**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ "OCHOTA - MOJA DZIELNICA"**

**I. Postanowienie ogólne**

1. Organizatorem gry miejskiej "Ochota - moja Dzielnica" jest Szkoła Podstawowa nr 10 im. Grzegorza Piramowicza w Warszawie.

2. Gra organizowana jest na terenie Dzielnicy Ochota m.st. Warszawy.

3. Gra realizowana jest w ramach Warszawskiej Inicjatywy Edukacyjnej 2023.

4. Partnerami gry miejskiej "Ochota - moja Dzielnica" są Urząd Dzielnicy Ochota m.st. Warszawy, Och-Teatr, Ośrodek Sportu i Rekreacji m.st. Warszawy w Dzielnicy Ochota, OKO Ośrodek Kultury Ochoty, Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Ochota m.st. Warszawy, Warszawska Galeria Ekslibrisu, Aktywna Warszawa Ośrodek Górka Szczęśliwicka oraz Miejsce Aktywności Lokalnej (MAL) SURMA.

**II. Cele**

1. Zwiększenie zainteresowania uczniów szkoły tematyką varsavianistyczną oraz poznanie ciekawych miejsc na Ochocie.

2. Integracja środowiska lokalnego.

**III. Zasady gry**

1. Gra Miejska  "Ochota - moja Dzielnica" odbędzie się w dniach 8-15 maja 2023 roku.

2. W grze udział biorą dzieci wraz z rodzicami lub opiekunami prawnymi. Rodzic lub opiekun prawny jako osoba pełnoletnia odpowiada za przestrzeganie regulaminu Gry oraz za bezpieczeństwo dziecka w czasie gry.

3. Warunkiem uczestnictwa jest dostarczenie zgody na wzięcie udziału w grze miejskiej do 5 maja do biblioteki szkolnej lub sekretariatu szkoły.

4. Każdy uczeń, w dniu rozpoczęcia gry (8 maja) dostanie od bibliotekarza pakiet zawierający mapę Dzielnicy Ochota, krótki opis instytucji biorących udział w grze, plansze do naklejania puzzli zdobytych w trakcie gry oraz zadania do wykonania.

5. Grę można rozpocząć w dowolnym miejscu.

6. Zadaniem uczestników gry jest poruszanie się między Punktami-Partnerami, wykonywanie zadań, a odpowiedź jako hasło przekazać pracownikom instytucji. Po przekazaniu prawidłowego hasła uczestnicy gry dostaną puzzla, którego trzeba przykleić w odpowiednim miejscu na planszy. Po naklejeniu wszystkich elementów należy napisać na planszy nazwę miejsca.

7. Gra kończy się 15 maja 2023 r.

8. Pierwsze 15 osób, które dostarczą wypełnione plansze do biblioteki szkolnej do 19 maja do godziny 15:00, otrzyma nagrodę.

**IV. Postanowienie końcowe.**

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

 2. Kwestie nieuregulowane w Regulaminie są rozstrzygane przez Koordynatora indywidualnie.

3. Koordynator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.

Każda gra miejska powinna opierać się na określonym motywie przewodnim. Może to być np. fabuła książki lub komiksu, legenda albo motyw filmowy. Świetnie sprawdzają się także uniwersal- ne motywy, takie jak poszukiwanie skarbów, podróż, tajem- nica lub ratowanie świata przed kataklizmem.

Znajomość miasta, pasja do Warszawy, wieloletnie doświadczenie przy organizacji wycieczek oraz zaangażowani aktorzy pozwalają nam tworzyć niezapomniane gry miejskie. Nasze scenariusze wyciskają wszystko co najlepsze z historii i przestrzeni Warszawy. Dawkę realizmu zawdzięczamy także doskonałym aktorom, gotowym wcielić się w rolę o każdej porze dnia. Zbierz swoją drużynę i zmierz się z zadaniami! Taka przygoda to doskonały sposób na atrakcyjny team building.

Poznaj Warszawę od serca, czyli zrozum jaka była kiedyś i jak zmienia się dzisiaj. Jacy są Warszawiacy? Przekonaj się o tym, wyruszając w misję odnalezienia klucza do miasta.

Rozpocznij od wizyty u lokalnego rzemieślnika, kontynuuj wjazdem na XXX piętro PKiN, ugotuj pierogi i zatańcz polski taniec narodowy w parku. Poczujesz energię miasta, poznasz jego historię i ukryte miejsca oraz przede wszystkim zintegrujesz się z zespołem!

Biegnij po kartkę, dają dziś mięso! Ale zaraz… najpierw spróbuj ograć warszawskiego cwaniaka w karty. Trzymaj sztamę z praską ferajną, paraduj w jedynym w swoim rodzaju naszyjniku z papieru toaletowego, skocz na lornetę z meduzą, by mieć potem wenę podczas układania przemówienia wraz z Żoną Dyrektora. Te wszystkie przygody czekają na Ciebie na warszawskiej Pradze.

Porównaj Warszawę końca XVIII w. z dzisiejszą. Zajrzyj na Starówkę do miejsc znanych z obrazów wybitnego malarza Canaletta i obiadów czwartkowych u Króla Stanisława Augusta. W eleganckiej atmosferze zatańcz dworki taniec, stań oko w oko z bazyliszkiem, skosztuj gorącej czekolady i wznieś staropolski toast! Na zdrowie!

„Szemrana Warszawa”

KOMPLETUJESZ POSZLAKI  
I ODBIJASZ ŁUP SZCZWANYM RABUSIOM

W1920 r. dwóch kasiarzy podkopało się do sejfu Banku „Wilhelm Landau” przy ul. Senatorskiej i obrabowało blisko setkę skrytek depozytowych. Twoją misją jest zlokalizowanie miejsca, w którym rabusie ukryli zrabowany skarb.

To pewnie gdzieś w okolicach Starego Miasta. Spotkajcie Tatę Tasiemkę, który trząsł kiedyś całym Karcelakiem, zaśpiewajcie przedwojenne szlagiery, uzupełnijcie Kurier Warszawski, dedukujcie z herbów, map i szyfrowanych listów!

„Odkryj i-Warszawę”

NOWOCZESNY POMYSŁ NA GRĘ MIEJSKĄ

Czyli mobilna aplikacja z mapą i zadaniami. Wyrusz w miasto  
– przed Tobą pula wyzwań typu puzzle, połącz pary, quiz, video, słowa pokrewne… Zwiedzaj Śródmieście i Starówkę Warszawy, dowiedz się wielu ciekawostek, poznaj Warszawę i baw się dobrze! To Ty decydujesz, jaką taktykę obierzesz, do jakich zadań dotrzesz i czy uzbierasz więcej punktów niż pozostałe drużyny.

## TAJEMNICE STAREGO MIASTA - GRA MIEJSKA Z LICENCJONOWANYM PRZEWODNIKIEM

**Gra w rejonie Starego Miasta na kanwie najważniejszych legend o Warszawie.** Odkąd sięgnąć pamięcią było to jedno z ulubionych miejsc zabaw dzieci i młodzieży, bo działało na ich wyobraźnię. Zapraszamy na grę miejską, która przeniesie nas w bajkowy świat legend warszawskich. Na drużyny czekają liczne zadania o różnym stopniu trudności.

**Gra toczy się w najstarszej części miasta. Podczas jej trwania uczestnicy dowiedzą się m.in:**

• Która ulica w Warszawie jest najstarsza

• Ile gołębi przysiadło nad wejściem do kamienicy na ulicy Piwnej

• Co to jest Gnojowa Góra

• Ile jest kolumn w Warszawie

• Co robi murzynek nad wejściem do jednej z kamienic

**Czas trwania: około 3 godzin**

**PROGRAM:**

Uczestnicy, podzieleni są na grupy i przemierzają fragmenty miasta według ustalonego scenariusza. Każda z grup wyposażona jest w specjalnie przygotowane mapy z instrukcjami i podpowiedziami. Zadaniem grupy jest odnaleźć wskazane miejsca i poznać historię. Na trasie odnajdują wskazówki, spotykają ciekawe postaci i znanych bohaterów. Poznają popularne i te rzadziej odwiedzane miejsca w mieście. Wygrywa grupa, która rozwiąże zadania jako pierwsza.

**CELE GRY:**

* Gra miejska integruje - uczestnicy działają w niewielkich zespołach
* Gra miejska skłania do aktywności - uczestnicy dzięki własnemu sprytowi, inteligencji i spostrzegawczości muszą dotrzeć do celu
* Gra miejska zmusza do zdrowej rywalizacji pomiędzy grupami - kto pierwszy zdobędzie cel - wygrywa
* Gra miejska ma walory poznawcze - daje możliwość poznania miasta i jego historii

**Do programu można dołączyć:**

• ognisko nad Wisłą z pieczeniem kiełbasek

***GRY MIEJSKIE DLA GRUP MŁODZIEŻOWYCH I DZIECIĘCYCH***

Gry miejskie pozwalają w sposób ciekawy i niekonwencjonalny na poznawanie miasta. Przez zabawę i rywalizację poznajemy najciekawsze miejsca stolicy.

Gra miejska jest alternatywą dla tradycyjnego zwiedzania - spacerów. Dzięki wykonywaniu zadań i rozwiązywaniu zagadek, uczestnicy angażują się w grę i biorą w niej czynny udział.

**PAPARAZZI  \_ \_ \_ \_ \_ \_  HIT SEZONU!**

Gra miejska skierowana dla klas starszych szkół podstawowych i grup licealnych.

Uczestnicy podzieleni na niewielkie zespoły reporterskie Paparazzich udają się w poszukiwaniu zaginionych zdjęć, które zły chochlik usunął z najbliższego wydania Kuriera Staromiejskiego. Aby gazeta mogła się ukazać konieczne jest wykonanie serii zdjęć do zamieszczonych artykułów. Celem Paparazzi są postacie Starej Warszawy.

**Niezbędne wyposażenie drużyn: telefony komórkowe z aparatem fotograficznym - będzie konieczność wysłania zdjęcia w postaci wiadomości.**

Czas trwania gry: ok. 2 godziny (rzeczywisty czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników)

Miejsce gry: Stare Miasto (start i zakoczenie: Plac Zamkowy)

Uczestnicy zostaną podzielni na grupy ok. 2-5 osobowe.

Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika. Cała gra rogrywana jest na terenie bezpiecznym, Starego i Nowego Miasta, jednak w przypadku dzieci małych polecamy, aby w każdej z drużyn była (jako opiekun, bez pomagania!) opiekun pełnoletni.

**ZŁOTO DLA ZUCHAWAŁYCH**

Gra miejska oparta jest na oryginalnym scenariuszu.

Warszawa będąc centrum finansowym Polski od najdawniejszych czasów gromadzi ludzi, którzy przyjechali zrobić tu fortunę, których pieniądz był celem. Wielkie fortuny, finansjera światowa, wielki biznes dawnej Warszawy.

Uczestnicy odkrywaja finasowe tajemnice stolicy, by na koniec zdobyć tytułowe złoto dla zuchwałych. Złoto zdobędą najlepsi.

Przeznaczona jest dla uczniów klas starszych szkoły podstawowej i liceum.

Czas trwania gry: **ok. 2 godziny** (rzeczywisty czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników)

Miejsce gry: Gra odbywa się na terenie Starej Warszawy ograniczonej takimi punktami jak Stare i Nowe Miasto, Krakowskie Przedmieście, Plac Bankowy.

Uczestnicy zostaną podzielni na grupy od 2 do 5 osób. Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika.

**TAJEMNICE STAREGO FORTU**

Gra miejska polecana dla szkół średnich i starszych klas szkoły podstawowej, a także grup dorosłych.

Uczestnicy wędrując po abytkowym carskim forcie odszukują miejsca zaznaczone na mapie.

Czas trwania gry: ok. 2 godz. (czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników).

Miejsce gry: teren Fortu Bema - Bielany / Bemowo

Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy od 5 do 10 osób. Maksymalnie w grze jednorazowo może wziąć udział 5 grup.

**WARSZAWO WALCZ!**

Gra miejska oparta wydarzeniach związanych z Powstaniem Warszawskim.

Gra przeznaczona dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej i początkowych klas liceum.

Celem gry jest zapoznanie uczestników z miejscamizwiązanymi z Powstaniem Warszawskim.

Gra prowadzona w formie zblizonej do impresy na orientację. Grupy otrzymują mapy z zaznaczonymi punktami, które muszą odnaleźć. W odnalezionych miejscach uczestnicy muszą odszukać ważne informacje o wydarzeniu i nanieść je na kartę startową.

Czas trwania gry: ok. 2 godziny (rzeczywisty czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników)

Miejsce gry: Stare Miasto (start i zakończenie: Plac Zamkowy)

Uczestnicy zostaną podzielni na grupy od 2 do 5 osób.   
Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika.

**WARSZAWA W LEGENDZIE**

Gra miejska skierowana dla klas młodszych szkół podstawowych. Oparta na opowieściach i legendach starej Warszawy. Gra prowadzona w formie zblizonej do imprezy na orientację. Uczestnicy przemierzając w grupach uliczki i zaułki Starego Miasta mają za zadanie odnaleźć w terenie legendarne postacie oznaczone na mapie oraz połączyć te miejsca je z ich wizerunkami.

Po zakończeniu gry grupa udaje się na około godzinny spacer s przewodnikiem po tych i innych legendarnych miejscach Starego Miasta poznajac legendarne historie.

Czas trwania gry: **ok. 3 godziny**, łącznie ze spacerem szlakiem staromiejskich legend.

Miejsce gry: Stare Miasto (start i zakończenie: Plac Zamkowy)

Uczestnicy zostaną podzielni na grupy ok. 4-6 osobowe.

Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika. Cąła gra rogrywana jest na terenie bezpiecznym, zamkniętym w granicach murów miejskich Starego Miasta, jednak w przypadku dzieci małych polecamy, aby w każdej z drużyn była (jako opiekun, bez pomagania!) opiekun pełnoletni.

**ŚLADAMI SZARYCH SZEREGÓW**

Gra miejska oparta na książce Aleksandra Kamińskiego „ Kamienie na szaniec”.

Przeznaczona jest dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej.

Celem gry jest zapoznanie uczestników z realiami panującymi w okupowanej Warszawie, poczucie przez nich atmosfery konspiracji i walki przez mały sabotaż.

Grupy otrzymują mapy z zaznaczonymi punktami, gdzie oczekują łączniczki/łącznicy. Po odnalezieniu łącznika grupa słucha opowiadania związanego z akcjami przeprowadzanymi przez Szare Szeregi i życiem codziennym w mieście zajętym przez Niemców. Otrzymuje zadanie, a po jego wykonaniu wskazówkę, jak odnaleźć kolejnego łącznika. Czasem wskazówka jest przekazana do rąk grupy, czasem trzeba odnaleźć skrytkę, gdzie oczekuje ukryty rozkaz Komendy Głównej, a czasem rozszyfrować wiadomość. Zadaniem grup, jak w czasie okupacji niemieckiej, jest przeniesienie tajnych materiałów, a nawet dostarczenie broni do przeprowadzenia akcji. Wszystko w największej konspiracji.

Uczestnicy zostaną podzielni na patrole ok. 4-8 osobowe..

Czas trwania gry: ok. 3 godziny

Start: Plac Zamkowy

Koniec: Muzeum Archeologiczne, ul. Długa 52, dawniej Arsenał

Przewodnicy biorący udział w grze występują w kostiumach inspirowanych czasem II wojny światowej.

**GDZIE JEST MIKOŁAJ?  \_ \_ \_ \_ \_ \_  GRA ŚWIĄTECZNA!**

Gra miejska oparta jest na oryginalnym przedświatecznym scenariuszu.

Tuż przed świętami z Warszawy do dzici na całym swiecie dochodzą niepokojące sygnały, że wizytujący, w tym czasie stolicę Polski Święty Mikołaj, po całodziennym dyżurze w znanej galerii handlowej, udał się na spacer po Łazienkach Królewski i ślad po nim zaginął. Jako, że święta za pasem, a bez Mikołaja i to Świętego się nie obejdzie, na poszukiwanie ruszają ochotnicy z całego kraju. Czy uda się odnaleźć Mikołaja?

Przeznaczona jest dla uczniów klas szkoły podstawowej. Gra odbywa się na bezpiecznym terenie Parku Łazienkowskiego, a grupy nie mają możliwości wychodzenia poza bramy parku  
Grupy otrzymują mapy z zaznaczonymi punktami, w których widywany był Mikołaj. Mają odnaleźć te punkty, a następnie nanieść znalezione wskazówki na kartę startową. Czy uda się dowiedzieć co stało się z Mikołajem - to już tylko zależy od uczestników.

Czas trwania gry: **ok. 2 godziny** (rzeczywisty czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników)

Miejsce gry: Park Łazienkowski (teran zamknięty, pozbawiony całkowicie ruchu kołowego)

Uczestnicy zostaną podzielni na grupy od 2 do 5 osób. Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika.

**LEGENDY I TAJEMNICE STAREGO MIASTA**

Gra miejska polecana dla  uczniów szkoły podstawowej.

Uczestnicy odszukują miejsca zaznaczone na mapie. Tam czekają przewodnicy. Oprócz wysłuchania opowieści przewodników, legend i ciekawostek, uczestnicy wykonują zadania. W opowiadaniach przewodników i zadaniach, oprócz legend, znajdą się opowieści o życiu codziennym w Starej Warszawie i tajemnice dotąd nie wyjaśnione. Po wykonaniu zadania, Grupa dostaje wskazówkę jak odnaleźć kolejny punkt.

W czasie gry uczestnicy usłyszą legendy: O duchu Damy straszącym w Zamku Królewskim, Michale Piekarskim, Niedźwiedziu, Syrenie i Diable Chmielarzu. Usłyszą: komu „chleb spleśniały i stary stanie za specjały”, dlaczego Barbakan ma kształt „psiej szczęki”, jaką tajemnicę kryje dzwon na Kanonii i wiele innych ciekawostek.

Zabawa z mapą, wyszukiwanie wskazówek, odkrywanie tajemnic, a przy okazji nieco prawdziwej historii. Wszystko w towarzystwie postaci, jakby przeniesionych z dawnej Warszawy lub legendy.

Przewodnicy biorący udział w grze będą w kostiumach nawiązujących do strojów historycznych lub postaci z legend.

Czas trwania gry: ok. 2,5-3 godz. (czas trwania gry zależy od ilości grup i zaangażowania uczestników).

Miejsce gry: Stare Miasto (start i koniec: Plac Zamkowy)

Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy od 5 do 10 osób. Maksymalnie w grze jednorazowo może wziąć udział 5 grup.

***W cenie zawarte jest:***

opieka licencjonowanych przewodników miejskich,

materiały niezbędne do udziału w grze (w tym mapy, karty startowe...),

upominki i nagrody dla zwyciężców.



