

2013

XVIII ZLOT WESTERPLATTE

*TRASA STARSZOHARCERSKA
STRAŻ! STRAŻ!*

hm. Artur Lemański
HUFIEC ZHP GDAŃSK-PORTOWA

Spis treści

WSTĘP.....	3
Ramowy rozkład dni i gier	4
Karty Historii.....	5
29.08.2013.....	6
Gra "Serce Miasta"	6
Gra Związana "Debiut"	13
Apel Rozpoczynający	14
Gra "Wyrwani z czasu"	14
Gra związana "Tajemnica"	16
30.08.2013.....	19
Gra terenowa "Wyzwania"	19
Gra fabularna "Ślady historii"	24
Wolne zadanie "Skrytka"	28
Kominek.....	28
31.08.2013.....	30
Apel i Zwiad Pocztowy.....	30
Wolne Zadanie "Talia"	30
Gra miejska-fabularna "Walka o wpływy"	31
Załączniki	44
1. Gra "Serce Miasta"	44
2. Gra związana "Debiut"	46
3. Gra "Wyrwani z czasu"	46
4. Gra związana "Tajemnica"	48
5. Gra terenowa "Wyzwania"	49
6. Gra fabularna "Ślady historii"	50
7. Karty Historii	51



WSTĘP

Historia jest jak gobelin, no taki dywan na ścianę, tak. Oczywiście, że kolorowa. Jednak nas bardziej interesuje z czego jest złożona. Widzisz bowiem, historia to nie jakiś strumyk czy rzeka, to splot różnych wydarzeń, które wzajemnie mają na siebie wpływ. Jedno przenika przez drugie, jest początkiem trzeciego, z czego wynika czwarte... Tak zatem. Widzisz to? A teraz wyobraź sobie, że ktoś w tym gobelinie zaczyna mieszać, splata z sobą nie te nitki. Co powstaje? Prawdziwy węzeł gordyjski. A jeśli ktoś nagle połączy z sobą dawną przeszłość z dzisiejszą teraźniejszością? Zapętlimy się. Wtedy nie będzie przyszłości.

To zagrożenie jest realne i już zaczęło się dziać. Dlatego też zostaliście wybrani. Macie w sobie to coś, co pozwoli Wam spojrzeć na historię i dostrzec miejsca, w których będzie wymagała odpowiedniego łatania. Wiemy, że ktoś usilnie się stara aby poplątać losy Gdańska i Westerplatte. Potrzeba nam w tym miejscu prawdziwych profesjonalistów, prawdziwych Strażników Historii. Wzywamy Was!

Informacja: Całość trasy będzie zamykać się w konkurencjach osadzonych w dotychczasowej historii Gdańska i Westerplatte. Zadaniem trasy jest przedstawienie gdańskich ważnych wydarzeń i całych losów miasta, a także dziejów Westerplatte w sposób bardzo przystępny i atrakcyjny. W pierwszej kolejności drużyny wejdą "w czas" i zapoznają się z swoimi możliwościami, kolejnego dnia będą zdobywać informacje o Westerplatte i brać udział w konkurencjach technicznych, zaś trzeciego dnia nastąpi pewne rozwiązanie dotychczasowych wątków oraz finał wszystkich wydarzeń.

Wraz z rozgrywaniem gier terenowych i fabularnych uczestnicy będą mogli brać udział w grach pobocznych, rozgrywanych równolegle. Gry i zadania poboczne mają za zadanie urozmaicić czas uczestnikom oraz dać zajęcie podczas nieplanowanych przerw, które mogą się pojawić np. w trakcie oczekiwania na swoją kolej.

Zadania przedzlotowe:

1. Zapoznanie się z materiałami przesyłanymi przez organizatorów.
2. Cofnięcie się w czasie do wybranego wydarzenia historycznego oraz nakręcenie filmu/reportażu z tego wydarzenia. Uwaga! Filmujcie w sposób bardzo ostrożny ażeby nie zdradzić się z nowoczesną techniką w dawnych czasach.

Ramowy rozkład dni i gier

29.08.2013 - przedpołudnie	Przygotowania do rozpoczęcia Zlotu.
29.08.2013 - popołudnie	Gra "Serce Miasta" Gra związana "Debiut"
29.08.2013 - wieczór	Apel Zlotu Gra "Wyrwani z czasu" Gra Związana "Tajemnica"
30.08.2013 - przedpołudnie	Gra terenowa "Wyzwania"
30.08.2013 - popołudnie	Gra fabularna "Ślady Historii" Wolne Zadanie "Skrytka"
30.08.2013 - wieczór	Kominek "Powiew Historii"
31.08.2013 - przedpołudnie	Apel Zlotu Zwiad Pocztowy Wolne zadanie "Talia"
31.08.2013 - popołudnie	Gra miejsko-fabularna "Walka o wpływy"
31.08.2013 - wieczór	Kominek podsumowujący "Karty Historii" Inscenizacje na Westerplatte Sala kinowa "Tajemnica Westerplatte" Pokój gier
1.09.2013 - przedpołudnie	Uroczystości na Westerplatte Apel kończący trasę



Karty Historii

Opis gry: Karty Historii to gra, która toczyć się będzie przez cały czas trwania Złotu. Fabularnie karta to tak samo cel jak i nagroda. Cel - gdyż zdobycie takiej karty utrwala historię na niej zapisaną i nie pozwala wrogim agentom na zmienianie tej części historii, a nagroda gdyż każda karta ma swoją wartość, a suma wartości wszystkich kart zdobytych przez dany zespół w czasie trwania złotu jest jedną z wytycznych końcowej oceny. Karty będą zdobywać podczas wszystkich gier (nawet jeśli nie jest to wprost wpisane w scenariuszu). Najbardziej pospolite karty będą miały jasną obwódkę, karty częste - zieloną obwódkę, karty rzadkie - obwódkę niebieską, zaś najrzadsze karty -obwódkę fioletową.

Opis fabularny (informację tą otrzymują na pierwszym kontakcie w grze "Serce Miasta"):

"Strażnicy! W czasie swego działania w granicach Gdańska będziecie napotykać i zdobywać Karty Historii. Uważajcie szczególnie na nie! Karty Historii bowiem są naszym pewnikiem, naszym wyznacznikiem rzeczywistości. Zdobyta przez nas Karta Historii staje się automatycznie udowodnionym faktem historycznym i nasz wróg tej części historii miasta nie będzie już mógł zmienić. Dlatego każda karta jest na wagę złota, chociaż każda karta może mieć inną wartość. Kolor karty będzie oznaczać ich występowanie, a im rzadsza karta tym cenniejsza. Zatem zbierajcie wszystkie karty jakie uda wam się znaleźć lub zdobyć."

Wszystkie karty historii znajdują się w załącznikach.









29.08.2013

Gra "Serce Miasta"

Drużyny jeszcze przez Złotem otrzymują do wydrukowania "przepustkę" oraz instrukcję pierwszej gry. Przepustka jest kartą patrolową (rejestracyjną), która pełni ważną rolę w pierwszej grze, a drużyny rozliczają ją u organizatorów na zakończenie pierwszego dnia.

Przykładowy wzór karty: (karta w pełnym rozmiarze znajduje się w załącznikach)

PATROL/DRUŻYNA (nazwa):				
Patrolowy:	Hufiec:			
Liczba osób (z patrolowym):	Telefon kontaktowy (komórkowy) podczas Złotu:			
Uczestnicy:				
Uwagi i informacje:				
				

W pierwszej grze ważne są pola oznaczone kryształami, gdyż na nich nakleja się przepustkę z danego wieku, dzięki czemu fabularnie drużyny są w stanie przejść określony odcinek w czasie i przestrzeni.

Opis gry: Zadaniem drużyn będzie nawiązanie kontaktu w Gdańsku (informacje o tym gdzie znajdują kontakt otrzymują w mailu). Na punkcie otrzymują mapę miasta, mapkę dla celów gry z zaznaczonymi punktami (bramkami), koszulkę dla patrolu (t-shirt z naniesionym indywidualnym numerem składającym się z litery (od A do H) i cyfry (od 1 do 8)). Oznaczenie jest ważne ze względu na powiązaną grę poboczną "Debiut" (szerszy opis w odpowiedniej części), oraz informacje przekazane w formie wypowiedzi i zapisu.

W dalszej części będą musieli przejść przez miasto, kierując się ku jego sercu, coraz bardziej cofać się w czasie i przechodzić przez kontrolę straży z dawnych dni. Jedna z osób z drużyny będzie miała na sobie założoną koszulkę z numerem, tą osobą będą musieli chronić przed spisaniem przez inne grupy i czujki.



Przebieg gry:

1. Mail przed zlotem z informacjami.

Pierwsze informacje o grze rozpoczynającej otrzymują już w mailu, brzmiały one następująco:

Jesteście nowi w naszych szeregach toteż nie zostaniecie rzuceni od razu na głębię, dosłownie głębię czasu. Nie chcielibyśmy abyście przypadkiem trafili za daleko, wprost pod zęby jakiegoś prehistorycznego zwierzęcia, prawda? Zatem po kolei... Kiedy dotrzecie do Gdańska, nawiążecie kontakt z naszym przedstawicielem. Znajdziecie go na ulicy Bastion św. Elżbiety pomiędzy godziną 15.15 a 16.16 jego znakiem charakterystycznym będzie kapelusz. Nawiążcie kontakt w sposób jak najbardziej naturalny, przy czym uważajcie, gdyż pytania o pogodę są zbyt banalne. Żeby was rozpoznał i przekazał dalsze instrukcje w waszej rozmowie musicie użyć słów: budynek, pętla, zegar, w dowolnej kombinacji.

2. Kontakt - Bastion św. Elżbiety

Opis: osoba na punkcie musi posiadać kapelusz, w dowolnej formie. Może to być kapelusz męski, damski, może być założony na głowie, a może być do czegoś używany (np. leżeć na chodniku, a kontakt gra na gitarze). Po tym jak zespół nawiąże z nim kontakt, nastąpi chwila luźnej rozmowy, w której grupa powinna przemycić słowa hasła.

Po tym jak nawiążą kontakt z punktowym, ten przekaze im informację (najlepiej słownie i na piśmie):

Macie już naszą przepustkę, która powinna pomóc wam przedostać się przez kilka ostatnich wieków. To z jednej strony forma sprawdzianu, z drugiej Wasze pierwsze zadanie. Musicie dotrzeć do serca miasta, jednak to nie jest takie łatwe, gdyż już teraz wrogowie czyhają aby wyprowadzić was na manowce. Zatem daję wam tą oto mapę z zaznaczonymi pewnym miejscami. Widzicie kolorowe prostokąty - to bezpieczne bramki, przez które spokojnie będziecie mogli się przedostać, jednakże tylko wtedy kiedy będziecie posiadać odpowiedni ślad w swojej przepustce. Kolor bramki mówi wskazuje kolor śladu jaki musi znaleźć się w przepustce żeby przez daną bramkę przejść. Na mapie naniesione są również okręgi - wskazują miejsca, w których czekają na was zadania z dawnych wieków, po których wypełnieniu otrzymacie ślad do przepustki. Mogę wam jedynie podpowiedzieć, że będą one związane z słynnymi gdańszczanami. Waszym wiązaniem czasoprzestrzennym jest mechanizm ukryty w tej koszulce. Jedna osoba z Was, ja wybiorę która, musi ją założyć. Jak widzicie ma ona na sobie unikalny kod. Kod ten służy kilku celom i właściwie widzą go tylko podróżnicy w czasie. Co oznacza że widzimy go tak my jak i nasi wrogowie. Niestety jednak nie da się dziś tego uniknąć.

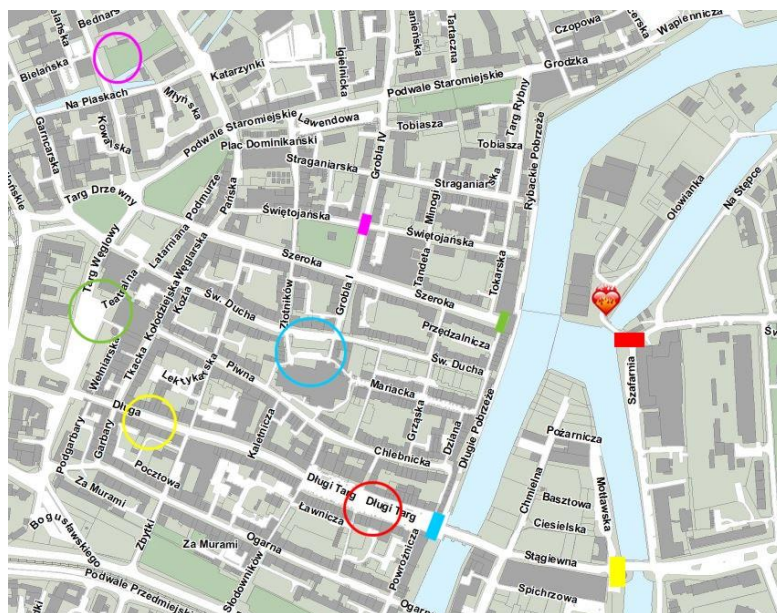
Podczas przechodzenia przez miasto będziecie podróżować w czasie, zaś mechanizm koszulki będzie stanowić wiązanie z naszym centrum dowodzenia. Kod będzie informować nas o tym jaka grupa, w której czasoprzestrzeni się znajduje. Osobę z kodem musicie odpowiednio chronić, tak żeby nikt obcy Waszego kodu nie spisał, jedynymi osobami którym możecie kod okazywać będą Wasze kontakty w kręgach oraz czujki na kolorowych bramkach. W ramach ćwiczeń możecie próbować spisywać kody innych grup, które napotkacie, ale możecie korzystać jedynie z obserwacji. Pamiętajcie, że koszulka musi być na wierzchu, nie może być zakryta bluzką, ani plecakiem. Jedyne sposoby ochrony osoby przed spisaniem to poruszanie się bardzo zwartą grupą.



Jak wspominałem - bezpieczne jest jedynie przejście przez bramki przy posiadaniu odpowiedniego śladu w przepustce. Gdybyście jej nie mieli - czujka na bramce będzie musiała spisać wasz numer. Oczywiście możecie się śpieszyć do serca miasta i omijać bezpieczne bramki, jednakże musicie wiedzieć, że narażacie się na jeszcze większe ryzyko - bycia wyłowionym przez nieprzyjaciela. Każde przejście musicie traktować jako obciążone pewnym ryzykiem, nie chcemy was bowiem stracić - a tak się stanie jeśli wasz kod uzyska nieprzyjaciel.

Na koniec już ostatnia rzecz. Waszym celem jest serce miasta, zaś ono oceni was odpowiednio do tego co już zrobiliście. Lepiej więc dla was, gdy będziecie mieć jak najwięcej śladów w swojej przepustce.

Wzór mapy: (mapa w odpowiednim rozmiarze znajduje się w załącznikach)



Ze względu na ważną kolejność w grze powiązanej "Debiut" - patrole na kontakcie otrzymują koszulki w kolejności startu na grę, z odpowiednimi kodami:

- pierwszy patrol: G1
- drugi patrol: H3
- trzeci patrol: G5
- czwarty patrol: H7
- piąty patrol: F8
- szósty patrol: E6
- siódmy patrol: D4
- ósmy patrol: C2
- dziewiąty patrol: A1



Ze względu na rozpoczęcie konkurencji Karty Historii - patrole otrzymują notkę zgodnie z opisem na stronie 5.

Zapotrzebowanie: kapelusz, koszulki w ilości patroli (nadruk zgodny z opisem gry "Debiut"), mapy miasta (zwykłe), mapy serca miasta (załączniki), zapasowe przepustki (dla patroli, którym zdarzyłoby się zapomnieć), wydruki informacji kontaktu.

3. Przepustki, bramki i zadania

Opis: Jest pięć bramek w pięciu kolorach oraz pięć punktów na których mogą zdobyć przepustki aby przez bramki przejść. Każde zadanie związane jest z jakimś słynnym gdańszczaninem, i jest przeprowadzane w danym kręgu. Ważne jest aby osoby stojące na poszczególnych zadaniach potrafiły powiedzieć kilka słów na temat bohaterów swoich punktów. Oczywiście najlepszym rozwiązaniem byłoby wcielenie się w daną postać, jednakże nie wszędzie zawsze będzie to możliwe.

Żeby przejść bezpiecznie przez bramkę danego koloru - patrole muszą mieć w karcie potwierdzenie wykonanie zadania z punktu danego koloru (z danego kółka). Jeżeli nie mają i ryzykują - są spisywani (kod z koszulki). Mogą też być spisani w innych uliczkach przez tajne czujki, jeśli będą chcieli ominąć oficjalne i bezpieczne bramki.

Zadania w kółkach:

Fioletowe kółko - lokalizacja: park przy Ratuszu Staromiejskim, przy pomniku Jana Heweliusza - postać związana: Jan Heweliusz.

Zadanie: Muszą rozwiązać zagadkę manualną z przestawianiem gwiazd w gwiazdozbiornie, tak żeby go ułożyć. Zagadka polega na ułożeniu na planszy gwiazdozbiornu Tarczy Sobieskiego układu w gwiazd w odpowiedni sposób (tak aby gwiazdy trafiły na swoje miejsce). (dołączyć zdjęcie wykonanej planszy)

Przykład planszy:



Zapotrzebowanie: 8 piłeczek pingpongowych (na gwiazdy), materiał (np. karimata - do wykonania podstawy tarczy, wyłobienia miejsc na gwiazdy oraz linii połączeń).

Informacje o postaci: Ur. 28 I 1611 r. w Gdańsku, zm. 28 I 1687 r. w Gdańsku. Właściwie Johann Hewelke (Hevelke) . Pochodził z rodziny wywodzącej się z Czech, od lat zajmującej się w Gdańsku browarnictwem. Od 1618 r. uczył się w Gimnazjum Gdańskim oraz prywatnie u profesora tej szkoły, wybitnego matematyka Piotra Krugera. Od 1630 r. studiował prawo na uniwersytecie w Lejdzie (Holandia). W latach 1631 - 1634 przebywał w Anglii i Francji, studiując matematykę, astronomię i rysunek. Brał też udział w obserwacjach astronomicznych, dysputach naukowych, uczył się techniki konstruowania zegarów słonecznych i przyrządów do obserwacji nieba. Od 1634 r. do końca życia przebywał w Gdańsku. Właściciel browarów w Gdańsku, w latach 1641 - 1651 ławnik sądu Starego Miasta, a następnie od 1651 r. do 1687 r. rajca Starego Miasta. Przez wiele lat prowadził intensywne obserwacje astronomiczne z obserwatorium umieszczonego na dachu własnych kamieniczek przy ul. Korzennej. Korespondował z uczonymi z całej Europy. Jego przyjaciółmi i protektorami byli polscy królowie Jan Kazimierz i Jan III Sobieski. Odwiedzali oni astronoma i uczestniczyli w pokazach astronomicznych. Jeden z nowo odkrytych gwiazdozbiorów nazwał Heweliusz "Tarczą Sobieskiego". W 1664 r. został członkiem Królewskiej Akademii Nauk w Londynie. Skonstruował i zbudował wiele unikalnych przyrządów do obserwacji astronomicznych, znanych nam z ilustracji zamieszczonych w jego dziełach. Prace drukował we własnej drukarni; ilustracje i rysunki do nich wykonywali i rytowali znani malarze i graficy działający w Gdańsku; część z nich było dziełem samego uczonego. Grób i epitafium wielkiego astronoma znajdują się w kościele św. Katarzyny.¹

Zielone kółko - lokalizacja: targ węglowy, przed wejściem do zbrojowni - postać związana: Jan Strakowski

Zadanie: W ciągu bardzo krótkiego czasu muszą zbudować wieżę. W zależności od przyjętej konkurencji muszą np.:

- zbudować jak najwyższą wieżę (musi np. osiągnąć wysokość minimum 1 m) mając do dyspozycji jedynie: 3 kartki papieru a4, nożyczki oraz taśmę klejącą.

Zapotrzebowanie: kartki papieru, nożyczki, taśma klejąca

Informacja o postaci: ur. 1567 r., zmarł w marcu 1642 r. w Gdańsku. Przypuszczalnie pochodził z Pomorza, choć niektórzy historycy i historycy architektury wywodzą go ze Śląska. Do Gdańska przybył ok. 1587 r., będąc już zaprawionym w zawodzie murarsko - kamieniarskim fachowcem. Tu rozpoczął współpracę ze sławnym już budowniczym Antonim (Antonem) Obberghenem. Pierwszą większą pracą wykonaną w Gdańsku był wystrój kamieniarski Ratusza Starego Miasta. Z powierzonego zadania wywiązał się znakomicie, zdobywając opinię sumiennego, zdolnego i pracowitego budowniczego. J. Strakowski pracował przy rozbudowie Twierdzy Wisłoujście, przebudowie Przedbramia ul. Długiej na więzienie, a także przy budowie Wielkiej Zbrojowni. W 1595 r. został muratorem miejskim, a ok. 1603 r. miejskim budowniczym. W latach 1610 - 1620, jako stypendysta Rady Miejskiej Gdańska, studiował budowę systemów fortyfikacyjnych w Holandii i Niemczech. Po

¹ Źródło: <http://www.gdansk.pl/turystyka,89,662.html>



powrocie do Gdańska pracował przy przebudowie fortyfikacji miejskich, projektując i wznosząc, m. in. Bramę Niziną (1626), Bramę Żuławską (1628) oraz przebudowując Bramę św. Jakuba.²

Niebieskie kółko - lokalizacja: ul. Plebania, pomiędzy kaplicą królewską a bazyliką mariacką, pod herbem z trzebia głowami dzików - postać związana: rodzina Ferberów

Zadanie: drużyna otrzymuje 3 niewielkie świńskie głowy (mogą być woreczki z grochem itp.), jej zadaniem jest zbić nieprzyjacielskie konstrukcje ułożone z klocków drewna poprzez rzut głowami z odpowiedniej odległości. Konkurencja przypomina popularną grę Angry Birds. Rzuca jedna osoba z zawiązanymi oczami, reszta drużyny musi ją odpowiednio naprowadzić.

Zapotrzebowanie: 3 woreczki z grochem lub piaskiem, klocki drewna np. z jengi.

Informacje o postaci: Ferberowie byli jedną z najbardziej wpływowych rodzin Gdańska, należeli do niej Johann Ferber, który sprawował funkcję burmistrza Gdańska, jego syn Eberhard, który również pełnił funkcję burmistrza oraz jego brat Maurycy, który był biskupem warmińskim. Z rodziną Ferberów związanych jest kilka legend, ale ta, która odnosi się do herbu brzmi następująco:

Dawno temu Gdańsk oblegały liczne wojska nieprzyjacielskie. W mieście zaczęło brakować żywności. Burmistrz Ferber kazał zabić trzy ostatnie świnie, mięso sprawiedliwie podzielił, a świńskimi łbami kazał nabić miejskie armaty i odpalić w kierunku obozu wroga. Zdziwienie dowódcy wojsk nieprzyjacielskich było wielkie, myślnano, że gdańszczanie nie mają już co jeść, a tu okazuje się, że żywności u nich nie brakuje, bo wyrzucają jeszcze i resztki. W obawie przed zbyt długim oblężeniem, nakazano odwrót wrogiej armii. W Gdańsku zapanował spokój dzięki temu sprytnemu burmistrzowi, który ocalił swoje miasto.

Żółte kółko - lokalizacja: przed Domem Uphagena ul. Długa 12 - postać związana: Johann Uphagen

Zadanie: zespół musi odtańczyć taniec gdańskich patrycjusz, starając się jak najbardziej zbliżyć do tańców, wykorzystując sprzęt elektroniczny można odtworzyć przykłady tańców dworskich, tak aby zespół mógł zaczerpnąć inspiracji.

Zapotrzebowanie: laptop z nagraniem tańca dworskiego

Informacje o postaci: Kupiec, rajca, kolekcjoner. Ur. 9 II 1731 r. w Gdańsku, zm. 17 XI 1802 r. w Gdańsku. Syn Petera, kupca i rajcy miejskiego, kalwin. Po ukończeniu Gdańskiego Gimnazjum studiował historię, prawo i filozofię na uniwersytecie w Getyndze. Po studiach odbył podróż po Niemczech, Holandii i Francji. W czasie podróży nabył wiele cennych książek, stanowiących zaczątek jego późniejszej biblioteki. Po śmierci ojca (1775) przejął rodzinną firmę handlową. W 1776 r. wybrany na ławnika sądu Głównego Miasta, a w 1792 r. do Rady Miasta. Po włączeniu w 1793 r. Gdańska do państwa pruskiego (II rozbiór Polski) wycofał się z życia politycznego. Od 1775 r. zajmował się też pracą naukową i kolekcjonerstwem. Za życia jego biblioteka liczyła ponad 20 000 tomów dotyczących m.in. humanistyki, prawa i historii sztuki. W 1879 r. trafiła do zbiorów Biblioteki

² Źródło: <http://www.gdansk.pl/turystyka,89,662.html>



Miejskiej (obecna Biblioteka Gdańska PAN), gdzie znajduje się do dnia dzisiejszego. Był autorem publikacji z zakresu historii miasta. W 1775 r. nabył kamienicę przy ul. Długiej 12 z oficyną i gruntownie ją przebudował. W 1779 r. zamieszkał w niej wraz z żoną Abigal z domu Borckmann. Zdając sobie sprawę, że nie będzie posiadać potomka (pomimo dwukrotnego małżeństwa), utworzył w 1789 r. Fundację Rodzinną na zasadzie majoratu, która miała przejąć opiekę nad jego rezydencją przy ul. Długiej i znajdującymi się tam cennymi zbiorami, zachowując bez zmian wnętrza. Zmarł 17 listopada 1802 r. w swoim dworku "Mon Plaisir" we Wrzeszczu. W wydzierżawionych od rodziny Uphagena pomieszczeniach przy ul. Długiej 12 utworzono w 1911 r. Muzeum Wnętrz Mieszkańskich. Zniszczoną w 1945 r. kamienicę odbudowano w 1953 r., a w 1998 r. otwarto w niej ponownie muzeum, będące oddziałem Muzeum Historycznego Miasta Gdańska.³

Czerwone kółko - lokalizacja: Długi Targ przy samym termometrze Fahrenheita -postać związana: Daniel Gabriel Fahrenheit

Zadanie: żeby zaliczyć zadanie zespół musi przynieść jakiś obiekt który będzie posiadał temperaturę 98 stopni w skali Fahrenheita. Zadanie jest podchwytliwe, gdyż taką temperaturę w zaokrągleniu ma ludzkie ciało. Toteż wystarczy, że stwierdzą, że jedno z nich jest takim obiektem.

Informacje o postaci: Fizyk. Ur. w maju 1686 r. w Gdańsku, zm. 16 IX 1736 r. w Holandii. Pochodził z rodziny kupieckiej. Nauki szkolne pobierał w Gdańsku. W 1701 r., po śmierci rodziców, został wysłany do Amsterdamu na naukę zawodu kupca. Prywatnie studiował tam zagadnienia z fizyki, wykonując doświadczenia z przyrządami do mierzenia temperatury i ciśnienia. W Gdańsku przebywał krótko w 1710 r. oraz ponownie w 1712 r., kiedy to wspólnie z profesorem Gimnazjum Gdańskiego Pawłem Paterem prowadził doświadczenia nad skonstruowaniem mierników temperatury i ciśnienia. Badania te kontynuował w 1714 r. w Dreźnie, pracując w hucie szkła. Około 1715 r. po raz pierwszy w świecie zastosował rtęć w termometrach. W 1724 r. w czasopiśmie Królewskiego Towarzystwa Naukowego w Londynie opublikował wyniki swych wieloletnich badań nad nową konstrukcją termometru, barometru i aerometru (miernik gęstości cieczy). Był też członkiem tego bardzo znaczącego w Europie towarzystwa. W 1721 r. odkrył zjawisko przechłodzenia wody i stwierdził zależność temperatury wrzenia wody od ciśnienia. Termometr ze skalą wynalezioną przez G. Fahrenheita jest do dziś używany w krajach anglosaskich.⁴

4. Serce Miasta

Opis: W Sercu Miasta czeka na nich kontakt, który dziękuje im za przejście próby, pobiera kartę patrolową wraz z przepustkami (karta wędruje do oceny patrolu), oraz informuje o dalszych działaniach, zbiera też od zespołów kody innych patroli, które udało im się spisać (listę przekazuje potem do wieczornego podsumowania punktów). Na koniec przekazuje także szachownicę do gry związanej "Debiut" oraz informuje gdzie mają się udać.

³ Źródło: <http://www.gdansk.pl/turystyka,89,662.html>

⁴ Źródło: <http://www.gdansk.pl/turystyka,89,662.html>



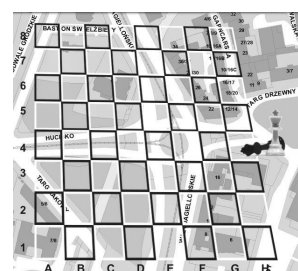
"Dotarliście! Raduje się dusza moja! Okazuje się, że jednak nie popełniliśmy błędu wybierając was do naszej misji. Oddajcie mi kartę, ocenię jak dobrze wywiązaliście się z zadań. Czy udało wam się

O godz. 19.00 musicie stawić się na Majdanie Grodziska, gdzie czekać was będzie odprawa. Tam też na pewno otrzymacie kolejne zadania .

Zapomniałbym! Kazano mi przekazać ten jeszcze ślad i informację!" (szachownica oraz informacja z gry "Debiut" -pełny opis poniżej)

Gra Związana "Debiut"

Opis: Na początku gry "Serce Miasta" każdy zespół otrzymał koszulkę z odpowiednim kodem (opisane w grze "Serce Miasta" jak i poniżej). Gra "Debiut" jest grą dodatkową, którą zespoły mogą wykonać w czasie przerwy pomiędzy pierwszą grą a kolejnym punktem programu. Finalnie doprowadza do miejsca, w którym na zespoły czeka kontakt z nagrodą. Gra zaczyna się na ostatnim punkcie "Serca Miasta" gdzie mapkę z naniesioną szachownicą oraz informacją:



"To wasz ruch! Startujecie z G1. Figurę, którą się poruszać będziecie - musicie rozpoznać. Dalszy ruch możecie odbywać tylko po polach, które już wyznaczone zostały. Być może nawet mijaliście w drodze ich oznaczenia. Teraz współpraca może pomóc - jeśli uda wam prawidłowo przejść drogę figury, poprzez wszystkie wyznaczone wcześniej pola, to kolejny ruch zaprowadzi was do skarbnicy wiedzy szlachtetnej."

Ze względu na ważną kolejność ruchu figury - patrole na kontakcie otrzymują koszulki w kolejności startu na grę, z odpowiednimi kodami:

- pierwszy patrol: G1
- drugi patrol: H3
- trzeci patrol: G5
- czwarty patrol: H7
- piąty patrol: F8
- szósty patrol: E6
- siódmy patrol: D4
- ósmy patrol: C2
- dziewiąty patrol: A1



Ze względu na fakt, że figurą jest koń, następnym możliwym ruchem (tak aby nie wracać na pole z którego się przyszło) jest ruch na pole B3. To właśnie tam czeka na zespoły kontakt z rzadkimi Kartami Historii (osobny opis). Zespół który pierwszy dotrze do punktu otrzyma kartę najrzadszą, kolejne zespoły będą otrzymywać karty częstsze, a tym samym mniej cenne. Oczywiście patrole nie muszą znajdować wszystkich innych aby wytypować drogę, właściwie wystarczy kilka danych, na pewno to jaka to jest figura i które pole jako ostatnie jest wypisane w patrolach.

Pełny wzór szachownicy znajduje się w załącznikach. Karty Historii znajdują się w załącznikach.

Zapotrzebowanie: szachownice w ilości patroli

Apel Rozpoczynający

O godz. 19.00 na Majdanie Grodziska odbędzie się krótki apel Trasy, z meldunkiem poszczególnych patroli. Na apelu zostaną zespołom rozdane koperty z zadaniami. Kolejna gra "Wyrwani z czasu" zostanie rozpoczęta wraz z zakończeniem apelu. Szczegóły gry poniżej.

Gra "Wyrwani z czasu"

Opis: Gra z cyklu "potrzebuję, mam na wymianę". Fabuła wskazuje, że poprzez działanie wroga, kilka osób z zamierzonych czasów zostało przeniesionych do dnia dzisiejszego i zadaniem patroli będzie odesłanie ich tam skąd pochodzą. Będzie to możliwe poprzez zdobycie i przekazanie odpowiednich przedmiotów odpowiednim osobom (cykl przekazywania przedmiotów tworzy krąg), ponadto część punktów przekazuje namiary na dodatkowy punkt, gdzie mogą zdobyć Karty Historii.

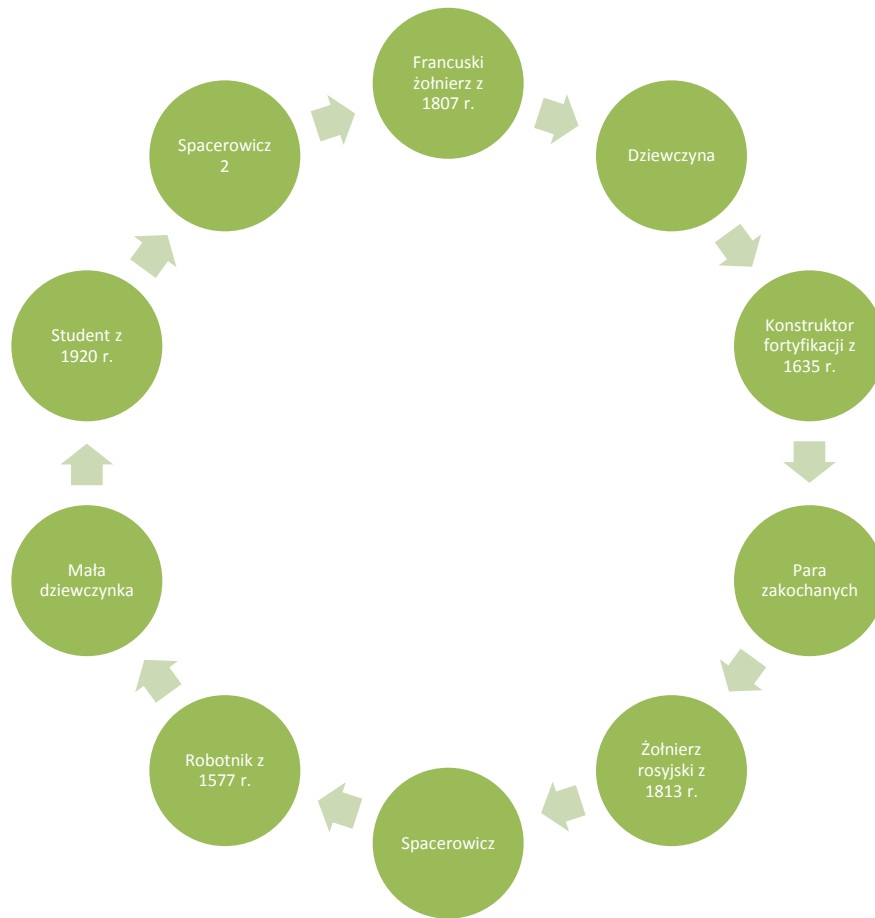
Na koniec apelu każdy patrol otrzymuje kopertę z wiadomością oraz z jednym z przedmiotów z dzisiejszych czasów (czyli z telefonem komórkowym, parasolem, apteczką, pluszowym misiem lub gazetą), oraz niewielką mapą grodziska.

Wiadomość:

"Wróg ciągle działa. Właśnie się dowiedzieliśmy, że jakimś sposobem dosłownie wyrwał pięć osób z dawnych czasów i przeniósł ich do teraźniejszości. Osoby te zostały pozbawione wszystkiego, oprócz swej pamięci. Nasz wywiad donosi, że można je odesłać do ich czasów za pomocą przedmiotów z ich czasów, przedmiotów z którymi są oni mocno związani. Problem w tym, że w wyniku chaosu czasoprzestrzennego ich przedmioty trafiły do postronnych osób przebywających na grodzisku, zaś oni sami dostali coś, czego na pewno chcieliby się pozbyć. Podsumowując, odnajdźcie wszystkie osoby, które są związane z tą misją, wynegocjujcie wymianę przedmiotów za to co otrzymujecie od nas, odeślijcie pięć wyrwanych z swoich czasów postaci. Po tym jak odeślicie wszystkie osoby - udajcie się do naszej bazy. Miejcie oczy i uszy szeroko otwarte - być może na tym terenie kryje się więcej niż myślicie. Czasem lepiej sprawdzić, zapytać się, dowiedzieć..."



Gra toczy się po kole, czyli jedna osoba ma coś co pasuje dla kolejnej. Najłatwiej zobrazować to na zasadzie wykresu:



Francuski żołnierz z 1807 r.: tęskni za ojczyzną, za narzeczoną. Wspomina, że jego dziadek walczył na Westerplatte podczas walk o sukcesję polską w 1734 r. pod wadzą hrabiego de Plélo. Żeby wrócić do swojego czasu potrzebuje obrazek narzeczonej, posiada na wymianę telefon komórkowy.

Dziewczyna: potrzebuje telefon komórkowy, posiada na wymianę plany fortyfikacji.

Konstruktor fortyfikacji z 1635 r.: jest związany z fortyfikacjami, pracował z Strakowskim nad ich przebudową, ale obecnego wyglądu fortyfikacji w ogóle nie poznaje. Żeby wrócić do swojego czasu potrzebuje planów fortyfikacji, posiada na wymianę parasol.

Para zakochanych: potrzebują parasola, posiadają na wymianę kufel.



Żołnierz rosyjski z 1813 r.: walczył o fortyfikacje, część jego kompanów poległa na wzgórzach grodziska, jemu samemu udało się przeżyć. Żeby wrócić do swoich czasów potrzebuje kufła, posiada na wymianę apteczkę

Spacerowicz: potrzebuje apteczki, posiada na wymianę stare monety.

Robotnik z 1577 r.: pracował przy umocnieniach podczas oblężenia Gdańska przez króla Stefana Batorego, źle wspomina konflikt miasta z królem polskim. Żeby wrócić do swoich czasów potrzebuje stare monety, posiada na wymianę pluszowego misia.

Mała dziewczynka: potrzebuje pluszowego misia, posiada na wymianę studenckie notatki.

Student z 1920 r.: studiuje w gdańskiej Wyższej Szkole Technicznej, wspomina, że w jego czasach było tutaj bardzo dużo studentów i że fortyfikacje straciły już wtedy na znaczeniu jako obrona miasta. Żeby wrócić do swoich czasów potrzebuje studenckich notatek, posiada na wymianę gazetę.

Spacerowicz 2: potrzebuje gazetę, posiada na wymianę obrazek narzeczonej.

Każda z powyższych osób musi wczuć się w role. Osoby "wyrwane z czasu" muszą być nieco zagubione, posiadają przecież przedmioty, których nie znają. Osoby z teraźniejszości nie wiedzą skąd mają stare przedmioty, ale wiedzą co straciły, miały przy sobie.

Zapotrzebowanie: wydruki przedmiotów, koperty

Gra związana "Tajemnica"

Opis: mała gra, rozgrywana w tym samym czasie co "Wyrwani z czasu", w której w terenie rozlokowane są trzy osoby posiadające wskazówki, które mogą naprowadzić zespoły na dodatkowy punkt. Warunkiem otrzymania wskazówki, jest rozwiązanie zagadki, którą dana osoba zadaje. W zależności od ilości osób - mogą to być dodatkowe osoby, a mogą to być postacie z gry "Wyrwani z czasu".



Jeżeli to są dodatkowe osoby to każda z tych osób ma mniej więcej tą samą formułkę do powiedzenia, której sens w ogólności zakreśla się do: *"Wasze dowództwo o mnie nie wie, zostałem przesłany przez przeciwników aby pokrzyżować wam plany, ale jestem dobry człowiek i jeśli uda wam się rozwiązać moją zagadkę to wam pomogę i dam takie plany, które udało mi się wynieść. Może dzięki temu coś znajdziecie. Wiem też, że żeby dostać to coś co się tam znajduje, trzeba mieć trzy takie wskazówki."*

Jeśli to są osoby z gry "Wyrwani z czasu" to ich formułka brzmi: *"Chyba nie jestem tu przypadkowo. Jacyś ludzie kazali mi poddać was próbie. Jeśli rozwiążecie zadanie, otrzymacie ode mnie jedną z trzech wskazówek, które trzeba mieć aby odebrać jakąś nagrodę. Nic więcej nie wiem. Chcecie zadanie?"*

Zagadka nr 1:

Pewien bogaty szlachcic martwił się bardzo chciwością swych dwóch synów oraz przyszłością swojego majątku gdyż nie chciał by ten po jego śmierci był dzielony. Postanowił zatem użyć małego podstępku w testamencie. Zapis brzmiał następująco: Synowie mają wziąć udział w konnym wyścigu od Krakowa po ujście Wisły i z powrotem. Jednak majątek wygra ten, którego koń na metę wjedzie drugi. Po śmierci ojca obaj synowie posłuszni nakazowi ojca ruszyli w drogę. Był to dziwny wyścig, gdyż poruszali się bardzo wolno. Kiedy po dłuższym czasie dotarli do Gdańska i chwilę w tym pięknym mieście odpoczywali, jeden z sprytnych kupców zagadnął ich by opowiedzieli mu ich historię. Zatem opowiedzieli mu swą historię i to jak im ten wyścig się strasznie dłuży. Kupiec zaśmiał się i powiedział, że jeśli obiecują mu, że zwycięzca majątku podpisze z nim korzystną umowę handlową to powie im jak przyspieszyć ten zakład. Obaj szybko się zgodzili, a kupiec podzielił się z nimi swą radą. Natychmiast obaj wskoczyli na konie i ruszyli z powrotem do Krakowa, tym razem jednak pędząc ile sił. Kupiec zaś zacierał ręce wężąc już kolejny zysk. Co takiego poradził braciom kupiec?

Odp. Powiedział im, żeby zamienili się końmi.

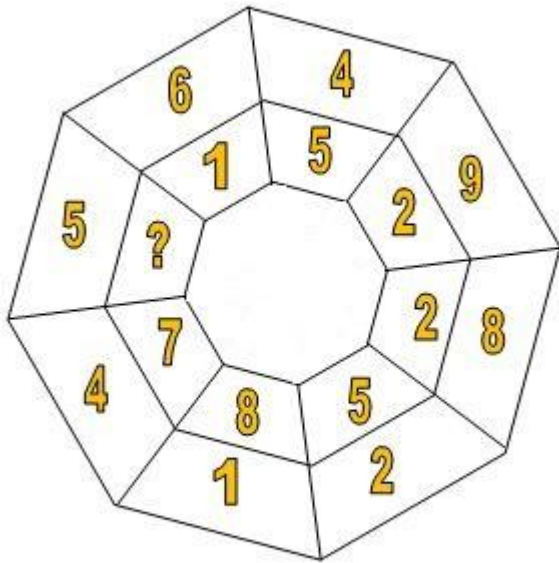
Zagadka nr 2:

Ogon wróbla waży 30 gram. Głowa waży tyle samo, co ogon i połowa tułowia razem wzięte. Natomiast tułów waży tyle, ile ogon i głowa razem. Policz, ile waży tułów a ile głowa wróbla.

Odp. Głowa waży 90 gram a tułów 120 gram.



Zagadka 3:



Jaka liczba musi być wstawiona w miejsce znaku zapytania aby zachowany był logiczny ciąg cyfr?

Odp. 5

Kiedy u danej osoby rozwiążą zagadkę - otrzymują wskazówkę, którą jest foliogram z naniesioną mapką grodziska, z brakującymi fragmentami oraz kolorowym okręgiem. Kiedy wszystkie trzy wskazówki (foliogramy) nałożą na posiadaną mapkę grodziska (dostali ją razem z innymi materiałami w kopercie) - część wspólna wszystkich okręgów wskaże im miejsce, w którym będą mogli odebrać nagrodę. Miejscem tym będzie poblize Redity Napoleońskiej. To właśnie tam czeka na zespoły kontakt z rzadkimi Kartami Historii (osobny opis). Zespół, który jako pierwszy dotrze do punktu z trzema wskazówkami - otrzyma kartę najrzadszą, kolejne zespoły będą otrzymywać karty częstsze, a tym samym nieco mniej cenne.

Mapka grodziska oraz wzory do foliogramów (wskazówki) - znajdują się w załącznikach.

Zapotrzebowanie: wydrukowane mapki grodziska, wydrukowane wskazówki (foliogramy), Karty Historii.



30.08.2013

Gra terenowa "Wyzwania"

Opis: Jest o gra terenowa, podczas której patrole poruszają się trasą z Stogów na Westerplatte przez teren portu gdańskiego i wykonują zadania techniczne i sprawnościowe.

Trasa wiedzie od Stogów czerwonym szlakiem turystycznym aż do pasa nadbrzeżnego gdzie patrole wejdą na teren portu i będą poruszać się zgodnie z wytyczoną i ustaloną trasą (aż do czasu wyjścia z tego terenu na ul. Sucharskiego).

Przebieg trasy na terenie portu obrazuje mapka:



Pomarańczowe punkty wyznaczają sugerowane miejsca punktów.

Ważne! Na wcześniejszej odprawie należy wszystkim patrolowym wyjaśnić dokładny przebieg trasy posługując się przygotowanymi mapkami (sugerowana mapka w załączniku).

Wędrówka powinna zająć im nie więcej niż 3 godziny + czas spędzony na punktach. Rozmieszczenie poszczególnych punktów poniżej.

Przed rozpoczęciem zespoły otrzymują koperty z materiałami, mapami oraz wiadomością:

"Musicie jak najszybciej udać się na Westerplatte. Jednak najprostsza droga została zablokowana. Pozostaje jedna, jedyna - od dzielnicy zwanej Stogi, poprzez przestrzeń i czas. Na pewno czekają Was ciężkie zadania, zatem dobrze się przygotujcie. O godzinie 15 musicie bowiem być już na Westerplatte. Wasza trasa zaczyna się na Stogach, niedaleko kościoła. Na początku rozpoczęcie wędrówkę czerwonym szlakiem turystycznym, wykonując odpowiednie skoki w czasie będziecie napotykać na zadania do wykonania, dzięki czemu zostanie wam wskazana dalsza droga. Nie czekajcie, bądźcie najszybsi."



Nie ma kart patrolowych. Osoby stojące na poszczególnych punktach oceniają każdy zespół biorący udział w zadaniu i wpisują ocenę do swojego kajetu. Dzięki temu nie umyka nie tylko ilość punktów ale również ocena postawy zespołu, zgrania, zachowania itp.

Punkt - most linowy

"Niestety część z osób z waszego zespołu nie została odpowiednio zestrojona z przekaźnikami mocy, zatem musi przejść na drugą stronę za pomocą tego oto mostu. Im szybciej tym lepiej, jednak zachowajcie ostrożność".

- przejście z jednej strony mostu linowego na drugi na pojedynczej linie (+ asekuracja). Oceniamy szybkość, spryt, kibicowanie zespołu, zachowanie ogólne zespołu.

- lokalizacja punktu:



link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.373827,18.718761&spn=0.003506,0.010568&t=h&z=17>

- zapotrzebowanie: sprzęt linowy

Punkt - poszukiwania bursztynu

"Mój ojciec został porwany, a porywacze zażyczyli sobie w okupie worek pełen bursztynu. Proszę pomóżcie mi zbierać, choć trochę."

- zbieranie bursztynu na czas, muszą zapełnić niewielką sakiewkę, którą następnie przekazują osobie na punkcie (sakiewkę podpisujemy, gdyż docelowo zwrócimy ją zbierającym przy rozdawaniu nagród). Oceniamy szybkość, zapał do pracy, postawę i zachowanie zespołu.

- lokalizacja punktu (blisko lin, żeby w razie czego mogły patrole korzystać zamiennie):





link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.37469,18.717302&spn=0.003506,0.010568&t=h&z=17>

- zapotrzebowanie: niewielkie sakiewki

Punkt - latawiec

"Musimy nadać cichy sygnał. Cichy ale widoczny. Jedyнным znanym nam sposobem jest wypuszczenie latawca. Spróbujcie go bezpiecznie wypuścić na wysokość min. 20 metrów. Dzięki temu nasi będą wiedzieć, że nadchodzicie i będą czekać z otwartym tunelem czasoprzestrzennym."

- na plaży udostępniamy dolotu latawiec. podstawowy do kitingu. Oceniamy wysokość na jaką wzniósł się latawiec, technikę latania, postawę zespołu i jego zachowanie.

- lokalizacja punktu (plaża, ostatnie wejście przed portem):



link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.377902,18.722988&spn=0.003506,0.010568&t=h&z=17>

- zapotrzebowanie: latawiec

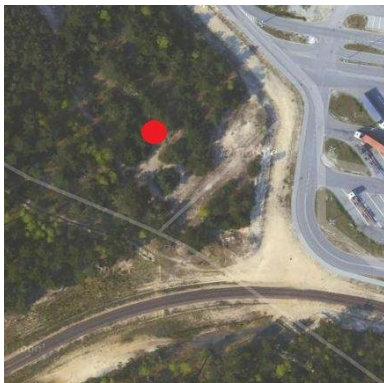


Punkt - wiatrówka

"Dalsza droga uzależniona jest od dobrego wyniku i celnego oka. Czy potrafiacie zestrzelić tylko jeden cel z trzech? Ten środkowy? Oczywiście tych bo bokach nie możecie nawet zadrasnąć."

- punkt snajperski, na którym za pomocą wiatrówki muszą strącić tylko jeden balon, który jest umieszczony pomiędzy innymi balonami (dwoma lub więcej). Balony mogą być nieco na luzie, co będzie powodować, że będą na siebie zachodzić, zatem strzelec będzie musiał wyczekać odpowiedniego momentu. Dajemy 5 strzałów na ekipę. Oceniamy celne oko, postawę zespołu i zachowanie. Za strącenie "przyjaznych" balonów - punkty karne.

- lokalizacja punktu:



link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.383288,18.707517&spn=0.003505,0.010568&t=h&z=17>

- zapotrzebowanie: wiatrówka, śrut, balony 1 kolor 200 sztuk, balony drugi kolor 100 sztuk, sznurek, śledzie.

Punkt - wykrywacz metalu

"Wróg rozmieścił pułapki, które mogłyby ściągnąć nieostrożnych podróżników w czasie. Spróbujcie je odszukać i wyciągnąć."

- w piasku zakopujemy kilka drewnianych krążków z nabitymi blaszkami (gwoździami), zespoły korzystają z wykrywacza metali wyciągając jak najwięcej takich pułapek. Oceniamy ilość wyciągniętych pułapek, technikę szukania, postawę zespołu i jego zachowanie.

- lokalizacja punktu (plaża, ostatnie wejście przed portem):





link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.385721,18.70145&spn=0.001752,0.005284&t=h&z=18>

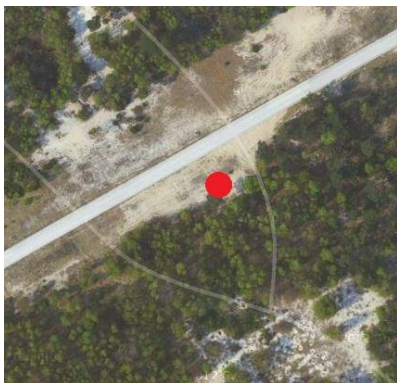
- zapotrzebowanie: krążki drewna z blaszkami

Punkt - łucznictwo

"Czasem trzeba napiąć mięśnie i napiąć łuk. Lecz to nie wszystko. Łuk jest sztuką, która musi łączyć siłę z duchem i celnym okiem. Osiągnięcie idealnej harmonii skutkuje celnym strzałem. Podróżując w czasie musicie umieć posługiwać się różnymi przedmiotami, choćby po to żeby umieć siebie bronić."

- strzał z łuku do tarczy, każda ekipa może wybrać łuk (tradycyjny lub bloczkowy), mając w sumie sześć strzał muszą choć jedną trafić blisko środka tarczy. Oceniamy ilość strzał zbliżonych do środka tarczy, postawę i zachowanie zespołu.

- lokalizacja punktu (w okolicy oznaczonego miejsca jest piaskowa skarpa, która będzie naturalnym kulochwytem dla strzał):



link do podglądu mapy:

<https://maps.google.pl/maps?hl=pl&ll=54.385131,18.700994&spn=0.003505,0.010568&t=h&z=17>

- zapotrzebowanie: łuki, maty, tarcze, osprzęt



Uwaga: niektóre punkty są blisko siebie specjalnie, ze względu na to aby ekipy czekając na rozegranie konkurencji mogli wziąć udział w kolejnej. Oceniamy w skali 1 - 10. Punktację za poszczególne konkurencje sumowane będą podczas odprawy sztabu.

Powyższy punkt jest ostatnim na trasie wyzwań. Po zaliczeniu go opuszczają teren portu, kierując się na ulicę Sucharskiego i dalej na Westerplatte, gdzie muszą dotrzeć do godziny 15. Tam następuje posiłek i kolejna gra.

Gra fabularna "Ślady historii"

Opis: Gra fabularno-terenowa w postaci poszukiwania śladów historii, śladów 7 dni obrony Westerplatte. Zadaniem drużyn jest odnaleźć wszystkie ślady walk (karty z opisem poszczególnych dni i poszczególnych działań) w czasie obrony z września 1939 r. Zasada jest taka, że zawsze na początku otrzymują mapkę, która pokazuje w których miejscach można znaleźć ślady. Na śladach zaś, oprócz opisów działań, znajdują się wskazówki, które po złożeniu razem dają informację gdzie można szukać kolejnej mapki. W skrócie: jedna mapka prowadzi do śladów mówiących o działaniach w pierwszych dnach, zaś te dają wskazówki gdzie można znaleźć mapkę kolejnych dni. Nie ma w tej grze ścisłej punktacji - na koniec dnia ocenimy zdobytą ilość śladów, można też sprawdzić zdobytą w ten sposób wiedzę w postaci quizu przeprowadzonego podczas wieczornego kominka.

Podczas posiłku patrolowi otrzymują informacje oraz pierwszą z trzech map:

"Dzięki skokom w czasie możemy odkryć to co zakryte. Tym razem wykorzystacie swoje zdolności ażeby poznać przebieg pierwszych dni września. Uważajcie przy tym na wrogie patrole, które na pewno będą krążyć po terenie Westerplatte. Kiedy was zauważą - ich komputer na pewno to odnotuje. Starajcie się więc obserwować uważnie i znikać z oczu patroli zanim w ogóle was wyczują. Otrzymujecie od nas pierwszy fragment mapy jaki udało nam się zdobyć, w miejscach oznaczonych gwiazdami odnajdziecie ślady dawnych dni, te zaś doprowadzą was do kolejnego fragmentu mapy, a ta do kolejnych śladów. Kiedy uznacie, że wykonaliście wszystkie zadania na Westerplatte - wracajcie do bazy. Prom z Twierdzy Wisłoujście odplywa o 17:15, 17:50 i 18:45."

Mapka jest właściwie jedna ale zostanie podzielona na 3 części (zgodnie z liniami podziału), każda będzie miała naniesione 4 gwiazdki. W miejscach oznaczonych na mapce będą mogli odnaleźć kopertki z historycznymi śladami. Ślady te będą czasem zawierać wskazówki na miejsce, w którym znajdą kolejną mapkę.

Pierwsza mapka wskaże cztery punkty (gwiazdki), zaś tam przy jednej znajdą foliogram, który wskaże prawdopodobny obszar kolejnej mapki, ponadto na pozostałych śladach oznaczone zostały litery, które utworzą słowo "wieża". Dzięki temu dowiedzą się, że kolejną mapkę znajdą na wieży 2 BAS (ktoś na nich będzie tam czekać). Kolejne cztery ślady będą zawierać dwa foliogramy, które po nałożeniu na mapkę wskażą miejsce położone na południowy wschód od koszar. Tam zjadą kontakt,



który przekaże im ostatni fragment mapki. Docelowo śladów jest dwanaście. Ponadto w terenie będą przemieszczać się wrogie patrole, oznaczone opaską na rękawie (kolor opaski do ustalenia w czasie przygotowań do gry). Zespoły nie mogą z nimi walczyć, muszą je po prostu omijać. Wrogie patrole - notują każde spotkanie z rozpoznaną przez siebie drużyną. Każde odnotowanie to punkty karne, które sumowane będą na wieczornej odprawie.

Mapki oraz wydruki do foliogramów - w załącznikach.

Ślady historii poniżej:

1 września 1939 r.



1 września o godz. 4:45 rano niemiecki pancernik "Schleswig-Holstein" otworzył ogień z dziobowej wieży artyleryjskiej kal. 280 mm, skierowany na polską placówkę. Gdy ogromne, ważące 330 kg, pociski eksplodowały, w powietrze wyleciała brama kolejowa oraz fragmenty muru. Chwilę potem polski posterunek został zaatakowany przez kompanię SS-"Heimwehr Danzig" oraz oddział szturmowy piechoty morskiej zaokrętowany wcześniej na niemieckiej jednostce.

1 września 1939 r.



Wartownie Nr 1, Nr 2, Nr 4 i Nr 5 przygotowały się do walki w sposób, który wypracowano na żmudnych i długotrwałych ćwiczeniach. Obsługa ckm-ów usadowiła się w kabinach bojowych, szyby powybijano, aby ustawić karabiny maszynowe. Na parapetach znalazły się worki z piaskiem chroniące przed śmiertcionnymi kulami.

1 września 1939 r.



Natarcie po stronie niemieckiej prowadziły trzy plutony Kompanii Szturmowej. Niemcy nie spodziewali się silnego oporu ze strony Polaków. Dowództwo obiecało Kompanii Szturmowej zakończenie działań w czasie krótszym niż godzina. Szacowano bowiem, że naprzeciw siebie mają kiepsko wyekwipowanych i nie posiadających odpowiednich umocnień żołnierzy polskich. Placówki „Prom” i „Wał” zwlekały z otwarciem ognia i dopiero, gdy Niemcy znaleźli się kilkadziesiąt metrów od polskich stanowisk bojowych, żołnierze kpr. Szamlewskiego otworzyli ogień. Krzyżowy ogień uniemożliwił plutonowi pionierów podejście pod pozycje polskie i zdobycie ich szturmem. Zdecydowali się na odwrót. Na wprost placówki „Prom” posuwał się drugi pluton. Gdy wróg zbliżył się na odpowiednią odległość, st. strz. Dominiak i kpt. Kowalczyk zaczęli strzelać z rkm-ów i lkm-u. Ogień był celny, jednak druga strona nie pozostawała dłużna i odpowiedziała równie udanymi seriami z karabinów maszynowych. O 6.22 Niemcy byli zmuszeni do odwrotu. Kompania Szturmowa nie wypełniła powierzonych jej misji, ponosząc przy tym poważne straty.



1 września 1939 r.



Wycofanie się Kompanii Szturmowej zmusiło kmdr Kleikampa do ponownego obrania na cel polskiej Składnicy. O 7.38 „Schleswig-Holstein” rozpoczął ponowny ostrzał. Tym razem trwał on 37 minut i zakończył się o 8.15. Po czternastu minutach działa pancernika znowu się odezwały, na 26 minut. Niestety, ogień z okrętu wyrządził Polakom więcej szkody niż dwukrotne natarcie żołnierzy. Jeden z pocisków poważnie uszkodził działko 75 mm, eliminując je z walki. Tym sposobem obrońcy zostali pozbawieni jedynego działka cięższego kalibru, jakie posiadali, oddawszy zaledwie 28 strzałów. Po zakończeniu ostrzeliwania do kolejnego ataku ruszyła Kompania Szturmowa, wzmocniona dodatkowo 60-osobowym oddziałem z SS. Bogatsi w doświadczenie z porannego natarcia żołnierze niemieccy przystąpili do ataku bardziej skoncentrowani i uważniejsi. Uderzenie drugiego plutonu, wspieranego dodatkowo lekkim działem pierwszego plutonu, na placówkę „Prom” zakończyło się połowicznym sukcesem. Polacy zmuszeni byli do wycofania się w kierunku Wartowni Nr 1 o godz. 9.00, jednak nie ponieśli przy tym większych strat. Obrońcom udało się odeprzeć atakujące plutony, które około godziny 12 wycofały się.

2 września 1939 r.



Dzień zaczął się względnie spokojnie. Polacy posilali się nadwątlonymi zapasami, aby uzupełnić siły potrzebne do dalszej walki. Niemcy zrezygnowali z planów uderzenia lądem, nie zrezygnowano z nalotu wyznaczonego ostatecznie na godz. 18.00. Najprawdopodobniej do ataku na Westerplatte wyznaczono 58 bombowców Ju-87b. Samoloty pojawiły się nad półwyspem punktualnie i po pięciu minutach rozpoczęły nalot. Atakujący za szczególny cel obrali koszary, które jako jedyne rozpoznali poprawnie. Piloci skupili się też na zniszczeniu celów w rejonie Wartowni Nr 5 i to właśnie to miejsce ucierpiało najbardziej. Chwilę po rozpoczęciu nalotu jedna z ciężkich bomb trafiła centralnie w Wartownię Nr 5, gdzie przebywała cała jej obsada oraz dwóch dodatkowych żołnierzy. Tylko dwóch ludzi – kpr. Szamlewski i strz. Kaczanowski – przeżyło masakrę na tym stanowisku. Siedmiu innych poległo. Koszary były przygotowane na bombardowanie. Obsada tego budynku schroniła się w suterenach. Po zakończeniu nalotu Polacy rzucili się na ratunek Wartowni Nr 5 i ponownie obsadzili stanowiska.

3 września 1939 r.



Dzień upłynął w miarę spokojnie. Niemcy oczekiwali posiłków oraz przygotowywali plan ataku na kolejny dzień. Obrońcy skupili się na wzmocnieniu istniejących jeszcze stanowisk. Mat Rygielski wraz z swoimi ludźmi na nowo obsadzili placówkę "Fort".

SZ

4 września 1939 r.



Rankiem 4 września kmdr Fridrich Ruge, dowódca zespołu trałowców, zdecydował się na ostrzelanie Westerplatte z pokładu „T-196”, własnego okrętu flagowego. Ogień został otwarty na dwanaście minut i nie wyrządził większej krzywdy załodze Składnicy. Około 10 okręty kmdr Ruge ponownie podpłynęły do Westerplatte i próbowały ostrzeliwać półwysp. I tym razem ogień był bezskuteczny.

RA



5 września 1939 r.



We wtorek 5 września dzień na Westerplatte rozpoczęty został od ostrzału baterii haubic 105 mm z Wisłoujścia. Ostrzeliwanie trwało od 9.00 do 10.45 i doprowadziło raczej do obniżenia morale załogi Składnicy niż do bezpośrednich trafień konkretnych budynków. Kolejnych prób ataku nie podjęto. Polakom udało się naprawić częściowo zniszczone linie telefoniczne.

YG

6 września 1939 r.



Niemcy podejmują nieudaną próbę podpalenia terenu Składnicy, za pomocą cysterny wypełnionej benzolem oraz miotaczy ognia. O godzinie 9.00 następnego rozpoczęło się ostrzeliwanie z rejonu Wisłoujścia za pomocą moździerzy. Przez godzinę Niemcy prowadzili wyjątkowo celny ogień, dokonując szeregu zniszczeń na terenie Składnicy. Eksplozje spowodowały m.in. uszkodzenie Wartowni Nr 2. W międzyczasie Niemcy przeprowadzili jeszcze jedną próbę wtoczenia cystern z benzolem. O 15.45 rozpoczęli operację, spodziewając się, iż tym razem zaskoczą obrońców. Polacy ostrzelali cysternę, a ta eksplodowała. Nie wiadomo do końca komu przypisać efekt, gdyż źródła niemieckie twierdziły, że to sami atakujący wysadzili cysternę.

EW

7 września 1939 r.



O godzinie 3.45 zarządono alarm bojowy na pancerniku, który o 4.26 rozpoczął ostrzeliwanie Składnicy. O 5.00 do ataku ruszyła piechota. Żołnierze niemieccy nie ryzykowali zaudto i posuwali się spokojnie w głąb półwyspu. Celem było rozpoznanie, a nie walka o zdobycie konkretnych punktów. Dzięki radiostacji mogli korygować ostrzał z pancernika, wskazując miejsca, które należało zlikwidować w pierwszej kolejności. Ostrzeliwanie spowodowało osunięcie wału ziemnego osłaniającego Wartownię Nr 2. Niemcy szybko zauważyli niebezpieczny dla siebie budynek i nakazali obranie go za cel okrętowych dział. Trafienia spowodowały zniszczenie kcm-ów, a następnie zawalenie się górnej kondygnacji wartowni. O 6.20 „Schleswig-Holstein” zrobił krótką przerwę w ostrzeliwaniu z dział dużego kalibru. Około 7 Polacy mogli na chwilę odetchnąć, gdyż siły niemieckie rozpoczęły odwrót. Polskie pozycje rozpoznano bardzo dobrze, a podczas odwrotu wysadzono w powietrze wartownię gdańskiej policji, sześć magazynów amunicyjnych, stację kolejową i wiatę elektryczną, aby nie utrudniały kolejnego natarcia. Między 8.00 a 8.30 ppłk Henke ponownie próbował podpalenia lasu porastającego półwysp, lecz i tym razem operacja nie została zwieńczona sukcesem.

NI

7 września 1939 r.



Wobec trudnej sytuacji major Sucharski zdecydował się na poddanie placówki. Nakazał zatem st. ogn. Piotrowskiemu wywieszenie na budynku koszar białej flagi. Ustny rozkaz o poddaniu placówki przynosił specjalny goniec. W Wartowni Nr 1 i placówce „Przystań” żołnierze przyjęli wiadomość o kapitulacji z niedowierzaniem i początkowo nie reagowali na wezwanie do opuszczenia pozycji. Jednak po krótkim czasie zaczęli opuszczać swoje stanowiska i grupować się w pobliżu koszar.

TU



7 września 1939 r.



Ranni zostali przewiezieni do szpitali. Około 11.00 cała grupa westerplatczyków została ustawiona w okolicy Mewiego Szańca, gdzie żołnierzy posegregowano według stopni. Gen. Eberhardt pogratulował mjr Sucharskiemu nieprawdopodobnego wyczynu, jakim była obrona Składnicy przez tak długi okres czasu, a następnie pozwolił mu wziąć do niewoli oficerską szablę. Gest ten był szczególnym wyróżnieniem bohaterskiej załogi Westerplatte.

BO

Zapotrzebowanie: wydruki, koperty, foliogramy, opaski, taśma klejąca, sznurek.

Nie ma sygnału do zakończenia gry. Sami decydują czy zrobili już całość i czy są zadowoleni. Jeśli tak - mogą wrócić na bazę. Gra rozliczana jest po powrocie, także w postaci mini zadań podczas kominka.

Wolne zadanie "Skrytka"

Opis: Wolne zadanie to dodatek do gry na Westerplatte. W czasie gry "Ślady historii" zespoły będą miały szansę zdobyć pewną wiadomość (będą ją upuszczać wrogie patrole, będzie też możliwe jej zdobycie na punktach z mapkami), która będzie zaszyfrowana (łatwy szyfr podstawieniowy: BO TU NI EW YG RA SZ). Wiadomość:

CSĘŚĆ KRAU HNZUBANN TKAGLNŚMG INWDRLWKB EWZUWAPLRU UW. IR MWENM ZSRŃCT, DBKŁRDINW URM, YDSNW PB KRPNU TLRCJN SWOARIB EWZUWAPLRUCSGKÓE. INW ZĄDSNMG, ŻWBG KBMTKBLENWK TDRŁB ZNĘ URM DBUASWC N BDSGZKRĆ JRKNWKBLENWK KRAUG HNZUBANN.

po odszyfrowaniu:

Część kart historii ukryliśmy niedaleko Westerplatte. Na Mewim Szańcu, dokładnie tam, gdzie po kapitulacji zebrano westerplatczyków. Nie sądzimy, żeby komukolwiek udało się tam dotrzeć i odzyskać jakiegokolwiek karty historii.

Klucz do szyfru został zapisany na śladach historii, także przy odrobinie spostrzegawczości nie będą musieli się bardzo wysilać. Karty Historii zostały ukryte na Mewim Szańcu (będzie tam kontakt) i każdej ekipie, która się zgłosi przekaże kartę. Standardowo pierwsza ekipa dostanie najcenniejszą. Co ważne - Mewi Szaniec mogą odwiedzić wracając na bazę (znajduje się po drodze na prom).

Kominek

Kominek podsumowujący dzień będzie prowadzony w klimacie poruszania się po historii. Na początku wszystkie ekipy będą poproszone o napisanie relacji z swojego dnia, drobnego darzenia,



ciekawostki, śmiesznej historii - w sposób reportażu wojennego. Najciekawsze z nich (oceniane podczas kominka) zostaną nagrane po zakończeniu kominka. Ponadto w czasie trwania podsumowania dnia zostaną wyświetlone zadania przedzlotowe (filmy z historycznych wydarzeń, które mają przygotować ekipy). Wszystko będzie przeplatane piosenkami harcerskimi oraz ciekawostkami z historii Westerplatte (tak aby wyjaśnić wątpliwości, które mogłyby powstać po grze - chociażby konflikt w dowództwie obrońców Westerplatte). Podczas kominka będą musieli wskazać jedną osobę, która będzie musiała stawić się w kadrówce punktualnie o 2:22 w nocy. Ta osoba (o czym wiedzieć nie będzie) przejdzie quiz wiedzy na temat obrony Westerplatte.

Quiz wiedzy na noc:

1. O której godzinie padły pierwsze strzały na Westerplatte?
2. Co oznacza skrót WST?
3. Wymień nazwy przynajmniej trzech placówek, które broniły Westerplatte
4. Którego dnia walk dokonano nalotu bombowego?
5. Którego dnia próbowano podpalić teren Westerplatte za pomocą cystern z paliwem?
6. Gdzie po kapitulacji zebrano Westerplaczyków?
7. Która wartownia została całkowicie zniszczona podczas nalotu bombowego?
8. Ile było wartowni na Westerplatte?
9. W którym roku utworzono Wojskową Składnicę Tranzytową na Westerplatte?
10. Jakim gestem Niemcy uhonorowali obrońców Westerplatte?



31.08.2013

Apel i Zwiad Pocztowy

O godzinie 10.00 na terenie Grodziska odbędzie się apel zlotu, który powinien potrwać około godziny. Przed apelem i po apelu ekipy będą mogły zwiedzić teren fortyfikacji. Jednocześnie otrzymają informacje na cały dzień. Pierwszą sprawą będzie Zwiad Pocztowy czyli odwiedzin w Muzeum Poczty Polskiej w Wolnym Mieście Gdańsku, drugą sprawą będzie informacja o tym gdzie i jak rozpocznie się druga gra miejska "Walka o wpływy".

"Strażnicy! Doniesiono nam o fakcie, że wróg zaczął zmieniać historię w czasoprzestrzeni Poczty Polskiej w Wolnym Mieście Gdańsku. Udajcie się tam, przeprowadźcie zwiad i sprawdźcie czy wszystko pozostało na swoim miejscu i w swoim czasie. Sprawdźcie dokładnie, opierając się na przedstawionych w budynku rzeczach i zdajcie nam potem raport na temat następujących faktów:

- 1. Jak długo trwała obrona budynku poczty?*
- 2. Ilu pocztowcom udało się zbiec i pozostać przy życiu?*
- 3. Kiedy i gdzie uchylono wyroki śmierci pocztowców?*
- 4. Zarządzeniem z którego roku nadano pocztowcom order Virtutti Militari?*
- 5. Jak się nazywała najmłodsza ofiara niemieckiego ataku na gmach Poczty Polskiej?*
- 6. W jaki sposób pocztowcy ćwiczyli umiejętności wojskowe w zdemilitaryzowanym Wolnym Mieście Gdańsku?*
- 7. Na ile guzików zapinana była kurta munduru pocztowca?*
- 8. Jakie dwie duże organizacje polskie, skupiające Polaków, działały w Wolnym Mieście Gdańsku?*
- 9. Czyja koszulka sportowa znajduje się na wystawie poświęconej sportowcom w Wolnym Mieście Gdańsku?*
- 10. Do jakiego okresu opłacone składki miał Leon Kruczkowski - członek Towarzystwa Śpiewu "Moniuszko"?*

Jeśli uda wam się ustalić te fakty - i je uwiecznić w formie zdjęć, opisów, reportażu (formę dobierzcie sami) - zapobiegniemy w mieszaniu historii. Swoją pracę oddacie nam dzisiaj przed podsumowaniem dnia."

Wolne Zadanie "Talia"

Opis: Wolne Zadanie "Talia" zostało przygotowane z myślą o zabezpieczeniu czasu wolnego dla ekip podczas oczekiwania na posiłek. Zasada zadania jest taka, że wraz z krótką instrukcją otrzymują jedną kartę historii opisującą jakieś wydarzenie w Gdańsku i związane z pewnym miejscem. Kiedy udadzą się w to miejsce odnajdą kontakt z kolejną kartą, która podobnie naprowadzi na kolejne wydarzenie i kolejne miejsce. Zadaniem ekip jest uzbieranie ciągu pięciu kart historii.



Instrukcja:

"Dowódtwu udało się odzyskać jedną z Kart Historii. Oto ona. Z tego co się dowiedzieliśmy to może ona poprowadzić do kolejnej karty, a ta do kolejnej. Podobno ciąg tych kart może osiągnąć nawet pięć sztuk. Sprawdźcie tą informację. Pytacie gdzie macie się udać? Odpowiedzią jest karta, którą właśnie otrzymaliście. Czasoprzestrzeń dla tej misji będzie otwarta jedynie w godzinach 12.00 - 13.30"

Ciąg kart poniżej:

Karta: Policja WMG (naprowadza na ulicę Elżbietańską)

Kontakt daje kartę: Karanie przestępców (naprowadza na katownię)

Kontakt daje kartę: Piłsudski uwięziony (naprowadza na areszt śledczy)

Kontakt daje kartę: Liga Narodów (naprowadza na budynek Nowego Ratusza przy Hucisku)

Kontakt daje ostatnią kartę: Zniszczenie

Gra miejska-fabularna "Walka o wpływy"

Opis: prosta w założeniu gra, w której patrole walczą o dominację w mieście. Dominacja jest naliczana poprzez "zwiększenie zaufania mieszkańców do osób z danego zespołu". Im bardziej wpływowy zespół - tym więcej punktów otrzymuje, a wpływy można zdobyć na kilka różnych sposobów:

- A. Poprzez zajęcie strategicznych obiektów - udanie się do budynku i jeśli nie ma tam żadnego patrolu - spisanie odpowiedniego kodu i przesłanie go sms na wskazany numer (Uwaga! W sztabie gry muszą być 3 osoby, które będą te kody odbierać i przekazywać do arkusza - zatem ekipy również są odpowiednio do tych 3 osób pogrupowane). Każda ekipa dany budynek może zdobyć tylko raz. Punkty za budynek otrzymuje się za czas, w którym dany obiekt pozostaje we władztwie ekipy (czyli od wystania i zatwierdzenia sms do czasu zdobycia tego budynku przez inny patrol lub do czasu końca etapu). Naliczanie: za każdą minutę - pół punktu, co oznacza, że za każde 10 minut w którym budynek jest władaniu zespołu - zespół otrzymuje 5 punktów dominacji.
- B. Za rozwiązanie zagadki historycznej miasta - zagadka jest przekazywana w zamkniętej kopercie. Zagadki są różne: od odkrycia miejsca zamieszkania danej postaci historycznej, poprzez odnalezienie obiektu ze zdjęcia, aż do ustalenia gdańskich ciekawostek.
- C. Za wykonanie zadań - zadania związane są z osobami stojącymi na różnych punktach i nawiązują do niektórych wydarzeń historycznych. Zadania zawsze są wykupywane.

Na początku gry zespoły otrzymają pakiet startowy obejmujący kilka punktów z A i B (te same dla kilku zespołów). Kolejne zestawy A, B i C będą mogli wykupić za zdobyte punkty dominacji (PD).



Zasady gry:

1. Celem gry jest osiągnięcie największych wpływów w mieście na przestrzeni dziejów miasta. Wpływy przeliczane są na tzw. punkty dominacji (w skrócie PD), które otrzymuje się za rozwiązywanie zadań z kategorii A, B i C opisanych powyżej.
2. Każde zadanie (bez względu na kategorię A, B czy C) może być wykonane przez daną ekipę tylko raz.
3. Punkty za zadanie z kategorii A jest naliczane za czas, w którym dany obiekt jest "w posiadaniu" patrolu. Punkty za zadania z kategorii B i C są naliczane od razu po zdaniu zadania jako wykonanego.
4. Sposób zaliczania zadań opisany jest w jego karcie, zazwyczaj będzie to przesłanie kodu poprzez sms. Część zadań będzie rozliczana w tzw. Punkcie Startowym.
5. Punkt Startowy umieszczony w określonym miejscu (np. hol Domu Harcerza):
 - a. przekazuje pakiety startowe
 - b. uzyskuje informacje o liczbie PD zdobytych przez zespoły od sztabu sms
 - c. rozlicza zadania w kategorii B i przydziela PD za nie.
 - d. sprzedaje dodatkowe zadania z wszystkich kategorii za PD uzyskane przez zespoły i rozlicza te PD
6. Sztab sms
 - a. zbiera dane z sms i nalicza czas za zadania kategorii A, zbiera dane z sms za zadania z kategorii B - punktację bieżącą przekazuje do punktu startowego
 - b. reaguje na sygnały o nieprawidłowościach zgłaszane przez zespoły
7. Punkt startowy oraz sztab sms pracują na otwartym arkuszu kalkulacyjnym, redagowanym na bieżąco, oba muszą mieć dostęp do internetu oraz odpowiedni sprzęt komputerowy.
8. W grze występują trzy etapy zerowania. Co oznacza, że dla zadań kategorii A zamyka się czas i podsumowuje punkty. W kolejnym etapie budynki te uważa się za nieaktywne i nie ma możliwości zdobywania punktów za nie.
9. W godzinie zamknięcia gry (po trzecim etapie) - zwycięża w grze ta drużyna, która uzyskała najwięcej PD, a tym samym jej wpływy w mieście okazały się największe.

Instrukcja gry musi być przekazana na wcześniejszej odprawie patrolowych, tak aby podczas gry nie było żadnych wątpliwości. Na apelu zespoły zaś otrzymują skróconą instrukcję fabularną:

"Strażnicy! Nadchodzi czas największej próby. Waszym zadaniem będzie ochrona miasta, opieka nad strategicznymi obiektami, przekonywanie do siebie ludności cywilnej, oraz poszerzanie swojej strefy wpływów. Punkt startowy znajduje się w zaś waszym kontaktem sms będzie numer Stawcie się na punkcie startowym o godzinie 14:45.

Podczas wykonywania waszych zadań nastąpią trzy automatyczne skoki w czasie. O godzinie 16:00, 17:00 i 18:00. Skoki te uniemożliwią dostęp do wcześniej wykonywanych zadań, ale jednocześnie zapewnią wam odpowiednie wpływy na przyszłość. Ostatni skok o godzinie 18:00 kończy wasze zmagania. Swoje wpływy będziecie mogli poszerzać poprzez kolejne zadania wykupywane w punkcie startowym. Walutą są wasze wpływy, zatem gospodarujcie nimi z głową. Wasi dowódcy zostali szczegółowo poinstruowani w zakresie tej misji."



Przykłady zadań (możliwe dopracowanie i dołożenie dodatkowych zadań w każdej kategorii):

Zadania kategorii A - Etap 1

Zadanie E1-A-01



Ratusz Głównego Miasta: gotycko-renesansowa budowla, usytuowana na styku ulicy Długiej i Długiego Targu, która dominuje nad panoramą Drogi Królewskiej, najbardziej reprezentacyjnego traktu tej części miasta. Obiekt strategiczny ze względu na fakt, że stanowił siedzibę władz miasta. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: RAT2X5

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E1-A-02



Ratusz Starego Miasta: Niewielki budynek na starym mieście, przez wiele wieków był miejscem skupiającym ówczesne życie polityczne, gospodarcze, a także naukowe i towarzyskie tej części miasta. Ze Starym Miastem i ratuszem związany był sławny gdański astronom Jan Heweliusz, który mieszkał nieopodal ratusza i pełnił funkcję ławnika oraz pierwszego rajcy. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: RAT3XST

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E1-A-03



Mała Zbrojownia: magazyn ciężkich dział i moździerzy dla pobliskich bastionów, miała odciążyć Wielką Zbrojownię. Znajduje się na starym przedmieściu przy samych bastionach. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: ZBR99JA

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013



Zadanie E1-A-04

Wielka Zbrojownia: nazywana też arsenalem, stanowi najokazalszy świecki budynek manierystycznej zabudowy Gdańska. Inspiracją do powstania stały się Hale Mięsne w Haarlemie. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: ZBR99JA

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E1-A-05**Cena: 5 PD**

Żuraw: dźwig portowy Gdańska, usadowiony pomiędzy pylonami Bramy Szerokiej nad Motławą. Pełnił funkcje użytkowe i obronne. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: ŻUR7P3T

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E1-A-06**Cena: 5 PD**

Baszta Jacek: ceglana baszta w ciągu średniowiecznych fortyfikacji Głównego Miasta w Gdańsku. Znajduje się przy ulicy Pańskiej, w pobliżu Podwala Staromiejskiego i Targu Drzewnego. Budowla na rzucie ośmiobocznym, z ośmioma kondygnacjami stanowisk strzelniczych (z których trzy dolne były sklepione, podobnie jak loch piwniczny). Mury ceglanego trzonu mają grubość od 2,5 m w przyziemiu do 1,2 m w wyższych partiach i wznoszą się na wysokość 22 m. O godzinie 16:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: BAS25T

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013



Zadania kategorii A - Etap 2

Zadanie E2-A-01



Hala Targowa: znajdująca pomiędzy ulicą Pańską a Lawendową, w pobliżu Baszty Jacek, wybudowana w 1896 r. stanowiła ważny ośrodek handlu. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: HATA45

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E2-A-02



Wielki Młyn: młyn wodny znajdujący się przy ul. Wielkie Młyny, zbudowany przez Krzyżaków i napędzany wodami kanału Raduni. Młyn został zbudowany na sztucznej wysepce tworzonej przez celowe rozwidlenie Kanału Raduni. Obiekt posiadał 18 kół wodnych po 9 na ścianę młyna. Co szesnasty worek mielonego w młynie zboża przypadał miastu jako danina. W przypadku oblężenia miasta i odcięcia dopływu wody używano zapasowych żaren napędzanych końmi. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: ML34WM

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E2-A-03



Bazylika Mariacka: największa ceglana świątynia na świecie. Historyczna fara Głównego Miasta w Gdańsku, pełniąca funkcję kościoła katolickiego i ewangelickiego (w latach 1572-1945), od 1986 konkatedra diecezji gdańskiej, która w 1992 stała się archidiecezją. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: BAZ00MA

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013



Zadanie E2-A-04

Poczta Polska w Wolnym Mieście Gdańsku: Urząd Gdańsk 1 stał się od 1930 głównym urzędem pocztowym w Gdańsku, mieściła się w nim m.in. centrala telefoniczna z bezpośrednim połączeniem z Polską. W Gdańsku ustawionych zostało 10 skrzynek pocztowych z polskim godłem państwowym. Szacuje się, że w 1939 na Poczcie Polskiej pracowało nieco ponad 100 osób. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: PPWMG1

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E2-A-05

Cena: 5 PD



Katownia: powstała w II poł. XIV w., jako średniowieczne obwarowanie Głównego Miasta w Gdańsku. Razem z Wieżą Więzienną stanowiła zespół przedbramia (barbakan) ul. Długiej. Po wzniesieniu umocnień nowożytnych zmieniono funkcję całej budowli z przeznaczeniem na katownię, salę sądową i więzienie. Po wschodniej stronie Wieży Więziennej znajdował się pręgierz, miejsce wielu egzekucji. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: KAT33RC

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E2-A-06

Cena: 5 PD



Zielona Brama: Została zbudowana w latach 1564-1568 jako gdańska rezydencja królów polskich. Wraz z bramami Żółtą i Wyżynną spinała ciąg ulicy Długiej i Długiego Targu, zwany Drogą Królewską. Dalej, poprzez Zielony Most, Bramę Stągiewną i Długie Ogrody (Brama Żuławska) prowadził trakt na Elbląg i Królewiec. O godzinie 17:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: ZB00PO

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013



Zadania kategorii A - Etap 3

Zadanie E3-A-01



Dworzec Główny: Reprezentacyjny i przestronny budynek został wybudowany w latach 1894-1900, w stylu tzw. "gdańskiego renesansu. Jest zlepką eklektycznych form renesansu i baroku. Gmach dworca i wieżę zbudowano z cegły i bogato ozdobiono piaskowcem z Wartkowic. Wieża o wysokości 50 m (z zegarami) została zbudowana w latach 1900-1903. Spełniała funkcję ukrytej, wkomponowanej w zabudowę wieży ciśnieniowej, do czasu zelektryfikowania kolei. O godzinie 18:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: DWPK88Z

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E3-A-02



Kaplica Królewska: barokowa kaplica katolicka na Głównym Mieście w Gdańsku, powstała w pobliżu kościoła mariackiego, w latach 1678 - 1681 z inicjatywy gdańskich katolików z pomocą króla Jana III Sobieskiego. Wybudowana została jako tymczasowa kaplica katolicka dla wiernych w czasie, gdy kościół Mariacki był w rękach protestantów. Zbudowana za pieniądze pozostawione na ten cel w testamencie prymasa Rzeczypospolitej Andrzeja Olszowskiego (80 000 złotych) uzupełnione darowizną króla (20 000 złotych). O godzinie 18:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: KK44PLK

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.

Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E3-A-03



Baszta Łabędź: Została zbudowana na fundamentach Baszty Rybackiej, wzniesionej przez zakon krzyżacki, wraz z istniejącym dawniej w Gdańsku zamkiem. Baszta została zniszczona w 1454 roku, a następnie odbudowana i podwyższona o jedną kondygnację. Znajduje się przy Targu Rybnym, nad Motławą. O godzinie 18:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę



KOD: KK44PLK

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E3-A-04

Cena: 5 PD



Brama Stągiewna: Wybudowane w XV w. wieże bramy, z powodu kształtu zwane stągwiemi mlecznymi, stanowiły część gdańskich fortyfikacji. Zlokalizowane na Wyspie Spichrzów w sąsiedztwie długiego pobraża chroniły to co najcenniejsze, gdańskie magazyny. O godzinie 18:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do budynku zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: KK44PLK

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

Zadanie E3-A-05

Cena: 5 PD



Góra Gradowa: jest północnym krańcem Grodziska. Połączona jest z resztą fortów (Czoło Kurkowe) od południa. Z pozostałych stron ograniczona jest bardzo stromymi skarpami na dole których znajdowała się niegdyś sucha fosa. Ufortyfikowane wzgórze miało chronić miasto od zachodu. Projektantem Bastionu był gdański architekt Jan Strakowski. O godzinie 18:00 nastąpi automatyczny skok w czasie. Dostęp do obiektu zostanie zablokowany.

0,5 PD za każdą minutę

KOD: GG37GL

Harcerska Gra Miejska. Prosimy nie zrywać.
Karteczka zostanie zdjęta 31.08.2013

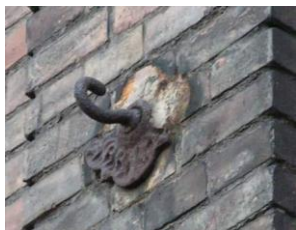


Zadania kategorii B (nieetapowane)

Zadanie B-01



Zagadka Katowni: Na ścianach Katowni można odnaleźć takie oto rozety:



Dowiedźcie się czym były i do czego służyły.

10 PD za zadanie

Odp. to rozety do utrzymywania trakcji tramwajowej, w końcu jeszcze nie tak dawno temu tramwaje jeździły m.in. przez ulicę Długą.

Zadanie B-02



Zagadka Zdjęcia: Gdzie zostało wykonane to zdjęcie:



Obrazki z wystawy
fotopolska.eu

10 PD za zadanie

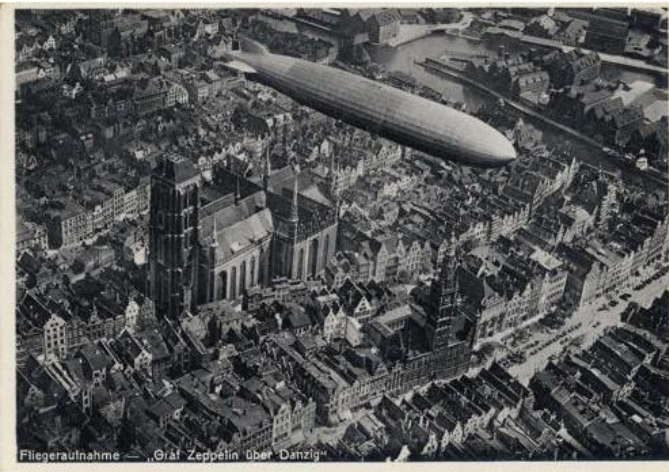
Odp. zostało wykonane na grodzisku.



Zadanie B-03



Zagadka: co to za sterowiec widnieje na zdjęciu?



10 PD za zadanie

Odp. Graf Zeppelin (lekko widoczny podpis na zdjęciu).

Zadanie B-04

Cena: 3 PD



Zagadka: co to za okręt jest tak hucznie w Gdańsku witany?



Na zdjęciu widzimy okręt i witających go gdańszczan wymachujących chusteczkami.

10 PD za zadanie

Odp. Jest to wpływający do Gdańska Schleswig-Holstein.



Zadanie B-05
Cena: 3 PD



Zagadka: gdzie znajdziemy tego lwa?



10 PD za zadanie

Odp. Na dworcu głównym PKP.

Zadanie B-06
Cena: 2 PD



Zadanie: Wykonajcie sobie grupowe zdjęcie stojąc na środku Fontanny Czterech Kwartałów. Zdążyście?

15 PD za zadanie

Zadanie B-07
Cena: 3 PD



Zadanie: Zaprzyjaźnijcie się z kimś na mieście. Musi to być ktoś wam wcześniej zupełnie nieznanym. Zróbcie pamiątkowe zdjęcie.

20 PD za zadanie



Zadanie B-08



Zagadka: Za Wielką Zbrojownią znajdowała się tzw. Stara Aptek. Jakie "pigułki" produkowała?

10 PD za zadanie

Odp. pociski i kule armatnie.

Zadanie B-09



Zagadka: Gdzie, do II Wojny Światowej, w Gdańsku mieściło się obserwatorium astronomiczne?

10 PD za zadanie

Odp. w dzisiejszym budynku Muzeum Archeologicznego.

Zadania kategorii C (po jednym na etap)

Zadanie C-01

Cena: 5 PD



Zadanie: Ochrona posłańca.

O godzinie 15:40 spod Bramy Wyżynnej wyruszy posłaniec. Waszym zadaniem jest dyskretna ochrona posłańca. On będzie was widział i o was wie, jednakże dla wszystkich postronnych osób ma wyglądać to tak jakby ciągle był sam. Posłaniec musi dostać się do Ratusza Głównego Miasta i będzie poruszać się najkrótszą drogą - Traktem Królewskim. Wiemy o planowanym zamachu na niego, który ma nastąpić z jednej z bocznych uliczek. Nie dopuście do tego, ale działajcie ostrożnie. Wystarczy nie dopuścić zamachowca do posłańca, zablokować mu drogę, zagadać. Liczy się delikatne działanie. Nikt z tutejszych nie może skojarzyć was z posłańcem. Zamachowców może być nawet trzech i mogą przyjąć znane wam twarze. Kiedy posłaniec dostarczy wiadomość i wyjdzie z Ratusza - wasz dowódca może nawiązać z nim dyskretny kontakt aby otrzymać nagrodę.

30 PD za zadanie

Opis zadania: Posłaniec (1 osoba) o wyznaczonej godzinie rusza w trasę. Z bocznych uliczek mogą do niego podejść zamachowcy (3 osoby). Zadaniem drużyn jest stanąć na drodze zamachowców i nie dopuścić ich do posłańca. Jeżeli posłaniec dojdzie do Ratusza - zadanie uznaje się za wykonane. Po chwili oczekiwania w Ratuszu posłaniec wyjdzie i pomocnym ekipom wręczy kod zaliczonego zadania, który należy przesłać sms żeby otrzymać PD:

KOD: POS9RAT



Zadanie C-02**Cena: 10 PD**

Zadanie: Dostarczenie przesyłki.

O godzinie 16:30 skontaktujcie się z człowiekiem przebywającym na Krowim Moście. Będzie miał dla was zadanie: dostarczenie przesyłki. Nikt nie może was z tą przesyłką złapać ani zauważyć, a musicie wiedzieć, że wrogie patrole będą wtedy krążyć po mieście. Wszystkie szczegóły poznacie na moście.

50 PD za zadanie

Opis zadania: Przesyłką będzie koperta z wielkim kodem cyfrowym, która zostanie przyklejona do pleców jednej osoby z patrolu. Będą musieli ją donieść do wyznaczonego celu unikając wrogich patroli oraz spisania kodu. Tutaj patrole wzajemnie się nie spisują. Kiedy dostarczą przesyłkę pod wskazany adres, a osoba pod nim, od nikogo z naszych ludzi nie dostanie sms z kodem tej właśnie przesyłki - wręcza im kod sms do zaliczenia zadania:

KOD: PRZ35PO

Zapotrzebowanie: duże koperty.

Zadanie C-03**Cena: 10 PD**

Zadanie: Skryta obserwacja.

O godzinie 17:40 z Kościoła Mariackiego wyjdzie człowiek. To wrogi agent. Na pewni go rozpoznacie, gdyż wróg ma tendencję do przybierania znajomych twarzy. Będzie miał z sobą czarny parasol, który po prawdzie jest urządzeniem wykorzystywanym do skoku w czasie. Waszym zadaniem będzie jedynie skryta obserwacja agenta przez 10 minut. Po tym czasie możecie dyskretnie się oddalić. Raport z obserwacji zdajcie w punkcie startowym. Jeżeli wróg was zauważy - nagroda zostanie zmniejszona.

Do 70 PD za zadanie



Opis zadania: Faktycznie o wskazanej godzinie z Kościoła Mariackiego wyjdzie nasz człowiek, uda się na krótki spacer, zajrzy do galerii, spyta kogoś o godzinę, stanie na chwilę przed komisariatem policji na ul. Piwnej, kupi bułkę na ulicy Chlebnickiej, zaś swój 10minutowy spacer zakończy w Muzeum Wolnego Miasta Gdańska na ul. Pończoszników (pomiędzy Długim Targiem a Chlebnicką). Jeżeli kogoś zauważy to notuje to, a o 17:51 przesyła informacje sms do punktu startowego. Każde zauważenie ludzi z danej ekipy to -10 PD dla zespołu.

Zapotrzebowanie: czarny parasol.



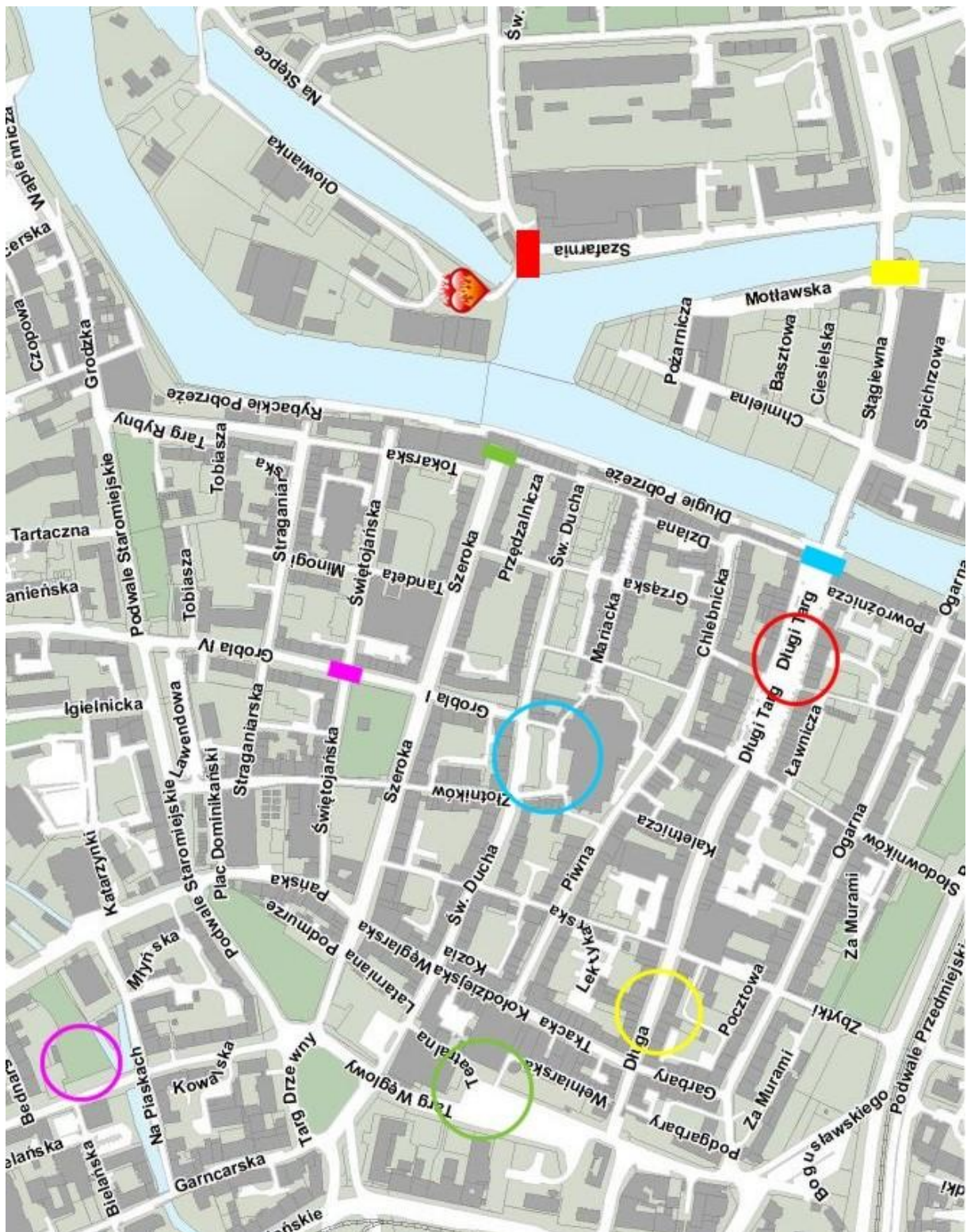
Załączniki

1. Gra "Serce Miasta"

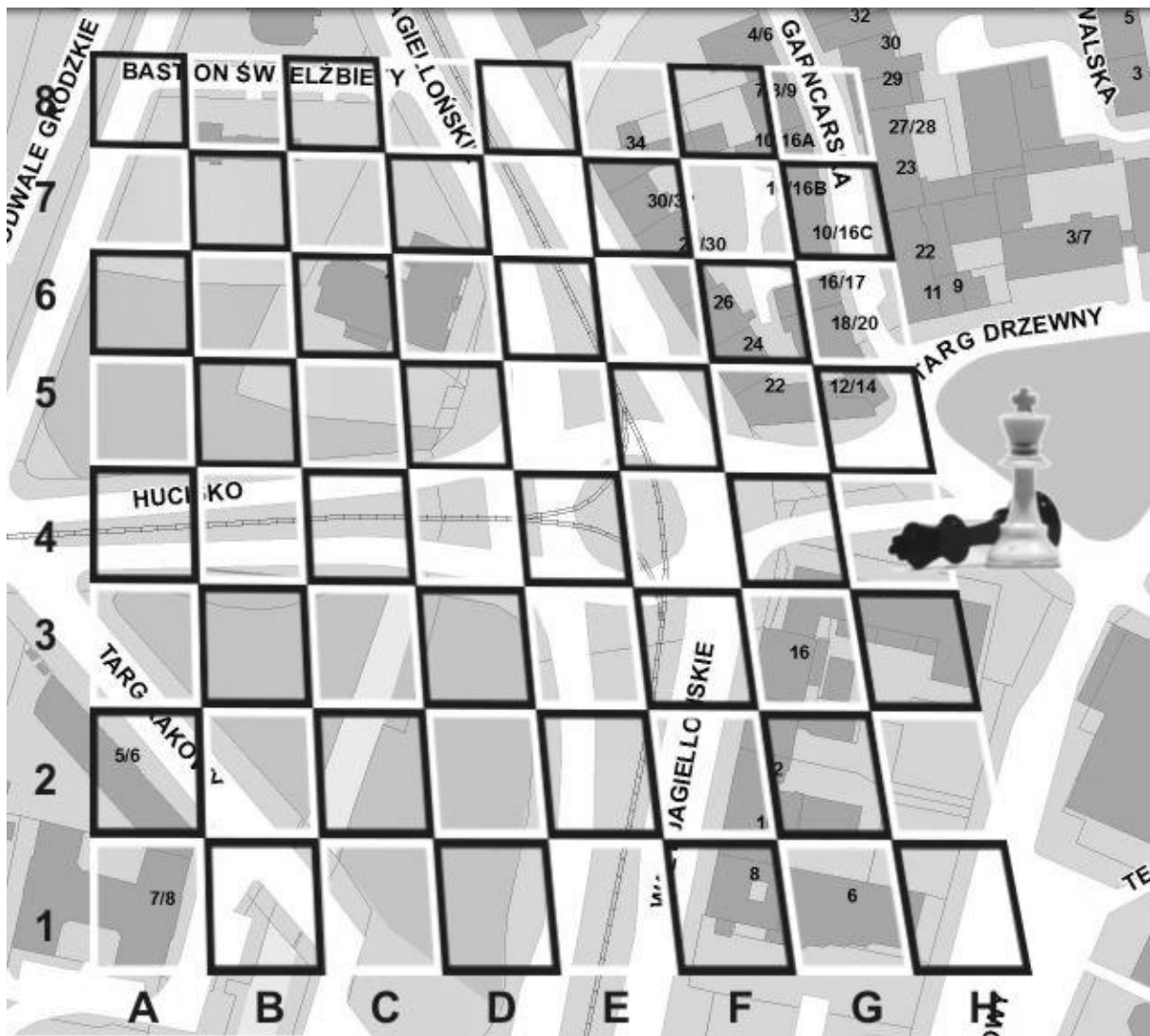
PATROL/DRUŻYNA (nazwa):				
Patrolowy:	Hufiec:			
Liczba osób (z patrolowym):	Telefon kontaktowy (komórkowy) podczas Złotu:			
Uczestnicy:				
Uwagi i informacje:				
				



Mapa Serca Miasta



2. Gra związana "Debiut"



3. Gra "Wyrwani z czasu"



obrazek ukochanej



kufel



notatki



telefon komórkowy



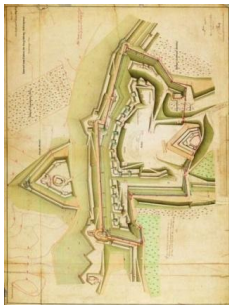
apteczka



gazeta



plany fortu



monety



parasol

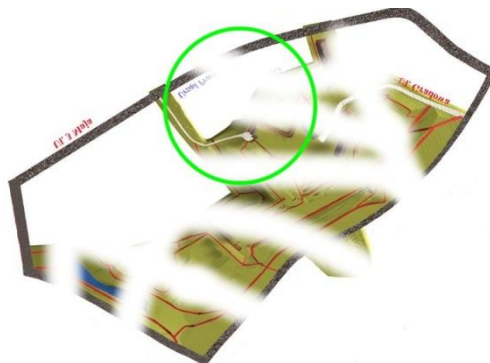
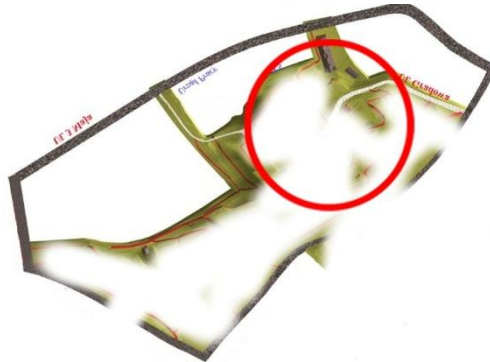
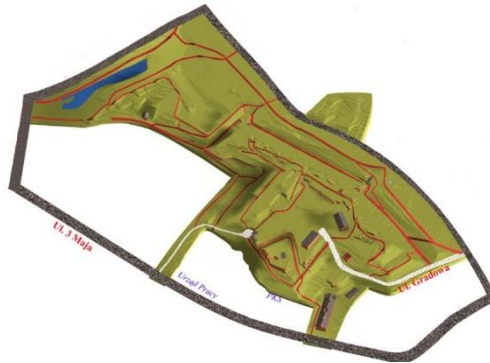


pluszowy miś

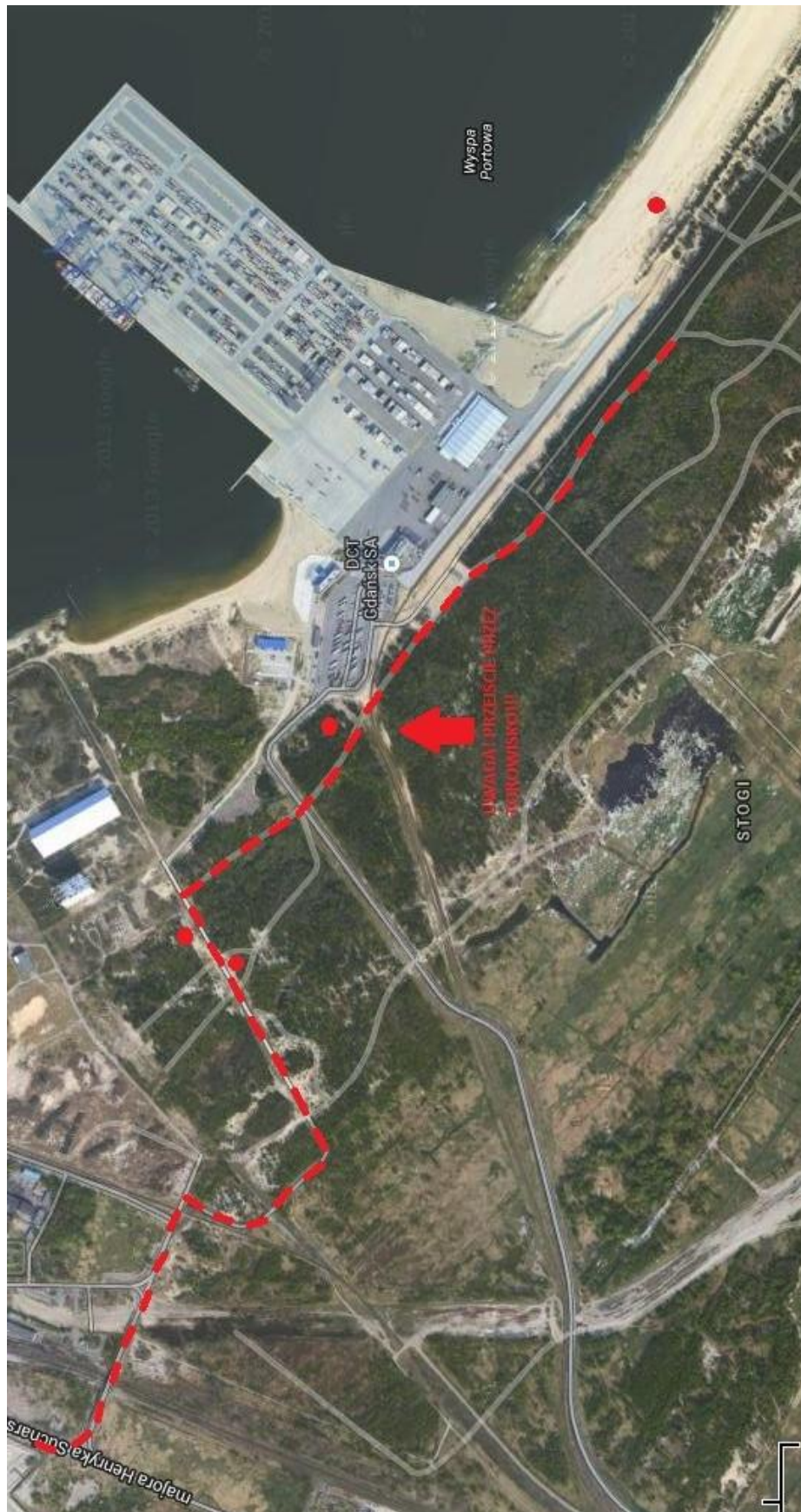


4. Gra związana "Tajemnica"

Mapka grodziska oraz materiał do wskazówek (foliogramy). Foliogramy obrócone do wydruku.



5. Gra terenowa "Wyzwania"

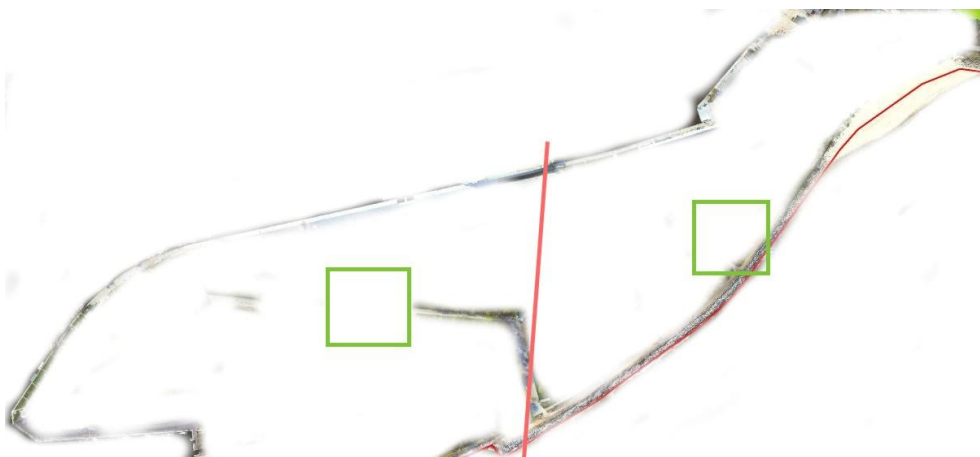


6. Gra fabularna "Ślady historii"

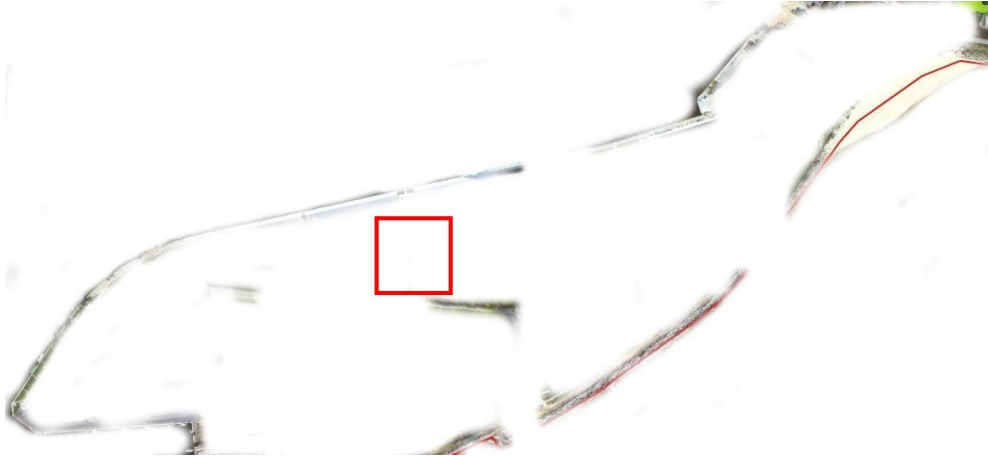
Mapka Westerplatte (do przecięcia na trzy części w miejscach oznaczonych liniami):



Foliogram z początkiem półwyspu - do wskazówek na drugą mapę oraz foliogram z pozostałą częścią - do wskazówek na trzecią mapę:



Foliogram - do wskazówek na trzecią mapę:



7. Karty Historii

(w opracowaniu)