

SCENARIUSZ GRY

MIEJSKIEJ

-

„NA TROPIE

PYRZYCKICH PERŁEK”

## **Role uczestników gry**

- Gracze – (7 grup po 3-4 osoby) ich zadaniem jest wcielenie się w rolę podróżników w czasie i odnalezienie wybranych miejsc pamięci /stanowisk. W każdym miejscu pamięci - rozwiązane są zadanie. Po jego wykonaniu - bez względu na jego rezultat – każda drużyna otrzymuje wskazówkę, która umożliwi lokalizację kolejnych miejsc/stanowisk na trasie gry. Drużyny po zaliczeniu zadania otrzymują punkty (perełki), które wklejają do przygotowanych specjalnie na tę okoliczność Kart Podróży (drużyny otrzymują je na starcie gry). Podczas gry drużyna musi przejść wszystkie stanowiska i przy każdym z nich pojawić się w pełnym składzie. Uwzględnia się łączenie grup podczas wykonywania zadania. Dopiero dotarcie (przed określoną wcześniej godziną) do ostatniego miejsca pamięci/stanowiska (mety) znajdującego się w Pырzyckim Domu Kultury oraz wykonanie tam zadania specjalnego (własnoręcznego stworzenie miejsca pamięci - kubka, na którym wykonują napis nawiązujący do gry miejskiej „Na tropie Pырzyckich Pereł”) – gra zostaje podsumowana.

**Organizatorzy** –przewodnicy – osoby, które przygotowały grę miejską i czuwają nad jej przebiegiem, prezentują graczom wiedzę na temat poszczególnych miejsc pamięci Pырzyc , przekazują graczom treść zadań do wykonania, czuwają nad ich prawidłowym przebiegiem, przekazują graczom wskazówki, udzielają graczom pomocy i wsparcia.

## **Przebieg gry:**

Faza wstępna

1. **Stacja na trasie gry – Studzienka św. Ottona** – przywitanie graczy, wręczenie Kart Podróży i pierwszej wskazówki – prowadzi Animator – w roli podróżnika.

Źródło historyczne:

„Gdybyśmy mniej więcej 900 lat temu cofnęli się właśnie do tego miejsca, to być może natrafilibyśmy na przechodzącego właśnie biskupa Ottona, który czerpał ze studni wodę, którą następnie wykorzystywał do obrzędów chrztu. Właśnie dlatego studnia, która znajduje się tutaj - nazwana jest studzienką św. Ottona.

W XII wieku rozpowszechniane było dosyć radykalne hasło „chrzest albo śmierć”, ale z obawy przed utratą tronu książę Polski Bolesław Krzywousty nie chciał nawracać ludzi przemocą, więc zwrócił się z prośbą do biskupa Ottona, by Pomorze nieco nawrócić...”

Przy Studziencie św. Ottona uczestnicy otrzymują kamień. Zadaniem uczestników jest namalować na nim symbol, który nawiązuje do miejsca, w którym się znajdują. Gracze uzasadniają swój wybór. Następnie otrzymują wskazówkę dotarcia do kolejnych miejsc.

- Wskazówka: losowanie kolorowych kopert z numerem i trasą podróży dla każdej grupy/drużyny. Lider grupy otrzymuje również identyfikator z numerem, którym gracze posługują się podczas całej podróży.

### **Faza realizacji**

2. **Stacja na trasie gry – Panienki** – przygotowane zostaną rekwizyty w postaci pudeł z obuwiem. Należy wybrać te, w których według uczestników najlepiej tańczyłoby się Panienkom. Celem jest ozdobić buty. Kolejno uczestnicy wykonują żywą rzeźbę odwzorowującą Panienki, robią fotografię i przesyłają do organizatora. Czas na wykonanie zadania nie może przekroczyć 15 minut.
3. **Stacja na trasie – Park (Czołg)** – uczestnicy gry docierają do Parku, w którym wysłuchają historii o Żołnierzu i wykonują zadanie pt.: Rozsypany naszyjnik z pereł... Zadaniem grupy jest nawleczenie się na sznurek poprzez różne części swojej garderoby. W wykonaniu zadania uczestniczy dwóch statystów – żołnierzy. Działanie odbywa się na tle czołgu. Grupa ma za zadanie dokończyć również przedstawioną historyjkę.

**4. Baszta Sowa** – uczestnicy otrzymują źródło historyczne na podstawie, którego układają rymowaną (wersyk) nawiązującą do miejsca. Powinna ona zawierać wszystkie nazwy Baszty (Sowa, Więzienna, Krzywa). Zapisują na podobrazu.

„ To chyba najbardziej znany- również poza Pyrzycami- obiekt w fortyfikacji średniowiecznych Pyrzyc [...]Osiągnęła wysokość 14 m do wieżyczek blank. Cylindryczna, czterokondygnacyjna. W dolnej, niedostępnej kondygnacji, posiada główny w mieście loch więzienny o średnicy 3 m zamknięty sklepieniem [...] W 1650 r. aż do dziewiętnastego wieku zwana była Więzienną. [...] W dziewiętnastym wieku nazwano ją sową po zamieszkaniu w niej sów. [...] To krzywa baszta. Baszta o słabych fundamentach od strony miasta i dlatego wkrótce po powstaniu pochyliła się o 30 cm od pionu[...]

Profesor Edward Rymar, Encyklopedia Pyrzycka, grudzień 2003r.

Przy Baszcie Sowiej każda drużyna otrzymują informację o konieczności odnalezienia krasnoludków, które są w posiadaniu kolejnego zadania.

**5. Wały i Baszta Śpiącej Królowny** – gracze zostają skierowani do odnalezienia krasnoludków, którzy wraz z Królowną zagubili się w drodze do swojej siedziby (Baszty śpiącej Królowny). Zadaniem graczy jest odnaleźć krasnoludki, odebrać wskazówkę (stare zdjęcie Baszty) i doprowadzić Królowną z krasnoludkami jak najbliżej właściwego miejsca. Po drodze gracze zobowiązani są umilić czas krasnoludkom poprzez wspólny śpiew. Na miejscu należy podać właściwe dwie nazwy baszty ze zdjęcia i wykonać wspólne zdjęcie z krasnoludkami i królowną. Zdjęcie przesyłają do Organizatora.



### BASZTA ŚPIĄCEJ KRÓLEWNY (BLUSZCZOWA)

JEJ NAZWA JEST TAJEMNICZA.  
OPowieść o niej dzieci zachwyca.  
Nieopodal przy furcie w murze  
wyjścia na Stare Miasto pilnowali stróże.

Dziś bluszcz porasta porzucone kamienie,  
w nich dawny czas drzemie...  
Może oczyma wyobrażenia  
przywrócić ją do istnienia?  
Nie mam jej nawet na fotografii.  
Niech narysuje, kto potrafi.  
Może to będzie dla was wskazówka,  
była zwana także „Połówką”.  
Dlaczego? Z prostej przyczyny:  
z lotu ptaka półkole widzimy.

*Pyrzyce ok. 1930 r.,  
mur miasta z basztą „Śpiącej Królowej”*

foto**poliska**.eu  
Polska na fotografiach



Pyritz

Dornröschenturm

**6. Pyrzycki Dom Kultury** - stanowi dla każdej grupy ostatni punkt gry. Celem jest wykonanie przez grupę pamiątki z gry „Na tropie pyrzyckich Perełek” – kubek malowany biały ceramiczny plus markery do malowania po ceramicie.

W Pyrzyckim Domu Kultury następuje podsumowanie gry, podliczenie zdobytych punktów na podstawie Karty Podróży, refleksje uczestników oraz rozdanie pamiątkowych dyplomów i nagród.