

Gra miejska *Stefan na wagarach*

Książnica Płocka im. Władysława Broniewskiego, w związku ze zbliżającym się Festiwalem Themersonów w Płocku, przygotowuje kolejną edycję GRY MIEJSKIEJ *Stefan na wagarach...*, która w każdej edycji przybliży młodzieży postać i twórczość wyjątkowego Artysty i wybitnego płocczanina Stefana Themersona oraz jego zasłużonej dla miasta Rodziny.

Jak przekonaliśmy się podczas dotychczasowych edycji gry, jej walory edukacyjne i poznawcze, idąc w parze z elementami dobrej zabawy, dają młodzieży pole do kreatywnego działania i podobają się zarówno młodym adresatom projektu jak również ich opiekunom. Gwarantujemy, że nie inaczej będzie w tym roku.

Grę zaplanowaliśmy na czwartek **18 października w godzinach przedpołudniowych. Do udziału w grze szkoła może zgłosić jeden lub dwa zespoły liczące po pięć osób (każdy zespół z opiekunem).**

Na zgłoszenia czekamy w Książnicy Płockiej **do piątku 12 października 2018 r., do godz. 15.00** - numery telefonów: **24 268 00 33 oraz 24 262 86 17**. Zgłoszenia można też nadsyłać drogą elektroniczną na jeden z poniższych adresów: sekretariat@ksiaznicaplocka.pl lub oswiata@ksiaznicaplocka.pl z dopiskiem „Stefan na wagarach” – zgłoszenie.

REGULAMIN

Stefan na wagarach...

G r a m i e j s k a dla młodzieży szkolnej

1. GRA rozpocznie się **18 października 2018 r. o godz. 10.00 w Książnicy Płockiej przy ul. T. Kościuszki 6.**

Pozostałe punkty GRY będą usytuowane w obrębie Starego Miasta. Szacujemy, że czas całego przedsięwzięcia nie przekroczy dwóch i pół godziny.

2. Każdy zespół będzie miał do zaliczenia przejście przez wyznaczone **punkty zadaniowe**, w których trzeba będzie odpowiedzieć na zadane pytania lub wykonać zadanie tematycznie powiązane z życiem i twórczością Stefana Themersona i/lub członków jego najbliższej rodziny oraz - w najbardziej podstawowym zakresie - kulturą żydowską w ogóle czy obecnością społeczności żydowskiej w historii Płocka.

3. W chwili rozpoczęcia GRY każda grupa otrzyma KARTĘ UCZESTNICTWA z rozpisaną kolejnością punktów zadaniowych, do których powinna dotrzeć i przewidywanym czasem pojawienia się w nich oraz wywiązania się z kolejnych zadań.

4. Zadania i pytania zostaną przygotowane w dwóch stopniach trudności – dla gimnazjalistów i dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Miejsca usytuowania punktów zadaniowych nie będą nazwane wprost – trzeba będzie je rozszyfrować na podstawie opisu. Moment wyjścia z Książnicy na trasę będzie uzależniony od sprawności w rozszyfrowaniu pierwszego punktu zadaniowego, w którym ma się pojawić dany zespół (ta sprawność będzie również podlegała ocenie).

5. Zakończenie GRY i rozstrzygnięcie rywalizacji drużyn oraz wręczenie nagród najlepszemu zespołowi w danej kategorii wiekowej (gimnazja i szkoły ponadgimnazjalne) nastąpi zaraz po zakończeniu GRY w Książnicy Płockiej, około godz. 12.30.

6. **Uwaga!** GRA może się odbyć w dwóch turach (początek II tury o godz. 12.30), jeśli liczba zgłoszeń przekroczy jednorazowe możliwości organizacyjne. Wówczas o przydziale do I czy II tury zadecyduje kolejność zgłoszeń.