

Gra miejska „Znajdź mnie!”

Zapraszamy uczniów do udziału w grze miejskiej!

Fundacja ITAKA zaprasza uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych do wzięcia udziału w grze miejskiej „Znajdź mnie!”, realizowanej w ramach programu „Nie uciekaj!”. Gra odbędzie się 21 marca 2013 roku na terenie centrum Warszawy w godzinach 10.00-12.30. Gra miejska doskonale łączy w sobie walory edukacyjne i dobrą zabawę. W trakcie gry, poszukując zaginionej postaci (swojego rówieśnika Piotra) uczestnicy mają okazję zapoznać się z wybranymi treściami dotyczącymi kampanii „Nie uciekaj!”. Aby odnaleźć Piotra 4-5osobowe zespoły uczniów przemierzają miasto w poszukiwaniu wskazówek, poszlak i informacji o miejscu jego pobytu. W trakcie gry uczestnicy poznają fragmentami historię Piotra, dowiadują się o problemach, które doprowadziły do jego ucieczki z domu.

Dlaczego warto wziąć udział?

Gra miejska „Znajdź mnie!” dobrze wpisuje się w zadania profilaktyczne szkoły. Może być wykorzystana przez wychowawców jako element ich programu wychowawczego. Uczniowie, którzy wezmą udział w grze, mają szansę na wygranie upominków od Fundacji ITAKA.

Jak zgłosić uczniów do gry miejskiej?

Aby zgłosić chęć udziału uczniów w grze miejskiej „Znajdź mnie!” opiekun 4-5osobowej grupy uczniów powinien wysłać e-mail na adres: izabela.swiergiel@zaginieni.pl. W wiadomości należy zawrzeć imiona i nazwiska uczniów oraz nazwę szkoły, z której pochodzi zespół. Po otrzymaniu zgłoszenia wszelkie szczegóły organizatorzy prześlą bezpośrednio opiekunom uczniów. Na zgłoszenia czekamy do 19.03.2013r.

Co to jest gra miejska?

Gra miejska jak sama nazwa wskazuje odbywa się w przestrzeni miejskiej. Łączy w sobie cechy LARP'a (Live Action Role-Playing) i happeningu miejskiego. Uczestnicy są zwykle podzieleni na rywalizujące ze sobą zespoły. Poruszają się po mieście opierając się na mapie satelitarnej, którą wraz ze wskazówkami otrzymują na początku gry. Obszar na jakim toczy się gra zależy od sposobu przemieszczania się zespołów (pieszo, rowery segwaye, samochody).

Zespoły docierają do punktów wskazanych na mapie, gdzie czekają na nich zadania. Charakterystyczną cechą gier miejskich jest właśnie specyfika wykonywanych zadań. Zwykle wymagają one kontaktów z przechodniami i mieszkańcami miasta: pożyczenia na chwilę

jakiegoś przedmiotu, zaproszenia do wspólnej zabawy, uzyskania potrzebnych do dalszej gry informacji. Są także zadania typu „adventure” - wymagające szybkiego dotarcia w określone miejsce, odebrania wiadomości z automatu telefonicznego lub znalezienia jakiegoś ukrytego przedmiotu. Uczestnicy gry podczas wykonywania zadań spotykają zwykle postacie – animatorów, którzy mogą wyznaczać uczestnikom dodatkowe zadania lub udzielać potrzebnych informacji. Elementem podnoszącym atrakcyjność oraz ułatwiającym uczestnikom zaangażowanie się w grę jest linia fabularna scenariusza. Z którą zwykle związane są tematyczne gadzety czy zadania. Scenariusz na różne sposoby uatrakcyjnia rozgrywkę: gracze mogą od postaci fabularnych nabywać przedmioty (artefakty) pomocne w grze, mogą brać udział w dodatkowo punktowanych „misjach” polecanych im przez napotkane postacie.

Historia Piotra – Fabuła gry

Piotr to młody chłopak, uczeń jednego z warszawskich liceum. Do dużego miasta przeprowadził się w wieku 5 lat. Wcześniej mieszkał z rodzicami w małym miasteczku. Jego dzieciństwo upływało wesoło, mieszkał z rodzicami i dziadkami w dużym domu. Kiedy Piotr miał 3 lata na świat przysłała jego siostra Magda. Tamten okres Piotr wspomina wspaniale.

Jednak kiedy całą rodziną się przeprowadzili życie Piotra zaczęło powoli się zmieniać. Z tamtego czasu Piotr zapamiętał, że nie tylko miejsce się zmieniło. Jego ojciec dużo więcej pracował, czasami wracał późno w nocy. Piotr pamięta też, że rodzice zaczęli się kłócić, mama często była zdenerwowana i zmęczona. Dlatego też kiedy Piotr to zauważył postanowił, że będzie możliwie grzeczny i pomocny. Kiedy wychodzili razem na spacer, Piotr pakował rzeczy Magdy, sam się ubierał. Wtedy też mama go chwaliła, a tata, kiedy więcej czasu spędzał w domu, w weekendy, widząc samodzielność syna, chwalił go za to „jak dobrze opiekuje się mamą i siostrą”. Wtedy Piotr czuł się potrzebny i dumny z siebie.

Niestety kiedy Piotr miał 12 lat jego siostra, Magda, poważnie zachorowała. Z całego tego czasu pamięta tylko ogólne zamieszanie. Rodziców i Magdy prawie nie było w domu. W czasie kiedy siostra chorowała, często sam musiał o siebie dbać. Mama wciąż była zmęczona i przygnębiona. Nie miała czasu dla syna. Ojciec Piotra wracał do domu coraz później. Często pachniał alkoholem i szybko szedł spać. Piotr w domu czuł się coraz gorzej. Tęsknił za swoim poprzednim życiem. Kiedy rodzice byli razem, albo się kłócili, albo ze sobą nie rozmawiali. Piotr zaczął więc więcej wychodzić z domu, czasami tylko włączając się po mieście, czasami grając w piłkę z kolegami. Ciężko mu się było na czymkolwiek skupić i jego oceny zaczęły się pogarszać. Kiedy jego rodzice dowiedzieli się o tym, że nie zda do następnej klasy, bardzo się zdenerwowali. Po wywiadówce mama Piotra wróciła do domu i popłakała się, mówiąc Piotrowi, że w tym wszystkim jeszcze on przysparza jej cierpienia. Ojciec powiedział mu, że bardzo się na nim zawiodł, bo myślał, że jest inteligentnym chłopcem, a widzi, że nie można na nim polegać.

Piotr nie mógł wytrzymać tego, co usłyszał w domu. Wyszedł i postanowił nigdy nie wracać.