GRA MIEJSKA

„POZNAJ PROMENADĘ KRZYCKĄ – ZAPOMNIANY TRAKT HUGO RICHTERA"

DLA ZADANIA PUBLICZNEGO PN. „ PROMOCJA PROMENADY RICHTERA (PROMENADY KRZYCKIEJ)"

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl

AUTORZY:		
Pracownia Architektury Krajobrazu „IKROPKA" **Dominika Krop – Andrzejczuk** ul. Powstańców Śląskich 118, 53-333 Wrocław www.ikropka.eu, e-mail: biuro@ikropka.eu tel.: 600-181-389	IKROPKA architektura krajobrazu	
Kierownik zespołu:	mgr inż. Dominika Krop – Andrzejczuk architekt krajobrazu, inspektor nadzoru terenów zieleni nr rej. 017/2011	
Pozostali autorzy:	mgr inż. arch. kraj. Natalia Bogucka	
	mgr inż. arch. kraj. Aleksandra Gierko	

Spis treści

Opis do gry miejskiej 3
1. Informacje ogólne 3
2. Organizacja 3
3. Materiały potrzebne do zrealizowania Gry 4
4. Lista skrytek 4
Lista załączników 6

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl

Opis do gry miejskiej

1. Informacje ogólne

Gra ma na celu popularyzację Promenady Krzyckiej - dawnego traktu spacerowego Hugo Richtera. Gra przeznaczona jest raczej dla rodziców lub opiekunów z dziećmi, dorosłych oraz młodzieży od ok. 13 roku życia. Zadania poszerzają wiedzę Graczy w tematyce przyrodniczej, historycznej i kulturowej. Gra oparta jest o zasadę podchodów. Całość Gry obejmuje razem 12 zadań (11 zadań ukrytych w terenie, a pierwsze, Gracze otrzymują na początku Gry do rąk własnych). Jest to zabawa w której Uczestników dzielimy na równe grupy 3, 4, lub 5-cio osobowe. Gra trwa około 2 h, do czego należy doliczyć czas na sprawdzenie kart odpowiedzi i wyłonienie zwycięzcy.

2. Organizacja

Gra rozpoczyna się na placu Srebrnym, gdzie każda z Grup losuje pierwsze pudełko zapałczane z zadaniem. Gracze muszą odszukać kolejne ukryte w terenie pudełka z zadaniami za pomocą wskazówek znajdujących się w poprzednim pudełku. Na znalezione w pudełkach zadania udzielają odpowiedzi na Karcie Odpowiedzi, którą na mecie oceniają Organizatorzy (według wzoru punktacji). Na pudełkach naklejone są fragmenty historycznych map, które jak puzzle po odnalezieniu wszystkich tworzą jedną całość, Gracze na mecie układają puzzle w całość zdobywając kolejne punkty. Grupy startują w odstępie 5 minut od siebie, organizatorzy zapisują czas rozpoczęcia oraz czas zakończenia każdej z grup- czas jest punktowany. Wygrywa ta grupa, która uzyska największą liczbę punktów.

Organizatorzy są odpowiedzialni za ukrycie pudełek w wyznaczonych miejscach. Do ukrycia zadań w terenie przydatna będzie taśma klejąca oraz wodoodporne torebki np. torebki strunowe. Na pudełka z jednej strony należy nakleić fragmenty map, z drugiej kolory. Każda z grup na początku gry losuje pierwsze pudełko, tym samym losuje swój kolor i w terenie zbiera pudełka oznaczone właśnie tym kolorem. Kolor Grupy należy również zapisać na Karcie Odpowiedzi. Uczestnicy mogą korzystać z podpowiedzi udzielanych przez Organizatorów, jednak za każdą podpowiedź tracą jeden punkt (jest to odnotowywane przez Organizatora na karcie odpowiedzi danej drużyny). Jeden z Organizatorów powinien znajdować się na początku, podążając przy pierwszej i drugiej grupie, drugi na końcu za ostatnią grupą, pośrodku w zależności od ilości grup jeden lub więcej. Organizator znajdujący się na początku ma również za zadanie dotrzeć na metę przed pierwszą Grupą, aby spisać czas zakończenia Gry pierwszej i kolejnych Grup. Organizator znajdujący się na końcu odpowiada dodatkowo za zebranie po drodze pozostawionych w terenie zapałek, torebek, karteczek itp. jeśli któraś z Grup takowe porzuciła.

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl

3. Materiały potrzebne do zrealizowania Gry

- dla każdej z grup 12 pudełek zapałczanych – w nich ukryte zostaną zadania,
- dla każdej z grup 12 wodoodpornych torebek (np. torebki strunowe) – do zabezpieczenia pudełek z zadaniami przed działaniem wilgoci,
- dla każdej z grup 12 naklejek lub karteczek tego samego koloru do oznaczenia pudełek z zadaniami – każda z grup otrzymuje kolor i zbiera pudełka nim oznaczone,
- taśma klejąca do przymocowania pudełek w terenie,
- dla każdej z grup 1 miarka o długości ok. 2 m,
- dla każdej z grup długopis,
- dla każdej z grup podkładka.

Wydruki:

- dla każdej z grup mapa z trasą (do pobrania w pdf, kartki formatu A4),
- dla każdej z grup karta odpowiedzi (do pobrania, kartki formatu A4),
- dla każdej z grup 12 kartek z zadaniami (do pobrania w pdf, format A4 do pocięcia z paski) kartki ukryte w pudełkach,
- dla każdej z grup mapa historyczna (do pobrania w pdf, format A4) pocięta we fragmenty naklejone na każdym pudełku z zadaniem – pudełka to puzzle, które po odnalezieniu wszystkich tworzą całość.

Dla Organizatorów:

- karta odpowiedzi wraz z punktacją,
- długopis,
- zegarek do mierzenia czasu (na Karcie Odpowiedzi każdej z grup należy zapisać dokładną godzinę startu, a na mecie dokładną godzinę zdania Karty wraz z ułożonymi puzzlami),
- wydruk poprawnego ułożenia puzzli.

Zadania należy ukryć w terenie tak, aby nie rzucały się w oczy osobom niezwiązanym z Grą, co pozwoli uniknąć zniszczenia lub wyrzucenia zadań.

4. Lista skrytek

Kryjówki, w których należy umieścić zadania są z góry ustalone w konkretnych miejscach. Zdjęcia miejsc znajdują się w folderze „Fotografie skrytek”.

1. Zadanie pierwsze Gracze otrzymują od Organizatorów poprzez losowanie w punkcie startowym – na placu Srebrnym.
2. Zadanie drugie należy ukryć przy jednym z drzew szpalerze grabów rosnących wzdłuż betonowego muru otaczającego stadion WKS np. w dziupli, między konarami, na gałęzi.
3. Zadanie trzecie należy ukryć przy rosnącym na nasypie za wzniesieniem górki PAFAWAG dębie szypułkowym. Drzewo znajduje się na tej wysokości górki PAFAWAG gdzie jej zbocze delikatnie schodzi w dół w stronę al. Hallera. Zadanie można ukryć np. w dziupli, między konarami, na gałęzi.

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl

4. Zadanie czwarte należy ukryć po drugiej stronie al. Hallera (w ciągu od al. Hallera do ul. Saperów), gdzie wzdłuż nasypu ciągnie się przerzedzony szpaler zabytkowych czerwonych dębów. W szpalerze jedno z drzew rozwidla się na wysokości ok. 1 m na 3 pnie, przy tym drzewie należy ukryć zadanie np. w dziupli, między konarami, na gałęzi.
5. Zadanie piąte należy ukryć w drugim z kolei przepuście licząc od ul. Saperów do ul. Racławickiej np. w szczelinie między cegłami, załomie.
6. Zadanie szóste należy ukryć na szczycie wzgórza Skarbowców „Mała Sobótka” przy ul. Racławickiej przy rosnącej tam grupie modrzewi (w zachodniej części wzgórza) np. w dziupli, między konarami, na gałęzi.
7. Zadanie siódme należy ukryć przy dębie porośniętym bluszczem, który rośnie na wylocie ul. M. Rapackiego.
8. Zadanie ósme należy ukryć pod tablicą pamiątkową 40-lecia telewizji polskiej, znajdującej się przy Kamieniu Stulecia, przed budynkiem Radia i Telewizji Wrocław. Za pomocą taśmy klejącej należy przykleić pudełka pod tablicą.
9. Zadanie dziewiąte należy ukryć przy słupku znajdującym się w ogrodzeniu otaczającym teren Radia i Telewizji Wrocław (na narożniku, przy wylocie ul. Warsztatowej), pudełko za pomocą taśmy klejącej należy przykleić do słupka, lub zawiesić na elemencie ogrodzenia.
10. Zadanie dziesiąte należy ukryć w pawilonie na Wzgórzu Bendera np. na jednym ze słupów konstrukcji, na balustradzie itp.
11. Zadanie jedenaste należy ukryć na terenie wzgórza Skórnik, przy ścianie budynku zajmującego część zbocza (zbocze schodzące w kierunku zachodnim) np. pod nadwieszoną ścianą.
12. Zadanie dwunaste należy ukryć w przejeździe pod nasypem na ul. Orawskiej np. na ścianie w luce po cegle, lub na ścianie przy ziemi między roślinami.

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl

Lista załączników

Załącznik 1: Treści zadań do umieszczenia w pudełkach

Załącznik 2: Karta odpowiedzi dla Graczy

Załącznik 3: Karta odpowiedzi uzupełniona

Załącznik 4: Mapa z trasą Gry

Załącznik 5: Mapy do zadania **Wzgórze Gajowickie** – Mapa „Kościoły”

Załącznik 6: Mapy do zadania **Wzgórze Gajowickie** – Mapa „Góry”

Załącznik 7: Puzzle do wydruku

Załącznik 8: Puzzle poprawne ułożenie

Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław. www.wroclaw.pl