

BETLEJEMSKI ZŁOT

ZAKOPANE · 8-10 GRUDNIA 2023 R.



TRASA ARCHITEKTURA

"Końcowy efekt jego działania.
Architekt kreuje, szkicuje i nadzoruje,
Wciąż wyobraźnią ciężko pracuje."

Druhny i Druhowie,
Witamy Was na Trasie Architektura!

Tworząc grę, chcieliśmy zaprezentować możliwie jak najwięcej miejsc związanych ze Stanisławem Witkiewiczem, który jest twórcą stylu zakopiańskiego w architekturze. Zaznaczone miejsca na mapie, na których znajdują się Wille/domy zakopiańskie są bezobsługowe - zadania do nich należy odnaleźć w pakiecie startowym na grę. Dodatkowo pamiętajcie, że nie zawsze te miejsca są instytucją kulturową, czasem są to prywatne zamieszkałe domy, więc nie zakładajcie spokoju gospodarzy podczas gry. Wszystkie zadania oraz warsztat kreatywny nawiązuje do architektury, więc bacznie przyglądajcie się detalom i ornamentom na budynkach. Dodatkowo chcemy Wam przekazać najważniejsze informacje o tych miejscach, o Witkacym, jak i podstawowych nazwach architektonicznych, którymi będziemy operować podczas gry. Jeden z punktów na trasie mieści się na cmentarzu - jest to grób wcześniej wspomnianego Witkacego. Jest on wyjątkowy, więc warto go odwiedzić, zapalić znicz i przyjrzeć się szczegółom jak np. napisowi na nagrobku, elementom architektonicznym. A może odnajdziecie kogoś jeszcze, kto był ważny dla kultury Polski w tym miejscu? Warto o tym pomyśleć, zaplanować i przygotować się, aby w pełni szacunku do miejsca odwiedzić ważnych Polaków dla historii zarówno naszego kraju jak i harcerstwa jak np. grób Andrzeja Małkowskiego.

Nasza trasa jest otwarta na różnorodność, dlatego też wybraliśmy takie zadania, aby były do zrealizowania zarówno przez harcerzy Nieprzetartego Szlaku jak i wędrowników. Zdajemy sobie sprawę, że każdy z patroli wykona w swoim czasie nasze zadania, dlatego też zachęcamy do wymiany pocztówkowej z innymi trasami, których będzie aż cztery oprócz naszej! Dlatego też pamiętajcie, że jesteśmy trasą w kolorze czerwonym. Jest to ważne, gdyż część punktów pokrywa się z innymi trasami, więc bądźcie czujni.

Cała gra jest wyłącznie na terenie Zakopanego, które ma bardzo wiele ciekawych miejsc, które możecie odwiedzić również poza grą, jak np. Muzeum be happy- czyli pierwsze muzeum szczęścia i iluzji - idealne dla miłośników zdjęć do Instagrama.

Wiemy, że to też czas na zakupy na Krupówkach - pamiętajcie o ekonomicznym podejściu. Przypomnijcie sobie sprawności i tropy, które mogą was przygotować na ten shopping, by był lepszy, jak np. świadomy konsument, reklamożerca czy cyberbezpieczeństwo - więcej informacji znajdziecie tutaj - Wydział Wychowania Ekonomicznego www.zhp.pl/www Temat SIM będzie również obecny na pozostałych punktach, aby przedstawić szeroki wachlarz możliwości ich wykorzystania nawet podczas formy wyjazdowej jaką jest nasza gra.

Pamiętajcie o ubiorze odpowiednim do warunków atmosferycznych! Ruszajcie w Zakopane i życzymy Wam wspaniałej przygody!

Organizatorzy trasy architektura
Wydział Harcerski GK ZHP



BETLEJEMSKI ZŁOT

ZAKOPANE · 8-10 GRUDNIA 2023 R.



INSTRUKCJA GRY

1. **Rozpoczęcie gry** – Miejska gra terenowa rozpoczyna się o godz. 9:00. Każdy patrol wyrusza samodzielnie ze swojego miejsca noclegowego
2. **Mechanika gry:** patrole pomiędzy punktami chodzą w dowolnej kolejności. Jedynymi wytycznymi czasowymi są punkty, na które należy stawić się o konkretnej porze jak - dwa muzea oraz warsztaty. Wytyczne czasowe zostaną przesłane patrolom drogą mailową. Mapy punktów znajdować się będą w wyprawce zlotowej do odebrania w biurze zlotu.
3. **Typy punktów:**
 - punkty z samodzielnymi zadaniami bezosobowymi
 - punkty muzeum (Willa Koliba lub Willa Czerwony Dwór) - są tam zadania oraz zwiedzanie. W tych miejscach będzie punktowy. Wejście jest zarezerwowane na konkretną godzinę. Każdy patrol ma wstęp tylko w jedno przypisane miejsce.
 - punkt warsztatowy stacjonarny (Zespół Szkół Hotelarsko Turystycznych). Wejście jest zarezerwowane na konkretną godzinę.
4. **Zakończenie gry** – Miejska gra terenowa kończy się w momencie wykonania wszystkich punktów trasy lub maksymalnie do godz. 14:00. Po zakończonej grze zapraszamy do miasteczka zlotowego.
5. **Ekwipunek:** buty na zmianę, notatnik, długopis, telefon z dostępem do internetu, znicz
6. **Telefon kontaktowy:** 662-565-335 - szefowa trasy architektura - hm. Monika Skiba
7. **Elementy dodatkowe:** pakiet startowy dla każdego patrolu na grę miejską z zadaniami w środku – pakiet będzie znajdował się w wyprawce zlotowej 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 8 pocztówek (zuchy 5). 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.

Link do formularza (online) - przestrzeń na wpisanie odpowiedzi na pytania z zadań samodzielnych:

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=Ho024XU55kyJPfw1H9RNzYSOxirQ5ltCq3T7H4n0RYIUREU3REISM1BZNIhSWIBYNTNERUFQCQThMQi4u>

Każdy patrol wpisuje jedną wspólną odpowiedź całego patrolu. Podajemy nazwę patrolu, treść zadania, waszą odpowiedź.

