



Gra „Tropiciele dziedzictwa kulturowego Podhala i Huculszczyzny”

Regulamin i zasady gry:

1. Na terenie ukryto 7 punktów z zadaniami do wykonania.
2. Celem gry jest przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących zagadnień związanych z historią, bogactwem dziedzictwa kulturowego Podhala i Huculszczyzny.
3. Zadaniem grup jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami i wykonanie przypisanych im zadań.
4. Celem grup jest wykonanie zadań według instrukcji na poszczególnych stanowiskach, z którą należy udać się do kolejnego z punktów.
5. Nie obowiązują limity wieku dla graczy.
6. W grze mogą wziąć udział drużyny złożone maksymalnie z pięciu graczy, z zastrzeżeniem iż w każdej drużynie powinno być tylu samo graczy.
7. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednej drużyny.
8. Jedna osoba pełni rolę kapitana drużyny i występuje w imieniu całej drużyny.
9. Drużyny nie mogą się rozdzielać przez cały czas udziału w grze.
10. W każdym punkcie zasad pilnują i przyznają punkty wyznaczeni sędziowie.
11. Punkty przyznawane są w sposób mierzalny i wymierny.
12. Na mecie komisyjnie zostaną podliczone punkty wpisane na karcie odpowiedzi.
13. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
14. W przypadku remisu punktowego o zwycięstwie będzie decydował krótszy czas wykonania zadań.
15. Organizator nie bierze odpowiedzialności za szkody i urazy powstałe w trakcie realizowania gry.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



16. Gracze są zobowiązani korzystania z rekwizytów i narzędzi udostępnionych na czas gry w sposób odpowiedzialny i zgodny z ich przeznaczeniem oraz zachowania uczciwości i zasad fair play wobec innych graczy.

17. Decyzje komisji oceniającej karty odpowiedzi są nieodwołalne.

Opis gry:

Gra „Tropiciele dziedzictwa kulturowego Podhala i Huculszczyzny” jest inspirowana wiedzą na temat kultury ziemi górskich w Polsce i na Ukrainie, bogactwa kulturowego, historycznego, mentalnego Podhala i Huculszczyzny. Konkurencje zawierają elementy góralskich i huculskich tańców, kultury materialnej i niematerialnej. Są możliwe do uniwersalnej adaptacji niezależnie od miejsca przeprowadzenia gry, poziomu znajomości zagadnień, czy możliwości kondycyjnych graczy.

Na terenie, gdzie odbywa się gra znajduje się 7 stanowisk, na których przygotowane są elementy lub przyrządy potrzebne do wykonania zadania. Na wykonanie każdego zadania na stanowiskach wyznaczony jest konkretny czas (5 - 10 minut). Wszystkie drużyny rozpoczynają grę w tym samym czasie, ale każda z nich na kolejnym stanowisku z przesunięciem, czyli drużyna nr 1 na stanowisku nr A1, nr 2 na stanowisku nr B2 itp. Po zakończeniu zadania przez drużynę nr 1 przechodzi ona na stanowisko nr B2, a drużyna nr 2 na stanowisko nr C3. Po wykonaniu zadania przez drużynę nr 1 na stanowisku nr 2 przechodzi ona na stanowisko nr 3, a drużyna nr 2 na stanowisko nr D4 itd., aż do zakończenia zadań.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



Plansze lub inne elementy:

1. Karta odpowiedzi
2. Na poszczególnych stanowiskach odpowiednio:
 - A1. Piłki, balony, bramka, kij hokejowy, chustka do zasłonięcia oczu
 - B2. Skakanka
 - C3. Chusta na głowę
 - D4. Gąbka, ręcznik, miska z wodą, szklanka, linijka
 - E5. Kij/Ciupaga
 - F6. Lina, 2 tyczki
 - G7. miska z wodą, kamienie do wrzucania, kartki papieru

Scenariusz do każdego zadania:

A1. Zaganianie owieczek na hali.

Każdą owieczkę symbolizuje piłka lub nadmuchany balon, które należy przy użyciu kija do hokeja należy doprowadzić do zagrody, czyli bramki. Wybrany członek drużyny mając zawiązane oczy jest kierowany przez pozostałych (np. w prawo, w lewo, mocniej, słabiej). Owieczkę można doprowadzić do zagrody jednym uderzeniem kija, bądź jak w golfie. W ciągu wyznaczonych minut punktowane jest każde trafienie umieszczone w bramce.

Drużyna zdobywa punkty za każdą zagonioną owieczkę w ciągu 10 minut.

B2. Skoki przez watrę/ ognisko.

Biorą udział jeden lub każdy członek drużyny. W konkurencji liczony jest tylko ten skok, który inspirowany jest krokami tańca regionalnego (niezależnie od regionu, może to być krzesany, zbójnicki lub inny). Jeden z członków drużyny kręci skakanką wokół siebie, pozostali/ pozostali skaczą. Skoki, kroki oceniane są przez jurora, który zalicza tylko te taneczne.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



C3. Wiązanie chusty.

Zadanie polega na zawiązaniu na głowie jednego uczestnika chusty na różne sposoby. Punktowany jest każdy sposób zawiązania różniący się od poprzedniego.

D4. Producenci serów/oscypków.

Przy tradycyjnej produkcji oscypka, bacia odciska ser z nadmiaru serwatki. Zaadaptowane zadanie polega na zamoczeniu dużej gąbki kąpielowej (ser) w misce wody i wykręceniu jej nadmiaru do szklanki. Poziom wody w szklance mierzony jest linijką, a punktowany jest każdy centymetr.

Utrudnienie polega na tym iż gracz wyżyma wodę mając zawiązane oczy i musi samodzielnie zlokalizować szklankę stojącą na stole.

E5. Skoki przez ciupagę.

W wykonaniu zadania biorą udział wszyscy członkowie drużyny. Drużyna wybiera sposób wykonania zadania, tj. skoki przez kij leżący na podłożu punktowane są najniżej (1 punkt za każde 10 przeskoków). Jeżeli drużyna zdecyduje się na utrudnioną formę, wtedy dwoje z nich trzyma ciupagę/ kij od miotły na wysokości kolan (2 punkty za każde 10 przeskoków) lub na wysokości powyżej kolan (3 punkty za każde 10 przeskoków).

Na wykonanie zadania drużyna ma 10 minut.

F6. Pajęczyna albo jaskinia górską

Pomiędzy dwoma tyczkami (lub drzewami) znajdującymi się w odległości ok 2 metrów rozwieszona jest pajęczyna z lin w taki sposób, by tworzyła tzw oczka, przez które może przejść osoba. Oczka pajęczyny symbolizują górskie jaskinie. Zadaniem drużyny jest przedostać się na drugą stronę pajęczyny tak, by nie dotykać liny. Utrudnieniem jest też to, że nie można użyć tej samego oczka drugi raz.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



Kluczem do zwycięstwa jest dobre zaplanowanie, który uczestnik, którą i w jakiej kolejności będzie się przemieszczał.

Punkty zdobywa ten uczestnik, który nie dotknie liny.

G7. Wrzucanie kamyków do wody albo fale Dunajca.

Do tej zabawy wystarczy miska z wodą i kamyki. Polega ona na tym, by wrzucać kamienie do miski w taki sposób, by nie rozchlapać wody poza miskę. Miska stoi na arkuszu papieru, na którym widać krople lub kałuże wylanej wody. Rzucić należy z odległości 5 kroków.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДЦЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN