BRAMA
PRACOWNIA EDUKACJI I ANIMACJI

W POSZUKIWANIU NIEISTNIEJĄCEGO MIASTA
Gra Miejska

Autorki: Izabela Czumak, Dominika Majuk

Czas trwania: 90 min.
Uczestnicy: max. 30 osób.
Ilość grup: 4.
Ilość prowadzących: 4 lub 5 osób.

LOKACJE:

1. Tarasy Zamkowe (taras widokowy)
2. Miejsce po synagodze Maharszala
3. Ulica Lubartowska 47. Dom Róży Fiszman-Sznajdman
4. Wzgórze Czwartek. Kościół św. Mikołaja (dzwonnica)

INSTRUKCJE:

Punkt spotkania: Studzienka na dworcu PKS
Punk końcowy: Studzienka na dworcu PKS
Zmiana lokacji: Przechodzenie zgodnie z numeracją: 1-2-3-4

W każdej lokacji otrzymasz materiały dotyczące przyszłej lokacji (tej, do której zmierzasz) oraz instrukcje.
Wykonaj zadania według instrukcji.
Podążaj dalej według numeracji lokacji.

Potrzebne materiały:

Załączniki 1.1-2.8
16 kopert
mapki zał.

Scenariusz gry

1. Wprowadzenie do gry. Studzienka (5 min.)

Prowadzący wita uczestników i informuje ich, że znajdują się przy jedynym zachowanym budynku z obszaru dzielnicy żydowskiej w Lublinie – studzience. Pokazuje uczestnikom zdjęcia studni z okresu getta [zał. 1.1] i z okresu powojennego [zał. 1.2] oraz jej lokalizację naniesioną na współczesne zdjęcie [zał. 1.3].

2. Zasady gry (10 min.)

Prowadzący przedstawia uczestnikom zasady gry:

- Każda grupa rozpoczyna grę przy innej lokacji:
  grupa 1: Lokacja 1
  grupa 2: Lokacja 2
  grupa 3: Lokacja 3
  grupa 4: Lokacja 4

- Prowadzący przy studzience rozdaje grupom koperty z materiałami i instrukcjami dotyczącymi tych lokacji oraz mapy [zał. 2.0]

- Informuje uczestników, że we wszystkich lokacjach czekają na nich osoby, które wręczą im kolejne koperty z materiałami do kolejnych lokacji [zał. 2.1, zał. 2.2, zał. 2.3, zał. 2.4] i instrukcjami [zał. 2.5].

- Grupy kontynuują przechodzenie do kolejnych lokacji według zapętlonego schematu 1-2-3-4.
  Kierunek przechodzenia ze względu na grupy:

grupa 1:
(początek) Studzienka → Lokacja 1
Lokacja 1 → Lokacja 2
Lokacja 2 → Lokacja 3
Lokacja 3 → Lokacja 4 → (koniec trasy) Studzienka

grupa 2:
(początek) Studzienka → Lokacja 2
Lokacja 2 → Lokacja 3
Lokacja 3 → Lokacja 4
Lokacja 4 → Lokacja 1 → (koniec trasy) Studzienka

grupa 3:
(początek) Studzienka → Lokacja 3
Lokacja 3 → Lokacja 4
Lokacja 4 → Lokacja 1
Lokacja 1 → Lokacja 2 → (koniec trasy) Studzienka

grupa 4:
(początek) Studzienka → Lokacja 4
Lokacja 4 → Lokacja 1
Lokacja 1 → Lokacja 2
Lokacja 2 → Lokacja 3 → (koniec trasy) Studzienka

- Osoby stojące w lokacjach mają materiały dodatkowe dla uczestników [zał 2.6, zał 2.7, zał. 2.8]

- Każda grupa po przejściu przez wszystkie lokacje kieruje się do studzienki.

- Prowadzący ustala godzinę, na którą wszystkie grupy powinny przyjść pod studzienkę (po 60 min. od momentu, w którym to mówi), niezależnie czy zdołali dotrzeć do wszystkich lokacji.
  Ustala także z kim można się kontaktować telefonicznie w razie nieprzewidzianych okoliczności.

- Po skończonej grze, kiedy wszystkie grupy wróciły już pod studzienkę, prosi o odpowiedzi na wszystkie zadania podane w instrukcjach gry. Uczestnicy podają je na forum. Pyta uczestników czy mieli trudności z jakimś zadaniem, ale także co było najbardziej ciekawe. Dziękuje za udział w zabawie.