

GRA MISJA "Trybunalski"

FABUŁA GRY:

Materiał źródłowy, będący inspiracją do fabuły:

<http://piotrkowtrybunalski.naszemiasto.pl/arttykul/piotrkow-czy-piotrkow-trybunalski,1870931,art,t,id,tm.html>

Stała się rzecz nadzwyczaj ciekawa i niecodzienna - otóż jakiś czas temu, kiedy Piotrków Trybunalski przygotowywał się do obchodów 800lecia miasta. Wówczas niektórzy zaangażowani w całe przedsięwzięcie ludzie zaczęli poszukiwać różnych dokumentów związanych z miastem. Przyszła i kolej na ważny dokument – ten, który nadaje miastu przydomek "Trybunalski". Po jakimś czasie – przyznano, że dokumentu w żadnym archiwach nie znaleziono. Co ciekawe, nie znaleziono także żadnych przesłanek, że poszukiwany dokument kiedykolwiek został stworzony.

I co teraz? "Referendum!" - krzyczą jedni, "Ankiety wśród mieszkańców!" - proponują inni, "Niech rozstrzygnie Rada Miasta." - podnoszą się kolejne głosy... Co jeśli ktoś zechce podważyć słuszność nazwy albo wybrać nową? Może to wywołać zamieszanie w administracji zarówno miasta jak i kraju. Niby niewielka zmiana a konsekwencje mogą być nie do przewidzenia.

Żeby uniknąć konfliktów i problemów, jakie mogą z tego wyniknąć - jako grupa młodych bohaterów możemy spróbować odbyć podróż w czasie, przenieść się w lata 50-te ubiegłego wieku, pozyskać dane dotyczące lokalizacji "starego archiwum", spreparować dokument nadający miastu przydomek i podrzucić go do "starego archiwum", mając nadzieję, że ktoś w przyszłości na niego natrafi i miasto uniknie chaosu.

Gotowi do działania?

W odnalezieniu dokumentu pomogą nam wskazówki zdobyte podczas naszej przeprawy przez miasto i wykonywania zadań ukazujących jego dzieje oraz oczywiście - niezawodna pomoc mieszkańców!

CEL GRY:

- 1) Uzupełnienie mapy – naniesienie na nową, czystą mapę wszystkich miejsc wartych zobaczenia – tych które odwiedziliśmy na punktach oraz wszystkich jakie postanowimy tam wpisać, tak, aby mapa była jak najciekawsza i jak najbardziej kompletna. ("czysta mapa" - załącznik nr 1)
- 2) Sporządzenie dokumentu nadającego przydomek miastu
- 3) Uzyskanie współrzędnych określających miejsce "starego archiwum" - do którego mamy podrzucić dokument

PAKIET DLA ZASTĘPU:

- Zasady gry (kilka punktów, do których mają się stosować partole, np. "zastęp zawsze chodzi razem")
- Kontakty alarmowe (telefony do organizatorów)
- Czysta mapa Piotrkowa
- Wskazówki dojścia na punkty (stare mapy, adresy, stare zdjęcia, zdjęcia detali budynków, zagadki)
- Aplikacja QR CODE READER na telefonie zastępowego
- Arkusz na zbieranie danych lokalizacji "starego archiwum"
- Lista obiektów, które należy odwiedzić, żeby dostać pieczętę do książeczki PTTK
- Notatniki, długopisy
- Sztywna podkładka
- Rozpiska godzin w jakich pracują punkty (do ustalenia przez organizatorów)

ZADANIA:

1. **PIOTRKÓW W KADRZE** - pracownik CIT
lokalizacja: punkt Informacji Turystycznej na Starówce
wskazówka dojścia na punkt: zdjęcie kadru z filmu "Bitwa Warszawska" z dorysowanym logo "i" informacji turystycznej.
zadanie: zamknięta koperta przekazana przez pracownika Biura zawiera krótką informację o filmowej historii Piotrkowa oraz 4/5 zdjęć - kadrów z filmów nagrywanych w Piotrkowie. Zadanie polega na odszukaniu odpowiedniego kadru z tytułem zlokalizowanego na terenie starówki i dopasowanie do niego zdjęcia
materiały: koperta ze zdjęciami z filmów, instrukcja
2. **RYCERSKI POJEDYNEK** - 1 osoba
lokalizacja: Zamek Królewski
wskazówka dojścia na punkt: drzeworyt z wizerunkiem Zamku
zadanie: stoczenie pojedynku na bezpieczne miecze otulinowe z rycerzem, który strzeże zamku. Po pojedynku pozytywnie ocenionym przez rycerza mogą wejść na zamek i odszukać tam numer do LOKALIZACJI
materiały: miecze otulinowe
3. **SĄDY TRYBUNALSKIE** - bezosobowo
lokalizacja: Sąd
wskazówka dojścia na punkt: stara mapa
zadanie: QR CODE zamieszczony na budynku zawierający

krótką notatkę o sądach trybunalskich i zadanie - zróbcie sondę uliczną, zapytajcie przynajmniej 10 osób o to: 1) Dlaczego Piotrków dostał przydomek Trybunalski? 2) czym był Trybunał? 3) co jest do zobaczenia w Piotrkowie?

materiały: QR CODE, notatniki, długopisy

4. **WYBUCH GAZU** – min.1 osoba

lokalizacja: Hufiec Piotrków

wskazówka dojścia do punktu: logo Hufca Piotrków

zadanie: W budynku doszło do zatrucia szkodliwym gazem, żeby odszukać skrzynkę z hasłem należy wejść do budynku w maskach gazowych. Dwie osoby zakładają maski, reszta obserwuje ich ruchy w pomieszczeniu na ekranie komputera i głosowo kieruje ich poszukiwania. (osoba na punkcie ustawia kamerę w laptopie tak, żeby była widoczna część pomieszczenia.

materiały: maski gazowe, laptop, telefon komórkowy, internet (połączenie można wykonać przez messenger'a lub skype'a)

5. **HASŁO** - 1 osoba

lokalizacja: Park Poniatowskiego

wskazówka dojścia do punktu: obraz Józefa Poniatowskiego ze wskazówką "nie August"

zadanie: osoba na punkcie zapoznaje harcerzy z busołą i zasadami wyznaczania azymutu. Po wstępie i krótkim ćwiczeniu wskazuje im punkt centralny z którego będą rozpoczynali wyznaczanie azymutów oraz listę azymutów. Po wyznaczeniu dobrego azymutu należy iść kilka kroków w wyznaczonym kierunku i odczytać literę z hasła umieszczoną na drzewie. Od pierwszej litery wyznaczamy azymut na kolejną i tak dalej. Poprawne ułożenie hasła powoduje, że punktowny wpisuje na listę kolejną współrzędną.

materiały: busole, kartki z hasłem, lista azymutów

6. **BYŁO I NIE MA** - bezosobowo

lokalizacja: pręgierz na rynku

wskazówka dojścia: zdjęcie kata

zadanie: QR CODE umieszczony na pręgierzu

Odnajdźcie miejsca wskazane na zdjęciach, dowiedzcie się co jest tam teraz, zaznaczcie te obiekty na współczesnej mapie

materiały: QR CODE

7. **SYNAGOGA** - pani w bibliotece - czytelnia dla dorosłych

lokalizacja: Synagoga – biblioteka miejska

wskazówka dojścia na punkt: szkic synagogi

zadanie: zgłosić się do bibliotekarki i poprosić o "Dzieje Piotrkowa Trybunalskiego", w książce znajduje się zaszyfrowana szyfrem książkowym wiadomość. Bibliotekarka podaje kolejną współrzędną. Ważne, żeby po zadaniu zastęp oddał książkę Pani w Wypożyczalni.

materiały: książka "Dzieje Piotrkowa", klucz do wiadomości, koperta z zadaniem

8. **MURY MIEJSKIE** – 1 osoba

lokalizacja: fragment murów miejskich przy placu Niepodległości

wskazówka dojścia na punkt: banknot z wizerunkiem Mikołaja Kopernika

zadanie: Kiedyś mury miejskie były nieco wyższe niż te, które możemy zaobserwować teraz, stało się tak, ponieważ miasto się "podniosło" - nowe elementy były budowane wyżej, na pozostałościach po poprzednich. Punktowny objaśnia uczestnikom sposoby pomiaru wysokości bez użycia specjalistycznych przyrządów. Zadanie polega na zmierzeniu wysokości tego fragmentu murów miasta i obliczenie, ile mury straciły na wysokości. Celne pomiary zaliczają zadanie.

materiały: karimata, miarka, linijka, sznurek (do ewentualnego sprawdzenia), kartka, długopis

9. **SALA PAMIĘCI ARMII KRAJOWEJ IM. MJR. "GAJA"** - kustosz sali
zwiedzanie sali z przewodnikiem

wskazówka dojścia na punkt: zdjęcie kościoła oo. Bernardynów z dorysowanym symbolem Polski Walczącej

zadanie: zapiszcie 3 Waszym zdaniem najważniejsze rzeczy jakie zapamiętaliście z tej wizyty

materiały: notatniki, długopis

uwagi: kontakt do kustosza – opiekuna sali: sierż. w stanie spoczynku Marian Makowski, tel.: 515-518-589