point. The proposed maximum number of groups: 16 (80 players). At the starting point each group receives a folder with a game card, rules, a map of the area, a list of secret elements, 1 delay card and 2 cards with rescue wheels. Folders should be numbered and described - each group should come up with their name and write it on the folder. During registration groups also receive containers for collecting elixir ingredients and nameplates.

📁 ORGANIZATION OF POINTS: There are 9 checkpoints. At the start the participants receive a map of the area, with marked regions where are the checkpoints. Each point is operated by one or two animators who, as a reward for the help/completing the task, give the participants one component of the potion. Participants of the game must complete tasks according to the order given on their map (to avoid "holdups" at checkpoints for each group a different order of checkpoints to pass has been developed).



LIST POWITALNY DLA OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W GRZE:

A WELCOME LETTER FOR PEOPLE PARTICIPATING IN THE GAME:

Zapraszamy Was do wcielenia się w rolę Tropicieli Europejskiej Kultury! Ludzkość została zaatakowana przez nieznaną cywilizację. W wyniku ataku ludzie stracili pamięć i swoją tożsamość – zapomnieli kim są, jakie są ich korzenie, zapomnieli o kulturowych tradycjach, obrzędach i obyczajach swoich przodków. Na całym świecie ocalało jedynie trzech Mistrzów – z Polski, Francji i Białorusi, którzy nie stracili pamięci i tożsamości, ale utracą ją w ciągu trzech najbliższych godzin, jeśli w tym czasie nie zostanie podany im tajemniczy eliksir. Mistrzowie przybyli do nas ze swoich krajów i przywracając eliksir, po zażyciu którego odwdzięczą się przywracając wszystkim pamięć i tożsamość. Tajemniczy Magus zna recepturę eliksiru, ale nie posiada składników aby go przyrządzić. Pomóżcie Magowi i zdobądźcie dziewięć składników eliksiru, który uratuje ludzkość od zagłady. Rozpoczynacie fascynującą przygodę, podczas której zmierzycie się z historią, tradycjami i kulturą innych krajów. Wykorzystajcie swoją intuicję, bądźcie zaradni, odważni i wykażcie się sprytem! Tylko pierwsza drużyna, która zdobędzie 9 składników eliksiru i dostarczy je Magowi ma szansę przyrządzić eliksir i podać go Mistrzom. Życzymy Wam powodzenia i mocno trzymamy kciuki za powodzenie Waszej akcji!!!

We invite you to take on the role of the European Culture Trackers!

Humanity has been attacked by an unknown civilization. As a result of the attack, people lost their memory and their identity - they forgot who they are, what are their roots, they forgot about the cultures, rituals and customs of their ancestors that have been cultivated for centuries. There were only three survivors - the Masters from Poland, France and Belarus, who did not lose their memory and identity, but they would lose it within the next two hours, if at that time they would not be given a mysterious potion. Masters came to us from their countries and wait for the potion, after which they would repay the favour by restoring everyone's memory and identity. The Mysterious Magus knows the formula of the elixir, but he does not have the ingredients to make it. Help the Magus and get the nine ingredients of the potion that will save humanity from destruction.

You begin a fascinating adventure, during which you will face the history, traditions and culture of other countries. Use your intuition, be resourceful, brave and cunning! Only the first team that will find the 9 ingredients of the potion and deliver it to the Magus has a chance to make a potion and serve it to the Masters.

We wish you good luck and keep our fingers crossed that you will succeed!!!



ZASADY GRY: Gra rozpoczyna się o wyznaczonej godzinie w punkcie startowym. Na przemierzenie całej trasy i wykonanie wszystkich 9 zadań macie 3 godziny. Użyjcie swojej mapy i odnajdźcie na niej punkty kontrolne, w których czekają na Was animatorzy – prawdziwe postacie, które zaproszą Was do wspólnej zabawy i przekażą Wam zadania. Wykonajcie je najlepiej jak tylko potraficie, a w zamian, za zaliczenie każdego zadania otrzymacie jeden składnik tajemnego eliksiru (sok pomarańczowy, cytryna, mandarynka, kilka czereśni, cukier, imbir, cynamon, goździki, mięta). Gra odbywa się w systemie liniowym – zaliczacie zadania po kolei – od 1 do 9 (punkty zaznaczone są na załączonej mapie). Do wykorzystania w trakcie gry macie 3 karty – kartę opóźniającą i dwie karty z kołami ratunkowymi. Każdą z kart możecie użyć tylko jeden raz. Jeśli w wybranym przez Was punkcie zostawicie animatorowi Kartę opóźniającą – drużyna, która dotrze do tego punktu po Was będzie mogła przystąpić do wykonania zadania po odczekaniu 5 minut. Karty Kół ratunkowych możecie użyć w punktach gry, kiedy będziecie mieli trudności z wykonaniem zadania – uprawniają one do uzyskania małej podpowiedzi od animatora. Pamiętajcie, że stanowicie zespół – poruszać się można tylko razem i tylko pieszo. Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza zbierze wszystkie składniki eliksiru i stawi się z nimi w punkcie startowym, gdzie po weryfikacji otrzyma mapę, na której zaznaczony jest szafas, w którym przebywa Mag. Po dotarciu na miejsce Mag wręczy zwycięskiej drużynie recepturę tajemnego eliksiru wraz z niezbędnymi akcesoriami. Uczestników grupy czeka jeszcze ostatnie zadanie: przygotowanie eliksiru zgodnie z recepturą i podanie go Mistrzom do wypicia w ciągu trzech godzin od rozpoczęcia gry. Gdy to się uda, Mistrzowie odwdzięczą się, przywracając ludzkości pamięć i tożsamość.

GAME RULES: The game starts at a specific time and place. You have 2.5 hours to walk the entire route and complete all nine tasks. Use your map and find checkpoints where the animators await you - real characters that will invite you to play together and give you tasks. Do it as best you can, and in return you will receive the ingredient of the secret potion. The game takes place in a linear system - you pass the tasks one by one - from 1 to 9 (points are marked on the attached map). You have 3 cards to use throughout the game - a delay card and two cards with lifelines. You can use each card only once. If leave the delay card in one of the checkpoints to the animator - the team that reaches this point after you will be able to start the task after waiting 5 minutes. You can use the lifelines cards in game points when you have difficulty completing the task - the animator gives you then a little hint. Remember that you are a team - you can only move together and only on foot. The group that is the first to collect all the ingredients of the potion (orange juice, lemon, tangerine, a few cherries, sugar, ginger, cinnamon, cloves, mint) and bring with them at the starting point, where after verification it receives a map on which the hut where the Magus resides is marked. After reaching the location, the Magus hands the winning team the recipe for a secret potion with necessary accessories. Participants in the group have to do their final task: prepare the elixir according to the recipe and give it to the Champions to drink within three hours of the start of the game. When this is done, the Masters will repay, restoring memory and identity to humanity.



1. RYTUAŁ KALIADY – BOŻONARODZENIOWYCH CARÓW

Wprowadzenie

Kaliady to tradycyjne narodowe święto i obrzęd. Obchodzony jest we wsi Siemierzewo na Białorusi. Obrzęd ten istnieje już 200 lat. W czasie I wojny światowej znajdował się tam oddział żołnierzy. Przydział jedzenia dla nich był niewystarczający, aby się wzmocnić i posiłki żołnierze chodzili od domu do domu odgrywając scenki, po których mieszkańcy wioski częstowali ich jedzeniem. Żołnierze w końcu odeszli, lecz tradycja pozostała. Z tego czasu pochodzi powiedzenie, że: „Jeśli do domu przyjdą Cary, ten dom będzie przytulny i przez cały rok szczęśliwy”. W 2009 roku zapomniany rytuał został wpisany do rejestru niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO wymagający pilnej ochrony.

Zadania:

★ **Maszerujcie tak jak żołnierze** carscy (grupa animatorów przebranych za Bożonarodzeniowych Carów demonstruje przemarsz i daje grupie lekcję musztry, następnie grupa zakłada elementy stroju oraz wykonuje przemarsz oddziału Bożonarodzeniowych Carów).

★ **Odegrajcie scenkę „Kaliad”** graną przez żołnierzy.

1. RITE OF THE KALYADY TSARS – CHRISTMAS TSARS

Introduction

Kalyady is a traditional national holiday and rite which has existed for over 200 years. It is celebrated in the village of Siemierzewo in Belarus. During the World War I a detachment of soldiers stayed there. The food distribution was insufficient to keep them strong and full, and the soldiers started going from house to house, playing scenes, after which the villagers gave them food. The soldiers finally left, but the tradition remained. From this time comes the saying that: “If the tsars come, this house will be cozy and happy all year round.” In 2009, the forgotten ritual was entered into the UNESCO’s List of Intangible Cultural Heritage in Need of Urgent Safeguarding.

Tasks:

★ **March like tsar soldiers** (a group of animators dressed up as Christmas Tsars demonstrates the march and give the group a drill lesson, then the group puts on elements of costumes and performs the march of the Christmas Tsars detachment).

★ **Perform the scene of “Kalyady”** played by soldiers.

Opis punktów kontrolnych Checkpoints description:

BELARUS



2. HOROWOD

Wprowadzenie:

Bardzo starym tańcem na Białorusi jest taniec nazywany „хоравод” (horowod). Trzymając się za ręce, tańczony jest w kręgu tak, aby każdy uczestnik tańca mógł poczuć wsparcie partnera. Lekkie i łatwe ruchy taneczne pomagają zrelaksować się po ciężkim i długim dniu pracy.

Zadanie:

Zobaczcie jak wygląda horowod i zatańczcie razem z Białorusinami ich taniec narodowy.

2. HOROWOD

Introduction:

A very old dance in Belarus is a dance called “хоравод” (horowod). It is danced in a circle, holding hands, so that every participant of the dance can feel the support of his partner. Light and easy dance moves help you relax after a hard and long day of work.

Task:

See how the horowod looks like and dance their national dance together with the Belarusians.



3. NOC KUPAŁY

Wprowadzenie:

Na Białorusi jednym z najbardziej znanych i lubianych świąt jest Noc Kupały, która obchodzona jest w nocy z 6 na 7 lipca. Białorusini śpiewają, tańczą, skaczą przez ogień, wyplatają wianki i inne ozdoby z wikliny, przeznaczone pogańskim bogom Słowian: Welesowi i Perunowi. W Noc Kupały szuka się kwiatu paproci. Mówi się, że kto go odnajdzie w Noc Kupały będzie miał nadprzyrodzone zdolności i będzie mógł zajrzeć w swoją przyszłość.

Zadanie:

Odnajdźcie ukryty w labiryncie kwiat paproci, a następnie z przygotowanych kwiatów uplećcie wianek i wrzucić go do wody.

Do tego zadania wykorzystaliśmy wykonany z żywopłotu labirynt znajdujący się w obrębie parku oraz pobliską fontannę. Ziola i kwiaty do wyplatania wianków przygotowaliśmy poprzedniego dnia.

3. KUPALA NIGHT

Introduction:

In Belarus, one of the most known and loved holidays is the Kupala Night, which is celebrated on the night of July 6-7. Belarusians sing, dance, jump through the fire, make flower crowns and different wicker ornaments, intended for the heathen gods of the Slavs: Weles and Perun. People also look for a fern flower at Kupala Night. It is said that whoever finds it on Kupala Night will have supernatural abilities and will be able to look into their future.

Task:

Find the flower of the fern flower hidden in the labyrinth, then make a flower crown out of the prepared flowers and throw it into the water (for this task we used a maze made of hedge located within the park and a nearby fountain) We prepared the herbs and flowers for the crowns the previous day).

4. KRAKOWIAK

Wprowadzenie:

Polskie tańce narodowe to tańce ludowe, które rozpowszechniały się na terenie całej Polski. Pięć polskich tańców: polonez, mazur, kujawiak, oberek i krakowiak wpisane zostały na krajową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Krakowiak to żywy i popularny Polski taniec ludowy z okolic Krakowa. Nazwa tańca pochodzi z XVII w. i odnosiła się do grupy tańców posiadające własne lokalne nazwy: mijany, dreptany, ściągany i przebiegany. Na początku XIX w. taniec ten stał się popularny w muzyce scenicznej i instrumentalnej.

Zadanie:

Waszym zadaniem będzie zatańczyć krakowiaka. Nauczmy was trzech prostych kroków: cwał, krzesany, kulawy. Musicie zatańczyć układ z wykorzystaniem tych kroków. Opracujcie i zatańczcie minimum dwuminutowy układ taneczny z wykonaniem nauczonych kroków. Nasi animatorzy przebrani w stroje krakowskie stracili pamięć i wprowadzając w zadanie próbowali dowiedzieć się jak najczęściej od graczy kim są i co uczestnicy wiedzą o krakowiaku i tańcach narodowych. Po zaliczonym zadaniu uczestnicy dostawali dodatkowo pędzel z prośbą o przekazanie go swemu przyjacielowi w kolejnym punkcie.

4. KRAKOWIAK

Introduction:

Polish national dances are folk dances that spread throughout Poland. Five Polish dances: polonez, mazur, kujawiak, oberek and krakowiak were entered into the national list of intangible cultural heritage. Krakowiak is a lively and popular Polish folk dance from around Krakow. The name of the dance comes from the 17th century and referred to a group of dances having their own local names: mijany, dreptany, ściągany i przebiegany. At the beginning of the 19th century, this dance became popular in stage and instrumental music.

Task:

Your task will be to dance krakowiak. We will teach you three simple steps: gallop, krzesany, kulawy. You have to dance a routine using these steps. Develop and dance a minimum two-minute dance routine with the steps you have learned (our animators dressed in Krakow costumes lost their memory and while introducing the task they tried to learn as much as possible from players who they are and what participants know about krakowiak and national dances. After the completed task, participants were given a brush with a request to hand it over to your friend at the next point).

Opis punktów kontrolnych Checkpoints description:

POLAND



5. ZAGUBIONY MALARZ

Wprowadzenie:

Uczestnicy odnajdują zatroskanego malarza, siedzącego ze szkicownikiem i niepamiętającego, co namalował dawno temu. Pamięta tylko, że jego dzieło powstało w 1862 roku i obecnie znajduje się w Muzeum Narodowym w Warszawie. Dzieło przedstawia zadumaną postać na dworze królowej Bony po utracie Smoleńska. Pamięta, że postać ta odziana w czerwony strój, siedzi w fotelu, ma założone ręce i wyraźnie zatroskaną twarz. W pomieszczeniu, w którym ta osoba przebywa jest ciemno i jedynie wpadająca smuga światła lekko oświetla pokój. W pomieszczeniu znajduje się stół, na którym leży list, a dalszy plan jest rozmyty.

Zadanie:

Pomóżcie malarzowi w odgadnięciu kim jest i kogo przedstawia namalowane przez niego dzieło oraz naszkicujcie kopię tego obrazu.

5. THE LOST PAINTER

Introduction:

The participants find a worried painter, sitting with his sketch book and not being able to remember what he painted a long time ago. He only remembers that he created his work in 1862 and it is now at the National Museum in Warsaw. The painting depicts a pensive person at the queen Bona's court after the loss of Smolensk. He recalls the figure is wearing a red outfit, is sitting in an armchair, hands clasped together and clearly concerned face. The room is rather dark, illuminated by only one streak of light. There is a table with a letter on it, and the background is blurred.

Task:

Help the painter guess who he is and who is depicted in his work, and sketch a copy of the painting.

6. RADZIWIŁŁOWIE W BIAŁEJ PODLASKIEJ

Wprowadzenie:

Zespół pałacowo-parkowy Radziwiłłów w Białej Podlaskiej to teren, na którym rozegrała się nasza gra miejska. Uczestnicy spotykają dwie niewiasty siedzące na ławeczce, które zapomniały kim są i w jakim miejscu się znajdują. Próbuje uzyskać jak najwięcej informacji od uczestników gry. Pamiętają, że mieszkały w zamku, do którego wjeżdżało się długą i w półkole krętą drogą, a przed nią był most zwodzony. Pamiętają także że był niewielki budynek z małą drewnianą kopułą na wierzchu, na niej żelazny krzyż, a w środku wyobrażenie niewiast stojących pod krzyżem, na drzewie malowanym...

Zadanie:

Odnajdziecie obiekty, o których wspominały przedstawicielki rodu Radziwiłłów i zróbcie na ich tle zdjęcia grupy a także ułóżcie puzzle przekazane w kopercie wraz z kartą punktu w miejscu, gdzie kiedyś znajdował się zamek i udokumentujcie wykonanie zadania zdjęciem. Uczestnicy gry po wykonaniu zadania musieli wrócić do animatorek, które po weryfikacji zaliczały je i przekazywały składnik eliksiru

6. THE RADZIWIŁŁ FAMILY IN BIALA PODLASKA

Introduction:

The Radziwiłł palace and park complex in Biala Podlaska is the area where our city game took place. The participants meet two women sitting on a bench who have forgotten who they are and where they are. They try to get as much information as possible from the participants of the game. They remember that they lived in a castle to which led a long and semicircular winding road, and there was a drawbridge in front of it. They also remember that there was a small building with a small wooden dome on top, an iron cross on it, and inside an image of women standing under a cross, painted on a tree...

Task:

Find the objects that were mentioned by representatives of the Radziwiłł family and take pictures of the group with them, and solve the puzzles from the envelope with the point card in the place where the castle once was and document completing the task by taking a photo. After completing the task participants of the game had to return to the animators, who after verification and would give them the ingredient.



7. KUCHNIA FRANCUSKA

Wprowadzenie:

Kuchnia francuska jest znana na całym świecie, szczególnie z serów i win, ale także z powodu wielu regionalnych potraw. Tradycja biesiadna Francji została wpisana na listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO. We wszystkich radosnych momentach Francuzi spotykają się przy stole, by dzielić się szczęściem i radością z bliskimi. Dla 95% Francuzów posiłki i kuchnia francuska jest szczególnym elementem ich dziedzictwa i tożsamości.

Zadania:

★ Aby zaliczyć tę część zadania, musicie umieścić na mapie Francji trzy produkty typowe dla danego regionu Francji, w których są one wytwarzane i z których są znane. Na każdej etykiecie znajdziecie wskazówkę do prawidłowej odpowiedzi.

Uczestnicy grupy francuskiej na warsztaty projektowe przywieźli dużą mapę Francji z podziałem na regiony i najbardziej typowe produkty spożywcze i potrawy dla każdego regionu. Wykorzystaliśmy to wszystko do jak się okazało niełatwego zadania, któremu jednak ostatecznie poddały wszystkie grupy.

★ L'escargotine » to pasta wykonana ze ślimaków, jest ona jednym ze specjalów rejonu Poitou-Charentes, na Zachodzie Francji. Aby zaliczyć to zadanie, przynajmniej dwie osoby z grupy muszą zjeść kanapkę z pastą ślimakową. Po zaliczeniu tych zadań otrzymasz hasło, które wprowadzi Cię do kolejnego punktu gry (HASŁO: MARSEILLAISE).

7. FRENCH CUISINE

Introduction:

French cuisine is famous All over the World, especially cheese and wine, but because of the many regional dishes as well. The feasting tradition of France was inscribed on the list of intangible cultural heritage of UNESCO. In all joyful moments, the French meet around the table to share happiness and joy with their loved ones. For 95% of French people, meals and French cuisine are a special element of their heritage and identity.

Tasks:

★ To complete this part of the task, you must put on the map of France three products typical of the region of France in which they are produced and of which they are known. On each label you will find a clue for the correct answer.

Participants of the French group brought a large map of France, divided into regions and the most typical food products and dishes for each region. We used it for what turned out to be quite a difficult task, however, ultimately all groups managed to complete it.

★ L'escargotine » is a paste made of snails, it is one of the specialties of the Poitou-Charentes region, in the West of France. To complete this task, at least two people from the group must eat a sandwich with a snail paste. After completing these tasks you will receive a password (MARSEILLAISE).

Opis punktów kontrolnych Checkpoints description:

FRANCE



8. SYMBOLE FRANCJI

Wprowadzenie:

Marsylianka to pieśń wojenna skomponowana dla Armii Renu przez Claude'a Josepha Rougeta z Isle w kwietniu 1792 roku, która została przyjęta jako Hymn Narodowy Francji w 1879 roku. Uczestnicy spotykają Marianne.

Zadania:

★ Witam, jestem "Marianne", symbol Republiki Francuskiej. Nauczę Was śpiewać "Marsyliankę". Musicie nagrać filmik, jak śpiewacie ze mną całą grupą hymn narodowy Francji.

★ Kolejnym symbolem Francji jest Wieża Eiffla. Aby dostać ode mnie potrzebny składnik eliksiru musicie utworzyć ludzką piramidę, która reprezentuje Wieżę Eiffla z co najmniej trzema osobami w twojej drużynie. Zróbcie zdjęcie waszej „ludzkiej” piramidy.

★ Pod koniec tego testu otrzymacie kod, który będzie Wam służyć w kolejnym etapie gry. (KOD: 13 PACA).

8. THE SYMBOLS OF FRANCE

Introduction:

Marseillaise is a war song composed for the Rhine Army by Claude Joseph Rouget of Isle in April 1792, adopted as the National Anthem of France in 1879. The participants meet Marianne.

Tasks:

★ Hello, I'm "Marianne", a symbol of the French Republic. I will teach you to sing "Marseillaise". You have to record a video of your entire group singing with me the national anthem of France.

★ The next symbol of France is the Eiffel Tower. To get from me the ingredient needed for the potion you have to create a human pyramid that represents the Eiffel Tower with at least three people from your team. Take a picture of your "human" pyramid.

★ At the end of this test you will receive a code needed for the next stage of the game. (CODE: 13 PACA).

9. TRADYCYJNE GRY

Wprowadzenie:

Gra w bule została wymyślona w Galii. To w Ciotat, prowansalskim mieście na południu Francji narodziła się gra zwana „pétanque”. Termin «pétanque» pochodzi od prowansalskiego słówka « pé » (stopa) i « tanca » (palik) i oznacza w regionalizmie francuskim wyrażenie „grać w petankę”.

Zadania:

★ Przy pomocy kodu, który otrzymaliście poprzednio, znajdźcie region Francji, z którego pochodzi gra w bule na mapie Francji.

★ Macie za zadanie nauczyć się gry w pétanque wraz z trzema animatorami. Rozgrywacie 4 partie gry, animatorzy zademonstrują Wam, jak powinniście grać. Aby zaliczyć to zadanie musicie zagrać dwie ostatnie rundy bezbłędnie (nie przekraczać linii i poprawnie rzucać bule). Animatorzy policzą Wam punkty i ogłoszą kto z Waszej trójki zwyciężył.

9. TRADITIONAL GAMES

Introduction:

The boules game was invented in Gaul. It was in Ciotat, a Provençal city in the south of France, that a game called "pétanque" was born. The term "pétanque" derives from the Provençal words "pé" (foot) and "tanca" (stake) and in the French regionalism the expression is "to play pétanque".

Tasks:

★ Using the code you previously received, find on the map of France a region which the boules game comes from.

★ You have to learn to play pétanque with three animators. There are three players, each of them receives 2 boules. You receive a small wooden ball, called "piggy" (cochonnet). You play 4 game parts on the following rules: The player's feet must always be behind the line. You have to throw boules (metal balls) in the right way. Your animators will demonstrate how you should play. To complete this task you have to play the last two rounds without fail (not crossing the line and correctly throwing the ball). Animators will count the points and declare who of the three of you won.

-Załączniki do gry-

- Game attachments -

1.



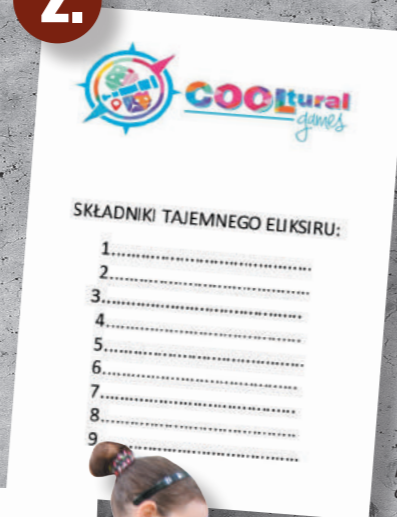
Załącznik nr 1

Karta gry wraz z listem powitalnym i zasadami gry (przedstawione na początku scenariusza).

Attachment No. 1

A game card with a welcome letter and game rules (presented at the beginning of the scenario).

2.



Załącznik nr 2

Składniki tajemnego eliksiru (lista ma pomóc grupie w organizacji swojej gry, do weryfikacji w punkcie startowym, potrzebne są realnie zdobyte w punktach kontrolnych produkty).

Attachment No. 2

Ingredients of the secret potion (the list is to help the group in the organization of their game, for the verification at the starting point you will need real products gained at the checkpoints).

3.

TAJEMNY ELIKSIR

Wzjmij dwa pełne stakany wody z pomarańczy i wlej do żelaznej miski uważając aby nie uрониł ani kropelki. Dodaj do tego wszystkó co wycieknie pomiędzy palcami gdy ściśniesz cytrynę i pół mandarynki ze skorup obdarte. Dorzuć jedną czereśnię taką jak rośnie na drzewie i dwie nasion pozbawione. Z cudownego korzenia odetnij dwa plastry, posyp je połową przysmaku końskiego i wrzuć do miski. Dodaj trzy suszone paki kwiatów wiecznie zielonego drzewa korzennego i szczyptę uschniętej, sproszkowanej kory cynamonowca. Zamieszaj wszystkó cztery razy, pięć razy spluwając za siebie i dodaj na koniec zielone liście najstarszej leczniczej rośliny na świecie.

Eliksir zdobędzie moc kiedy pochyli się nad nim Mag zionąc w niego tajemną siłę.

Załącznik nr 3

Receptura tajemnego eliksiru

Attachment No. 3

Recipe for the secret potion



JAK PRZYGOTOWAĆ I ZREALIZOWAĆ GRĘ MIEJSKĄ?

HOW TO PREPARE AND IMPLEMENT AN URBAN GAME

1. Tworzenie gry miejskiej

Jeśli uczestniczyłeś już w grze miejskiej (polecamy z całego serca), wiesz na czym ona polega i chcesz bazować na którymś z gotowych scenariuszy udostępnianych w sieci po jego ewentualnej modyfikacji – masz ułatwione zadanie. Ale co w przypadku, gdy chcesz utworzyć całkiem nową grę miejską? Na pewno czeka Cię mnóstwo satysfakcji, gdy cel zostanie osiągnięty ale i całkiem sporo pracy i przygotowań. Dlatego podstawa to zespół zgranych ludzi, którzy Ci pomogą.

Zapraszamy do zapoznania się z naszymi wskazówkami, mamy nadzieję, że będą drogowskazem i pomocą na zawilej drodze prowadzącej do zorganizowania Waszej, jedynej w swoim rodzaju, wciągającej i ekscytującej przygody, jaką jest GRA MIEJSKA.

1. OD CZEGO BY TU ZACZAĆ? ...proponujemy od wyboru grupy odbiorców, określenia celów (po co chcesz zrealizować grę, na jaki temat chcesz zwrócić uwagę otoczenia) miejsca realizacji gry, czyli: gdzie, po co i dla kogo?

2. Kolejne, arcyważne zadanie to wymyślenie ciekawej historii, gdzie osoby będą musiały rozwiązać jakąś tajemnicę, pozbiierać rozproszone elementy, pokonać przeszkody i pomóc komuś, odkryć, dokonać osiągnięcia dającego satysfakcję. Motyw przewodni i opracowana fabuła powinny być jak najbardziej zajmujące, ciekawe i intrygujące dla odbiorcy, nie tylko by zachęcić go i zmotywować do udziału ale także pozwolić uczestnikom dowiedzieć się czegoś w zakresie tematyki gry oraz zapewnić im dobrą zabawę do samego końca.

3. Gdy fabuła jest już gotowa, trzeba jeszcze opracować zadania, przedtem warto odpowiedzieć sobie na kilka pytań:

- ★ ile przewidujesz punktów,
- ★ jakie będą zadania dla uczestników na każdym punkcie,
- ★ czy jest możliwość obstawienia chociaż część punktów animatorami, którzy wprowadzą w zadanie i zweryfikują jego poprawność,
- ★ czy kolejność zaliczania punktów będzie dowolna czy liniowa – od punktu A do punktu B.

Do każdego punktu proponujemy zrobienie wprowadzenia i opracowania konkretnego zadania związanego z tematyką i fabułą gry.

1. Creating the game

If you've ever participated in an urban game (we wholeheartedly recommend it), you know what it is and you want to build on one of the ready-made scenarios available online after potential modification – it's quite simple. But what if you want to create a completely new urban game? You will certainly have a lot of satisfaction when the goal is achieved, but also a lot of work and preparation. That's why a great team of people who will help you is fundamental. We invite you to familiarize yourself with our tips, we hope they will guide you and help you on this intricate path to create a unique, one of a kind, engaging and exciting adventure that is an URBAN GAME.

1. WHERE DO I BEGIN? ... we suggest choosing a group of recipients, setting goals (what do you want to do in the game, what topic do you want to pay attention to) the place where the game is can be carried out, so: where, why and for whom?

2. Another, very important task is to come up with an interesting story, where people will have to unravel a mystery, collect scattered elements, overcome obstacles and help someone, discover, achieve something that gives satisfaction. The theme and the plot should be as engaging, interesting and intriguing as possible for the recipient, not only to encourage and motivate them to participate, but also to let the participants learn something about the theme of the game and ensure they're having fun until the very end.

3. When the plot is ready, it's time to develop tasks, and before that you should answer a few questions:

- ★ how many points do you anticipate,
- ★ what tasks will await the participants at each point,
- ★ is it possible to get animators at least at some of the points, who will introduce the task and verify its correctness,
- ★ whether the order of scoring points will be random or linear - from point A to point B.

For each point, we suggest to introduce and develop a specific task related to the subject and plot of the game.



Nasze doświadczenia:

Wybór miejsca na naszą grę nie był trudny. Wiedzieliśmy że grę chcemy zorganizować w pobliskim mieście Biała Podlaska, zdecydowaliśmy się na Zespół dworsko-parkowy, gdyż z jednej strony jest to ważny element dziedzictwa kulturowego miasta, z drugiej ogrodzony teren rozległego parku ze wzgórzami zapewniał bezpieczeństwo uczestnikom oraz lepszą koordynację gry. Od samego początku mieliśmy także wyznaczone cele i temat, na jakim ma się opierać gra: europejskie dziedzictwo kulturowe. Chcieliśmy żeby to była gra rodzinna, stwierdziliśmy że będziemy w stanie opracować takie zadania, gdzie zarówno dzieci przy wsparciu dorosłych jak i młodzież będą w stanie sobie poradzić. Najtrudniej nam było poradzić sobie z wymyśleniem fabuły, prawie czterdzieści głów zastanawiało się nad nią przez kilka dni, aż w końcu pewnego dnia podróżując autobusem przyszło ośnienie, od jednej myśli do drugiej, rozpętała się prawdziwa burza mózgowi i wtedy naprawdę ruszyliśmy z kopyta, choć nie byliśmy jeszcze do końca świadomi ile wyzwania wciąż stoi przed nami...



Our experience:

Choosing a location for our game was not difficult. We knew that we wanted to organize the game in the nearby town of Biała Podlaska, we decided on a manor-park complex because on the one hand it is an important element of the cultural heritage of the city, on the other the fenced area of a large park with hills provided security to participants and better coordination of the game. From the very beginning, we also had set goals and the theme on which the game is to be based: European cultural heritage. We wanted it to be a family game, we decided that we want to develop tasks which both children with the support of adults and youth will be able to cope. The hardest thing to do was to come up with a story, almost forty heads wondered about it for a few days, and finally one day during a bus ride, from one thought to the other, a real brain storm broke out and then we really hit the ground running, though we were still not entirely aware of how many challenges are still ahead of us...



JAK PRZYGOTOWAĆ I ZREALIZOWAĆ GRĘ MIEJSKA?

HOW TO PREPARE AND IMPLEMENT AN URBAN GAME

2. Przygotowania

2-3 tygodnie przed przeprowadzeniem gry pomyśl o:

- ★ wsparciu finansowym, ewentualnych sponsorach, patronacie honorowym i medialnym;
- ★ uzyskaniu niezbędnych pozwoleń do zorganizowania i przeprowadzenia gry na terenie i w budynkach planowanej realizacji przedsięwzięcia;
- ★ zamówieniu materiałów do druku: plakatów, identyfikatorów, statuetek, pamiątkowych koszulek, kubeczków – w zależności od możliwości finansowych;
- ★ opracowaniu listy potrzebnych rzeczy na punkt startowy i do kolejnych punktów z zadaniami – będziesz mieć wtedy dostatecznie dużo czasu by zakupić coś taniej przez Internet lub rozejrzeć się i pożyczyć wśród znajomych;
- ★ przydzieleniu animatorów/osób odpowiedzialnych za przygotowanie stanowisk i zaliczanie zadań, osób do obsługi punktu startowego, do pomocy w organizacji i realizacji gry;
- ★ nagrodach dla zwycięzców, ewentualnych nagrodach za udział, dyplomach, wodzie (zwłaszcza gdy zapowiadane są upały), poczęstunku;
- ★ opracowaniu dokumentów: listu powitalnego, zasad gry, regulaminu gry, kart gry, map dla drużyn, oświadczeń, zgód;
- ★ wysłaniu zaproszeń do mediów (najlepiej z załączoną wersją cyfrową opracowanego wcześniej plakatu), o intrygującej i przyciągającej wzrok treści.

2. Preparations

2-3 weeks before the game, think about:

- ★ financial support, potential sponsors, honorary and media patronage;
- ★ obtaining the necessary permits to organize and carry out the game on the premises and in the buildings planned to carry out the project;
- ★ ordering materials for printing: posters, badges, statuettes, souvenir t-shirts, mugs - depending on financial abilities;
- ★ preparing a list of items needed for the starting point and for the next points with tasks - you will have enough time to buy something cheaper over the Internet or look around and borrow from your friends;
- ★ assigning animators/persons responsible for preparing positions and passing tests, staff at the starting point, to help in the organization and implementation of the game;
- ★ prizes for the winners, potential rewards for participation, diplomas, water (especially during heat waves), refreshments;
- ★ preparation of documents: welcome letter, rules of the game, game cards, maps for teams, statements, consents;
- ★ sending invitations to the media (preferably with the attached digital version of the previously prepared poster), with intriguing and eye-catching content.



Podpowieź - Oto nasze zaproszenie:

GRA MIEJSKA W PARKU RADZIWIŁŁOWSKIM - TROPICIELE EUROPEJSKIEJ KULTURY

2 lipca 2018 roku Park Radziwiłłowski w Białej Podlaskiej stanie się planszą dla bystrych tropicieli, którzy niczym Sherlock Holmes odkryją najciekawsze tajemnice europejskiej kultury. W odkrywaniu gromadzonych w ciągu wieków przez całe pokolenia mieszkańców krajów Europy zagadek dziedzictwa kulturowego pomogą przybyli specjalnie na to wydarzenie nieustraszeni pogromcy monotonii z Francji i Białorusi, a wesprze ich drużyna bialo-czerwonych. Jeśli jesteś osobą aktywną (od 5 do 105 lat), lubisz przygody i dobrą zabawę w doborowym towarzystwie, stań się jednym z tropicieli – przyjdź 15 minut wcześniej do naszego wystrzałowego punktu rejestracji przy radziwiłłowskich armatach. Startujemy o godzinie 13.00. Serdecznie zapraszamy – uczestnicy projektu „COOL-tural games” programu Erasmus +, realizowanego w Europejskim Centrum Kształcenia i Wychowania OHP w Roskosz. Wszelkie dodatkowe informacje uzyskacie Państwo pod nr tel. ... lub mailowo: ZAPRASZAMY!!!

Hint - Here's our invitation:

URBAN GAME IN RADZIWIŁŁOWSKI PARK - TRACKERS OF THE EUROPEAN CULTURE

On July 2, 2018 Park Radziwiłłowski in Biala Podlaska will become a game board for clever adventurers who, like Sherlock Holmes, will discover the most interesting secrets of European culture. In discovering and solving cultural heritage puzzles accumulated over the centuries by whole generations of European countries will help the fearless slayers of monotony from France and Belarus, supported by their white-and-red team. If you are an active person (ages from 5 to 105), you like adventures and having fun in good company, become one of the trackers - come 15 minutes earlier to our registration point at the Radziwiłł cannons. We start at 1 pm. Everyone is welcome! - participants of the "COOL-tural games" project of the Erasmus + program, implemented at the European Centre of Education and Upbringing OHP in Roskosz. All additional information can be obtained by calling ... or by email: SEE YOU!!!



JAK PRZYGOTOWAĆ I ZREALIZOWAĆ GRĘ MIEJSKA

HOW TO PREPARE AND IMPLEMENT AN URBAN GAME

Kilka dni przed przeprowadzeniem gry pomyśl o:

- ★ spotkaniu z Twoją grupą, dokładnym omówieniu gry od rozstawienia punktów kontrolnych po zakończenie i rozdanie nagród;
- ★ dokładnym opracowaniu wszystkich zadań, wydrukach, kopertach;
- ★ zorganizowaniu punktu rejestracji, przy którym może odbyć się także rozpoczęcie i zakończenie gry: osobach rejestrujących uczestników, wprowadzających w zasady gry, pakietach dla zarejestrowanych uczestników, identyfikatorach;
- ★ zakupieniu potrzebnych rzeczy, akcesoriów, sprzętów: na punkt rejestracji, do każdego zadania, akcesoria lub przebrania dla animatorów;
- ★ zorganizowaniu zakończenia i podsumowania gry (poczęstunek, nagrody, podzielenie się wrażeniami przez uczestników gry).

Podpowiedź: Jeśli tylko masz taką możliwość, zrób grę próbną. Pomoże ona w wyeliminowaniu brakujących luk w scenariuszu gry, lepszej koordynacji i organizacji samej gry.

Podpowiedź: Zanim umieszysz punkty kontrolne na mapie, koniecznie zweryfikuj te miejsca w terenie, przejdźcie się całą grupą i ostatecznie zdecydуйте które miejsca będą najlepsze.

Podpowiedź: Koniecznie pomyśl o planie „B” zwłaszcza w razie deszczu i brzydkiej pogody. W dniu planowanej przez nas gry straszliwie padało, przelożyliśmy więc całe przedsięwzięcie na kolejny dzień wysyłając z samego rana informacje wszelkimi możliwymi kanałami.

A few days before the game, think about:

- ★ meeting with your group, thorough discussion of the game from the placement of checkpoints to completion and distribution of prizes;
- ★ thorough preparation of all tasks, printouts, envelopes;
- ★ organizing a registration point at which the start and end of the game can also take place: persons registering participants, introducing the rules of the game, packages for registered participants, identifiers;
- ★ purchase of necessary things, accessories, equipment: for registration point, for each task, accessories or costumes for animators;
- ★ organizing the ending and summary of the game (refreshments, rewards, feedback from game participants).

Hint: If you have such a possibility, carry out a trial game. It will help in eliminating the gaps in the game scenario, better coordination and organization of the game itself.

Hint: Before you place the checkpoints on the map, be sure to verify these places in the field, go there with the entire group and ultimately decide which places will work best.

Hint: Be sure to think about the plan „B”, especially in case of rain and bad weather. On the day of the game we planned, it rained heavily, so we moved the whole event for the next day by sending messages in the morning through all possible channels.



3. Na miejsca, gotowi, start!

I oto nadszedł ten długo oczekiwany dzień. Jeśli wszystko już jest przewieziono, rozstawiono, poukładano, animatorzy i osoby odpowiedzialne czekają gotowe na swoich pozycjach, warto jeszcze prześledzić w głowie całe wydarzenie od rejestracji uczestników po zakończenie czy na pewno wszystko jest przygotowane.

Nasze doświadczenia:

Gdy sprawa aury rozwiązała się pomyślnie (na szczęście kolejny dzień przyniósł nam piękną, słoneczną pogodę!), z samego rana przystąpiliśmy do działania na terenie parku Radziwiłłowskiego. Ucharakteryzowani animatorzy zabrali potrzebne rzeczy i zajęli pozycje. Przy punkcie startowym zaczęli rejestrować się pierwsi uczestnicy. Na szczęście nasze obawy zostały rozwiane, zainteresowanych osób było w sam raz, 13 grup po 5 osób – optymalnie by była dobra zabawa bez przeładowanych punktów i by rozdać różne kombinacje zdobywania kolejnych składników. Uczestnicy gry po dobraniu się w pięcioosobowe grupy otrzymywali regulamin, pojemnik na składniki, identyfikatory oraz numerowaną teczkę, na której musieli wpisać nazwę swojej drużyny. Gdy nadeszła planowana godzina rozpoczęcia, Piotr i Natalia z grupy polskiej wszystkich powitali, opowiedzieli pokrótce o realizowanym projekcie „COOL-tural games”, przedstawili zasady gry oraz przeczytali list powitalny. Gdy padło hasło „start”, po dwóch sekundach nie było już nikogo dookoła. Hm... czyżby się czegoś przestraszyli i uciekli? Nic z tych rzeczy, rywalizacja była naprawdę zacięta, współpraca w grupach szła świetnie, bardziej i mniej wysportowani bili kolejne rekordy prędkości pomiędzy punktami. Żeby jednak nie było tak łatwo, animatorzy czasem aż za dobrze wywiązywali się ze swych obietnic nie poddawania się presji „szybkości” i pilnowania dokładności i staranności w wykonywanych zadaniach :). Wyznaczony czas gry mijał błyskawicznie i gdy pierwsza grupa przyszła ze wszystkimi składnikami, zaraz zaczęli się schodzić również pozostali uczestnicy gry, by wspólnie utworzyć „pochód” do kryjówki Maga, obejrzeć proces sporządzania eliksiru i podanie go Mistrzom. Brawo, ludzkość została uratowana przed zagładą a do tego wszyscy dobrze się bawili!!! Po podziękowaniu uczestnikom, rozdaniu nagród i krótkim podsumowaniu zaprosiliśmy wszystkich na małe co nieco, a przy okazji mogliśmy posłuchać wrażeń i sugestii naszych graczy. Na szczęście były one pozytywne i entuzjastyczne, co sprawiło nam ogrom radości i satysfakcji ze zrealizowanej gry, czego i Tobie życzymy!!!

3. Ready, set, go!

And here came the big day. If everything is already transported, set up, organized, animators and other people involved are waiting ready in their positions, it is worth then to trace in your head the entire event from the participants' registration till the end, to make sure everything is ready.

Our experience:

When the matter of the weather was solved (fortunately another day brought us beautiful, sunny weather), we started in the Radziwiłł Park in the early morning. The dressed up animators collected the necessary equipment and took positions. First participants came to register at the starting point. Fortunately, our fears were dispelled, the number of interested people was just right, 13 groups of 5 people – perfect to have fun without overloading points and to give away different combinations of getting more ingredients. The participants of the game, after getting into five-person groups, received the rules, a container for ingredients, name tags and a numbered folder on which they had to write the name of their team. When the scheduled time to start has come, Piotr and Natalia from the Polish group greeted everyone, briefly talked about the implemented project “COOL-tural games”, presented the rules of the game and read the welcome letter. When the password “start” was given, after two seconds there was no one left around. Hm... did they get scared of something and run away? Not at all, the competition was really fierce, cooperation in groups went great, more and less athletic beat next speed records between checkpoints. However, in order for the game not to be so easy, our animators sometimes too well fulfilled their promises not to give in to the pressure of “speed” and to watch the accuracy and diligence in the tasks performed. When the first group came with the ingredients, the other participants of the game started to descend together to create a “procession” to the Magus' hideout, watch the process of making a potion and give it to the Masters. Congratulations, humanity was saved from destruction and everyone had a good time!!! After thanking the participants, handing out the prizes and a short summary, we invited everyone to a small treat, so we could listen to the impressions and suggestions of our players. They turned out to be positive and enthusiastic, which gave us a lot of joy and satisfaction from the game, which we wish you too!!!





Organizacja goszcząca/Host organisation:

POLSKA/POLAND
Europejskie Centrum Kształcenia
i Wychowania OHP w Roskoszy
Roskosz 23, 21-500 Biała Podlaska
eckiw-roskosz.ohp.pl



Organizacje partnerskie/ Sending organisations:

FRANCJA/FRANCE
EREA FRANCOISE DOLTO
40 rue Edouard Pied, 79450 Saint Aubin le Cloud
ereadolto.fr



БІЛАРУСЬ/BELARUS
BELARUSIAN REPUBLICAN YOUTH UNION
40 K.Marx Str., 220030 Minsk
www.brsm.by

*P*ublikacja sfinansowana z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną. PUBLIKACJA BEZPŁATNA

*P*ublication financed with funds from the European Commission under the Erasmus+. This publication has been realized with the financial support of the European Commission. This publication reflects the views only of the authors and the European Commission and the National Agency for Erasmus + no responsibility for the information contained therein. FREE PUBLICATION



Erasmus+

