

Gra terenowa po Szklarskiej Porębie mogłaby być ciekawą i interaktywną formą zwiedzania tego pięknego regionu. Nasza propozycja to gra o nazwie „Tajemnice Karkonoskich Duchów”, która łączy elementy przygody, edukacji i legend o duchach Karkonoszy, z których słynie region

Cel gry: Integracja grupy, zapoznanie uczestników z atrakcjami historycznymi i turystycznymi regionu, zaoznanie z legendami związanymi z regionem

Uczestnicy wcielają się w rolę odkrywców, którzy mają za zadanie odnaleźć ukryte skarby i sekrety Karkonoszy. Muszą rozwiązać zagadki i zdobyć wskazówki prowadzące do legendarnego skarbu Ducha Gór – władcy Karkonoszy.

Czas trwania:

Około 3–4 godziny (można dostosować do możliwości uczestników).

Drużyny:

Gra może być rozgrywana w grupach od 2 do 5 osób.

Potrzebne materiały:

- Mapa Szklarskiej Poręby i okolic z zaznaczonymi punktami gry (może być wersja cyfrowa na smartfonach lub drukowana).
- Zestaw zagadek, kodów QR (jeśli gra jest z elementami cyfrowymi), łamigłówek i zadań.
- Karty postaci i fabularne rekwizyty, np. legendarne postaci jak Duch Gór, krasnoludy, alchemicy. Fabuła gry: Gracze wcielają się w grupę badaczy tajemnic Karkonoszy, którzy podczas swojej wyprawy natrafiają na stary manuskrypt opowiadający o skarbie ukrytym przez Ducha Gór. Aby go odnaleźć, muszą przebyć trudną trasę pełną wyzwań, rozszyfrować starodawne inskrypcje i odnaleźć kluczowe artefakty.

Przykładowe punkty i zadania:

1. Zakręt Śmierci (Punkt startowy) Historia: Miejsce to od lat związane jest z legendami o tajemniczych wypadkach. Zadanie: Rozwiąż łamigłóvkę związaną z układem kamieni przy drodze (np. odnalezienie właściwego kamienia z inskrypcją). Gracze muszą tu zdobyć pierwszą wskazówkę, która prowadzi ich dalej.
2. Wodospad Szklarki Historia: Podobno w wodospadzie ukrywa się duch wodny, który pilnuje sekretnych przejść. Zadanie: Uczestnicy muszą znaleźć kod QR ukryty w okolicy wodospadu, który przeniesie ich do zagadki cyfrowej związanej z legendami o duchach wodnych.
3. Złoty Widok Historia: Jest to punkt, z którego roztacza się piękny widok na Karkonosze. Według legend, można tu czasami zobaczyć Duchy Gór. Zadanie: Zgodnie z mapą, uczestnicy

muszą znaleźć niewielki artefakt ukryty na szlaku, np. drewniany totem Ducha Gór. Artefakt prowadzi ich do kolejnego punktu.

4. Chybotek Historia: Kamień ten według legendy chroni wejście do podziemnych kryjówek krasnoludów, którzy byli strażnikami starożytnego skarbu. Zadanie: Uczestnicy muszą ustawić kamienie w odpowiednim porządku, aby “aktywować” krasnoludzki mechanizm. Zagadka logiczna może dotyczyć np. kolejności run czy symboli krasnoludów.

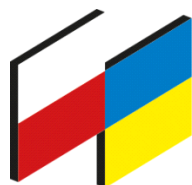
5. Huta Julia Historia: W XVIII wieku w Szklarskiej Porębie rozwinęła się produkcja szkła. Duch Gór często odwiedzał hutników, aby przekonać się, czy dobrze wypełniają swoje obowiązki. Zadanie: W tej lokalizacji gracze otrzymują zadanie związane z tradycyjnym wytwarzaniem szkła, np. odczytanie starodawnej receptury. Rozwiązanie zadania przybliży ich do finału gry. Finał gry: Ostatnia lokalizacja to tajemnicze miejsce, np. Kamieniołom Złotego Księcia, gdzie gracze muszą rozwiązać ostatnią, najtrudniejszą zagadkę. Jej rozwiązanie odkrywa skarb – może to być symboliczna skrzynia z “złotem” (np. pamiątkami), nagrodami lub kodem, który trzeba zeskanować, aby zakończyć grę.

Elementy grywalności:

- Zagadki logiczne – Łamigłówki, które muszą zostać rozwiązane, aby posuwać się dalej.
- Wskazówki terenowe – Gracze muszą zwracać uwagę na detale otoczenia, np. inskrypcje na skałach czy ukryte przedmioty.
- Zadania fizyczne – Np. przemieszczenie się w określonej kolejności po kamieniach, ustawienie pewnych przedmiotów w odpowiedni sposób.
- Interakcje z postaciami fabularnymi – Grę mogą urozmaicić przebrani animatorzy wcielający się w postacie krasnoludów, alchemików czy duchów. Gra ta pozwala nie tylko na aktywne zwiedzanie Szklarskiej Poręby, ale także na poznawanie lokalnych legend i historii w interaktywny, angażujący sposób.

Scenariusz został opracowany przez uczestników projektu polsko-ukraińskiej wymiany młodzieżowej o nazwie " Mosty historii - na rycerskich szlakach". Projekt realizowany w Szklarskiej Porębie w terminie 16 - 20.09.2024 w Szklarskiej Porębie między I Liceum Ogólnokształcącym im. Bolesława Krzywoustego w Głogowie a Narodowym Uniwersytetem Gospodarki Wodnej i Zarządzania Zasobami Naturalnymi w Rivnem.

Projekt finansowany był ze środków Polsko -Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży z dotacji Ministerstwa Edukacji Narodowej.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN

