

Gra miejska w Poznaniu - wycieczka na dzień niepodległości (szkoły średnie)

Cena: od 145 zł

Gra miejska w Poznaniu - wycieczka na dzień niepodległości (szkoły średnie)

TERMIN	do ustalenia
MIEJSCE WYJAZDU	do ustalenia
ŚWIADCZENIA ZAWARTE W CENIE	ubezpieczenie grupy NNW 5000 zł w TU Europa, transport autokarem o standardzie turystycznym, opieka miejscowego przewodnika/animatora, obowiązkowa składka do Turystycznego Funduszu Gwarancyjnego (0 zł/os), podatek Vat Marża, program i rezerwacje.
ŚWIADCZENIA NIEZAWARTE W CENIE	Bilety wstępu, ubezpieczenie od kosztów rezygnacji,

Gra miejska w Poznaniu - wycieczka na dzień niepodległości (szkoły średnie)

Dodatkowe informacje

Czas trwania: 1 dzień

Bilety wstępu: ok. 5 zł/os + pamiątka ok 5 zł/os

Uwagi: Ceny biletów wstępu mogą ulec zmianie. Kolejność zwiedzania może ulec zmianie. Przedstawiony program jest naszą propozycją, którą można modyfikować.

Program

Program

Przejazd do Poznania, spotkanie z przewodnikiem/animatorem, gra miejska: FABUŁA GRY – CZYLI O CO CHODZI?

26. GRUDNIA 1918

Mimo ogłoszenia niepodległości w Warszawie, Poznań i Wielkopolska wciąż są rządzone przez Niemców. Tego dnia do Poznania przybywa Ignacy Jan Paderewski – adwokat sprawy polskiej. Niemcy próbują nie dopuścić do jego przyjazdu, ale bezskutecznie. Poznaniacy tłumnie gromadzą się pod Hotelem Bazar, gdzie przebywa Paderewski. Następnego dnia niemieccy żołnierze z 6. Pułku Grenadierów ostentacyjnie zrywają flagi polskie i państw Entanty. Padają pierwsze strzały, na które odpowiadają polskie oddziały Straży Ludowej. Wybuchą Powstanie Wielkopolskie. JAK W TO SIĘ GRA? Grupę dzielimy na 4 mniejsze drużyny. Zadaniem każdej drużyny jest jak najszybciej zdobyć punkty strategiczne i posterunki zaznaczone na mapie. Są to miejsca mocno związane z przebiegiem Powstania Wielkopolskiego w Poznaniu. Aby zdobyć punkt strategiczny lub posterunek drużyna musi rozwiązać zadanie, znajdujące się na przypisanej do miejsca karcie. Zadanie jest jednak trudniejsze niż się wydaje! Drużyny będą rywalizować ze sobą o to, która pierwsza zdobędzie dany posterunek. Kluczem do zwycięstwa jest zatem planowanie, komunikacja z łącznikiem i spostrzegawczość. JAKIE

ZADANIA SIĘ WYKONUJE? Do każdego zadania przypisana jest osobna karta z grafiką i instrukcją. Drużyna rozwiązuje zadanie a odpowiedź przesyła łącznikowi, który przekazuje ją dalej do punktu dowodzenia. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, drużyna zdobywa posterunek i punkt. Drużyny będą musiały odnaleźć budynki ze starych widokówek i przesłać ich zdjęcie do łącznika, odnaleźć nazwiska na tablicach pamiątkowych czy odszukać ukryte pakunki. **PRZEBIEG GRY**

Gрупę dzielimy na ok 4 mniejsze drużyny po maks. 10 osób. Każda drużyna deleguje swojego łącznika – jedyną osobę uprawnioną do kontaktu z dowództwem. Jeżeli dana drużyna wykona zadanie, musi przekazać hasło łącznikowi, a ten przesyła je do dowództwa. W ten sposób drużyny zdobywają punkty. Taka organizacja wymaga planowania strategicznego, sprawnej komunikacji i pracy w grupie. Dokładnie tak, jak w wojsku powstańczym! **PUNKT DOWODZENIA**

Punkt dowodzenia ustawiony jest przy tzw. Odwachu, czyli budynku straży miejskiej. Obecnie znajduje się w nim Muzeum Powstania Wielkopolskiego. To tutaj dowódca, czyli mistrz gry, pojawi się w pełnym mundurze powstańczym i zrobi odprawę – wyjaśni zasady gry, używając mapy w dużym formacie. Do niego też drużyny będą mogły wysłać łączników w razie potrzeby. Budynek Odwachu, dowódca w mundurze i duża mapa wprowadzą graczy w klimat operacji wojskowej i pozwolą im przeżyć atmosferę napięcia pierwszych godzin powstania. Oczywiście nie zabraknie sesji zdjęciowej po zakończeniu gry. **PAMIĄTKI – ROZETY POWSTAŃCZE** (ok 5 zł/os)

Na czas gry wszyscy gracze dostają rozety powstańcze, czyli białe-czerwone przypinki, które powstańcy przyczepiali sobie do mundurów. Taka rozetka będzie świetną pamiątką z gry dla wszystkich uczestników Po zakończeniu programu zwiedzanie Muzeum Powstania Wielkopolskiego. Wyjazd w drogę powrotną. Powrót.