

Projekt gry miejskiej

Gra miejska rozgrywa się na terenie Kalisza. Uczestnicy gry w zespołach do 6-8 osób poruszają się po mieście według mapy, która zostaje im wręczona na początku gry. Gra rozgrywa się wokół 8 punktów, na których znajdują się osoby przedstawiające uczestnikom zadania do wykonania. Zespoły poruszają się po mapie według wyznaczonej zasady. Dla każdego zespołu zasada jest inna, tak żeby zespoły nie spotykały się na punktach i nie musiały czekać na zakończenie zadania przez poprzedni zespół. Na mapie punkty zaznaczone obrazkami planet Układu Słonecznego. Na początku przy wręczaniu mapy zespoły dowiadują się według jakiej zasady mają się poruszać po mapie, na przykład:

1. Zaczynając od planet znajdujących się najbliżej Słońca
2. Zaczynając od planet znajdujących się najdalej od Słońca
3. Zaczynając od planet w kolejności alfabetycznej
4. Zaczynając od planet w kolejności odwrotnej od alfabetycznej

Zadanie na całą długość gry

Propozycją zadania na całą długość gry jest bingo ze słowami. Polegałoby to na tym, że każdy uczestnik otrzymuje kartę do bingo, na której znajdują się różne słowa związane z tematyką astronomiczną. Uczestnicy słysząc od prowadzących określone punkty słowa wpisane na karcie mogą uzyskać od nich skreślenie słowa, którego użyli. Na koniec gry każdy uczestnik, któremu udało się uzyskać bingo otrzymałby drobną nagrodę (w zależności od możliwości finansowych).

Punkty

Merkury

Prowadzący ma spisane historie- krótkie wersje greckich mitów dotyczących bogów greckich/ rzymskich (Merkury, Wenus, Mars, Jowisz, Neptun). Odczytuje 1 historię 1 z osób. Potem ta na zasadzie głuchego telefonu przekazuje historię jak najdokładniej dalej (mają na to wyznaczony czas). Ostatnia osoba przekazuje historię prowadzącemu, a ten sprawdza czy powiedziała ona zakreślone w historii słowa kluczowe. Tak się dzieje z każdą z historii, uczestnicy zmieniają swoją kolejność.

Wenus

Gra w formie Familiady. Grupa zostaje podzielona na dwa zespoły, które grają przeciw sobie. Pytania dotyczą różnych ciekawostek z zakresu astronomii.

Ziemia

Prowadzący punktu ma przygotowane pytania w formie quizu dotyczące Karola Malaperta. Zadaniem uczestników jest odpowiadanie na pytania prawda/ fałsz.

Mars

Zadaniem zespołu jest zbudowanie własnoręcznie swojej wersji łazika z dostępnych materiałów takich jak: kartony, plastikowe butelki, plastikowe/papierowe kubki, taśma klejąca, nakrętki, kolorowy papier, itd. Liczy się dobra zabawa, wyobraźnia i współpraca. Po zakończeniu zadania można porozmawiać o ostatnim lądowaniu łazika na Marsie.

Jowisz

Na punkcie czekają przygotowane rozmieszczone ilustracje przedstawiające konstelacje gwiazd. Zadanie polega na połączeniu kropek reprezentujących gwiazdy tak, żeby rysunek przedstawił

schemat konstelacji. Dodatkowo każdy z uczestników otrzymuje pustą, tj. nieprzedstawiającą żadnej z konstelacji kartę, na której każdy ma wymyślić własną konstelację i ją nazwać.

Saturn

Zadanie rozpoczyna się od wprowadzenia wyjaśniającego, że dotyczyć ono będzie księżyców, a to dlatego że między innymi Karol Malapert poświęcił im jedno ze swoich dzieł o tematyce astronomicznej, był pionierem selenografii, pisał też o pierścieniach Saturna. Zadanie polega na zgadywaniu czy przeczytane przez osobę prowadzącą punkt słowo jest nazwą księżycy czy nie.

Uran

W oddali (np. na gałęziach drzew w parku) umieszczone są litery niewielkiego rozmiaru. Przed uczestnikami znajdują się zdjęcia historycznych postaci związanych z astronomią w Polsce i na świecie. Uczestnicy gry za pomocą lunety mają odczytać wszystkie litery, ułożyć z nich imię i nazwisko danej osoby na zdjęciu. Przy okazji zwraca się uwagę na to, że właśnie Malapert używał lunety jako pierwszy astronom w Polsce.

Neptun

Uczestnikom przedstawia się historię będącą tłem dla zadania (np. Polska rozpoczyna program kosmiczny i chce wysłać astronautów w kosmos). Zadanie polega na sporządzeniu umowy/ układu co do eksploracji kosmosu, który miałby zostać zawarty z innymi państwami. Uczestnicy powinni zwrócić uwagę na uregulowanie takich kwestii jak prawo własności, użycie siły wobec przeciwników w razie zagrożenia, ratowanie astronautów itd. Po zakończeniu zadania wyjaśnia się i pokazuje jak w rzeczywistości wyglądają umowy międzynarodowe dotyczące prawa kosmicznego np. Układ o zasadach działalności państw w zakresie badań i użytkowania przestrzeni kosmicznej łącznie z Księżycem i innymi ciałami niebieskimi z 1967 roku.

Gra kończy się zebraniem wszystkich uczestników w jednym punkcie końcowym i podziękowaniem za udział w grze. Zostaje również rozliczone „bingo” i nagrodzeni zwycięzcy.