

### I miejsce

spośród placówek z całej Polski

autor: **Magdalena Książkiewicz**

Szkoła Podstawowa im. Kawalerów Orderu Uśmiechu w Kobylnicy

## QUEST „Śladami Augusta Cieszkowskiego”

### CELE GRY:

- ▶ podniesienie poziomu wiedzy na temat Augusta Cieszkowskiego,
- ▶ rozbudzanie zainteresowań związanych z własnym regionem – jego walorami przyrodniczymi, kulturowymi, turystycznymi i historycznymi,
- ▶ promowanie najbliższej okolicy,
- ▶ rozwijanie kreatywności uczniów,
- ▶ kształcenie umiejętności czytania mapy,
- ▶ nauczenie działania w grupie, pracy zespołowej,
- ▶ rozwijanie umiejętności skutecznej komunikacji oraz twórczej wyobraźni,
- ▶ nauczenie logicznego myślenia,
- ▶ rozwijanie takich cech jak: pomysłowość i spostrzegawczość.

### UCZESTNICY

Uczestnikiem Questu może zostać każdy – wystarczy pobrać ulotkę questową i przystąpić do działania. Obecnie jest ona dostępna w naszej szkole (w sekretariacie), wkrótce będzie można ją pobrać z naszej szkolnej strony internetowej. Gra nie wymaga żadnych kosztów.

### CZAS TRWANIA

Pokonanie trasy gry w Wierzenicy i wykonanie zadań wymaga około godziny.

Jeśli uczestnicy Questu wyruszają, jak my, z Kobylnicy, trzeba doliczyć ok. 50 min na dojazd (w dwie strony).

### MIEJSCE

Wierzenica – miejscowość położona ok. 2 km od Kobylnicy. Prowadzi tam piękna, leśna droga (żółty szlak).

### OBSŁUGA GRY

Przebieg Questu nie wymaga dodatkowych osób do obsługi. Skarbem jest pieczęć, która w czasie realizacji naszej gry była w posiadaniu nauczyciela. Docelowo będzie ona ukryta w Wierzenicy (miejsce trzeba będzie odnaleźć wg wskazówek na ulotce).

### ROZPOCZĘCIE GRY

Każdy uczestnik otrzymuje na starcie ulotkę, na której znajdują się ogólne informacje (cel Questu, czas trwania, miejsce, mapa) oraz wierszowana opowieść Cieszkowskim i Wierzenicy.

### WYKONYWANIE ZADAŃ

Do wykonania zadań potrzebna jest jedynie spostrzegawczość, pomysłowość oraz długopis i ulotka. Na kartę wpisuje się poszczególne rozwiązania i udaje się w kolejne opisane miejsca. Ponumerowane litery należy wpisać do hasła głównego. Zagadki prowadzą do ostatniego punktu, w którym czeka na uczestnika zabawy skarb – pieczęć.

### META

Po dotarciu do celu, na rozwiązanej karcie nauczyciel stawia pieczęć (w przyszłości uczestnik będzie sam ją wstawiał po odnalezieniu skarbu).

Karta questowa stanowi oddzielny plik

Projekt współfinansuje



Projekt współfinansują



WYDARZENIE ROCZNICOWE