

BETLEJEMSKI ZŁOT

ZAKOPANE · 8-10 GRUDNIA 2023 R.



TRASA LOKALNY AUTORYTET

*„Moim marzeniem było dla kraju żyć,
krajowi służyć, o nim wyłącznie myśleć,
jego wyłącznie kochać,
jemu poświęcić siły, zdolności, czas, majątek,
zdrowie, życie, wszystko.”*

Druhny i Druhowie,

Serdecznie witamy i cieszymy się, że wybraliście właśnie trasę „Lokalny autorytet”! Już niedługo spotkamy się na wspólnym szlaku, któremu przewodzić będzie Jadwiga Zamoyska oraz hasło autorytet. Autorytety towarzyszą nam od najmłodszych lat. Na początku są to rodzice, potem nauczyciele, z biegiem lat zmienia nam się postrzeganie świata oraz ludzi. Zastanówmy się więc czym jest autorytet? Kogo można nim nazwać? Czy w naszym środowisku występuje taka osoba! Podczas trasy poznamy bliżej ten temat, a przed jej rozpoczęciem mamy dla Was pierwsze zadanie! Wspólnie w patrolu zastanówcie się jaki autorytet możecie wyróżnić z waszego regionu. Stwórzcie jego opis i zabierzcie ze sobą na trasę.

Podczas naszej gry miejskiej odbywają się jeszcze cztery równoległe trasy. Dlatego też pamiętajcie, że jesteście trasą w kolorze zielonym, więc bądźcie czujni! Harcerz szanuje przyrodę i stara się ją poznać! Pamiętajcie, aby zachować czystość i porządek w waszej przestrzeni i nie zakłócać spokoju mieszkańców Zakopanego.

Pamiętajcie o ubiorze odpowiednim do warunków atmosferycznych!

Życzymy Wam powodzenia oraz dobrej zabawy!

INSTRUKCJA GRY

- Rozpoczęcie gry:** Gra miejska rozpoczyna się od wspólnego spotkania z ciekawą osobą. Spotkania odbywają się w dwóch turach w godz. 9:00 oraz 9:30 w Zakopiańskim Centrum Edukacji. W załączonym do instrukcji pliku Excel znajduje się wyznaczona godzina rozpoczęcia spotkania dla każdego patrolu – a tym samym gry miejskiej.
Miejsce spotkania: Zakopiańskie Centrum Edukacji - ul. Kasprusie 35a
- Mechanika gry:** Patrole chodzą trasą wykonując zadania w dowolnej kolejności na podstawie mapy punktów.
 - Wyjątkiem są punkty Galeria Sztuki XX wieku w willi Oksza oraz Galeria Władysława Hasióra, w których jednostki muszą stawić się na konkretną godzinę. W załączonym do instrukcji pliku Excel znajduje się wyznaczona godzina zwiedzania dla każdego patrolu. Każda jednostka odwiedza **tylko jedno** przydzielone miejsce.
- Typy punktów:**
Na mapie zostało zaznaczone 9 punktów:
 - Zwiedzanie: Galeria Sztuki XX wieku w willi Oksza lub Galeria Władysława Hasióra
 - Dwa punkty stacjonarne na których stać będą punktowi z przygotowanym zadaniem do wykonania
 - 5 punktów zdalnych, na których odnajdziecie QRcode do zeskanowania. Zadania do tych punktów zostały rozpisane na karcie patrolu.

Waszym zadaniem będzie również przekazanie opisu oraz opowiadzenie o przygotowanym wcześniej autorytecie jednemu punktowemu (dowolnemu).



BETLEJEMSKI ZLOT

ZAKOPANE · 8-10 GRUDNIA 2023 R.



4. **Zakończenie gry** – Gra terenowa kończy się w momencie wykonania wszystkich punktów trasy lub maksymalnie do godz. 14:00. Po zakończonej grze zapraszamy do miasteczka złotowego.
5. **Ekwipunek:** Na trasę każdy patrol proszony jest o zabranie notatnika, długopisu, obuwie na zmianę, telefonu z dostępem do Internetu oraz powerbanka.
6. **Telefon kontaktowy:** 504-570-791 - komendantka trasy phm. Magda Siergiejuk
7. **Elementy dodatkowe:** mapa oraz karta patrolowa znajdują się w wyprawce złotowej do odebrania w biurze zlotu.
8. **Działania dodatkowe:**
 - Spotykając inny patrol uczestniczący w grze miejskiej, możecie nawiązać kontakt, wymieniając się przygotowanymi wcześniej pocztówkami. Będzie to idealna okazja, aby zatrzymać się na chwilę, poznać i porozmawiać. Otrzymane pocztówki możecie zachować jako Wasze pamiątki!
 - **Pocztówki:** Każdy patrol otrzyma w wyprawce 5 pocztówek. Na pocztówkach znajdują się pytania skierowane do Waszego patrolu. Zachęcamy, aby podczas wspólnej wędrówki, oczekiwania na punkt czy wolnym czasie podczas trasy pochylić się razem nad propozycją wspierającą rozwój duchowy. Na pytania możecie odpowiadać indywidualnie bądź w Waszej grupie. Odpowiedzi możecie zapisać na odwrocie pocztówek.

Punkty oznaczone na mapie:

1. Galeria Sztuki XX wieku w Wilii Oksza, Hr. Władysława Zamoyskiego 25, 34-500 Zakopane
2. Galeria Władysława Hasióra, Jagiellońska 18b, 34-500 Zakopane
3. Zakopiańskie Centrum Edukacji, Kasprusie 35a
4. Muzeum Karola Szymanowskiego w willi "Atma", Kasprusie 19, 34-500 Zakopane
5. Dom do góry nogami, Staszica 14, 34-500 Zakopane
6. Sanktuarium Najświętszej Rodziny, Krupówki 1a, 34-500 Zakopane
7. Świecący napis Zakopane, Rówień Krupowa
8. Bąkowo Zohylina Niżnio, Józefa Piłsudskiego 6, 34-500 Zakopane
9. Zakopane, Krupówki 11

Zielone – punkty zdalne, mieszczą się w okolicy podanych miejsc, nie w obiektach

