



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Publikacja jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

*EWA GORDZIEJ-NIEWCZYK
ALEKSANDRA SKRABURSKA*

GRA MIEJSKA - INSTRUKCJA I SCENARIUSZE



ISBN 978-83-941643-2-4



9 788394 164324



LIDER PROJEKTU



PARTNER PROJEKTU

UNIwersytet Ekonomiczny
w Poznaniu



PATRONAT

Publikacja jest dystrybuowana bezpłatnie



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Publikacja jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Publikacja jest dystrybuowana bezpłatnie

Opracowanie powstało w wyniku realizacji projektu „Chcę być przedsiębiorczy – podstawy przedsiębiorczości w szkołach ponadgimnazjalnych”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty.

REALIZATOR PROJEKTU

Instytut HR Ewa Gordziej-Niewczyk

ul. Wiązowa 1d/4

62-002 Suchy Las

www.instytut-hr.pl



PARTNER PROJEKTU

Projekt HR Aleksandra Skraburska

os. Czecha 120/18

61-291 Poznań

www.projekthr.pl



PATRONAT

Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

al. Niepodległości 10

61-875 Poznań

www.ue.poznan.pl

**UNIWERSYTET EKONOMICZNY
W POZNANIU**



ISBN: 978-83-941643-2-4

Poznań, 2015 rok

SPIS TREŚCI

Co to jest gra miejska?	5
Podział gier miejskich	6
Gry miejskie w Polsce	7
Urban Playground.....	7
Kolektyw Partyzantz	7
Poznań - gry turystyczne	8
Łódź – Kultura i nauka	11
Exploring Wrocław	13
Edukacyjne funkcje gier miejskich.....	14
Warszawskie gry literackie	14
Ekonomiczna Gra Miejska	17
Instrukcja przygotowania gry miejskiej.....	18
Scenariusze gier miejskich.....	22
SCENARIUSZ NR 1: "Życie i biznes w PRL-u"	23
SCENARIUSZ NR 2: "Krok w dorosłość"	43
SCENARIUSZ NR 3: " PrzeŚledź Poznań "	57
SCENARIUSZ NR 4: " Polova gra miejska".....	75
SCENARIUSZ NR 5: " Krok w przedsiębiorczość - jak założyć firmę? "	101
SCENARIUSZ NR 6: " Szybka decyzja "	119
SCENARIUSZ NR 7: " Z ekonomią za pan brat"	125
SCENARIUSZ NR 8: " Agencja reklamowa w Sewilli "	139
SCENARIUSZ NR 9: " Przez własny biznes do bogactwa "	151

CO TO JEST GRA MIEJSKA?

GRA MIEJSKA to nowy, niepowtarzalny rodzaj gry, łączący w sobie elementy gier komputerowych, gier typu RPG, harcerskich podchodów, happeningów ulicznych i tzw. flash mob'ów, z takim jednak wyjątkiem, że jej głównym zadaniem jest integracja wszystkich uczestników gry wokół określonego zadania, a nie (jak w przypadku projektów performerskich), prowokowanie członków zespołów do konkretnych zachowań.

Podejmując próbę zdefiniowania pojęcia „gra miejska”, należy przygotować się na brak uzyskania jednoznacznej definicji. Jest to bowiem względnie nowe zjawisko w kulturze codziennej, a co za tym idzie pewną trudność stanowi scharakteryzowanie go. Gry rozgrywane są w wielu miastach na całym świecie. Jednym z ich głównych założeniem jest wykorzystywanie przestrzeni miejskiej jako ważnej części rozrywki.

PRZEBIEG: Każda gra miejska przygotowywana jest w konkretnym celu. Może stanowić ona formę rozrywki, turystyki, edukacji lub promocji. Scenariusz jaki zostaje stworzony na potrzeby gry powinien zawierać dwa elementy: zagadkę oraz jej rozwiązanie.

Tematyka gier może być bardzo różna począwszy od wydarzeń historycznych, przez powieści, wzorowana na dziełach literackich, filmowych itp., aż do historii wymyślonych i opisanych samodzielnie przez autorów gry.

Na początku gry każda grupa otrzymuje scenariusz gry, który może zawierać m.in.:

- opis fabuły, historię, scenariusz,
- listę zadań do wykonania,
- mapkę terenu, na którym odbywać się będzie całe wydarzenie.

Kilkuosobowe zespoły uczestników rywalizują między sobą na ulicach miasta, realizują konkretne zadania by dotrzeć do wyznaczonych miejsc, w których odbierają punkty lub otrzymują wskazówki, naprowadzające ich na dalsze działania i pomagające dostać się do kolejnego etapu gry. Uczestnicy mają za zadanie zdobyć jak największą liczbę punktów w wyznaczonym przez organizatorów czasie, przy czym często sami muszą zdecydować, które zadania jest warto realizować, ponieważ na wszystkie nie wystarcza czasu – to jedna z trudności gier miejskich. Zadania zazwyczaj zbudowane są w różny sposób: od prostych pytań, które zamieszczone są w arkuszu, poprzez zadania wymagające odnalezienia różnych obiektów/ miejsc/ osób w przestrzeni miejskiej, aż po zadania, które uczestnicy muszą wykonać na przygotowanych wcześniej przez organizatorów stanowiskach. Niektóre zadania, przygotowane w scenariuszu są obowiązkowe i wymagane do zakończenia gry oraz zaliczenia i podliczenia zdobytych przez zespół punktów.

Cały bieg rozgrywki, scenariusz i końcowe rozwiązanie zagadki, znają jedynie organizatorzy. Miasto w grze miejskiej to pewnego rodzaju plansza do gry, na której uczestnicy pełnią rolę pionków, poruszających się w przestrzeni zgodnie z określonymi regułami.

Przykładowe **KOMPETENCJE**, wykorzystywane podczas uczestniczenia w grach ulicznych:

- szybkość działania
- kojarzenie faktów i miejsc
- skuteczna praca zespołowa, współpraca
- komunikatywność, zaangażowanie
- orientacja w terenie
- logiczne myślenie
- wykorzystanie posiadanej wiedzy, spryt

Gra miejska pozwala kształtować postawy przedsiębiorcze poprzez doświadczenie (analiza, synteza, konieczność zbierania danych i ich łączenia w logiczną całość celem wygenerowania rozwiązań), rozwija umiejętność kreatywnego myślenia. Poprzez rozwiązywanie zagadek jakie napotykają uczestnicy na swojej drodze, umożliwia się im niesablonowe myślenie, samodzielne poszukiwanie różnych dróg prowadzących do rozwiązania problemu.

PODZIAŁ GIER MIEJSKICH

Niewiele jest źródeł, z których można czerpać wiedzę na temat gier miejskich. Na rynku wydawniczym znajdują się dwie pozycje, napisane przez jednego autora - Krzysztofa Bieleckiego. Pierwsza z nich to „*Miasto to gra*” (2008 r.), druga „*Kod, czyli rzeczy, które zauważasz w mieście, gdy wpatrujesz się w nie odpowiednio długo*” (2010 r.), wydane przez Akademickie Inkubatory Przedsiębiorczości.

Pewną trudność sprawia więc jednoznaczne określenie początków dzisiejszych gier miejskich.

Gry miejskie można podzielić na:

- niezależne oddolne inicjatywy/ projekty komercyjne, realizowane na zlecenie firm oraz instytucji
- gry posiadające/ nie posiadające fabuły
- gry związane/ nie związane z konkretną historią, bądź motywem przewodnim

GRY MIEJSKIE W POLSCE

URBAN PLAYGROUND

Duży wkład w obecny kształt i przebieg gier miejskich w Polsce miał projekt **Urban Playground**, który został zorganizowany w 2005 roku i doprowadził do rozpoczęcia wielu podobnych inicjatyw w całej Polsce. Autorem pomysłu *Urban Playground: Miasto to gra* (Warszawa), był animator (autor wymienianych wcześniej książek o tematyce gier miejskich) **Krzysztof Bielecki**. Był to ciąg niekomercyjnych gier, w pełni niezależny od jakichkolwiek stowarzyszeń czy organizacji. Przedsięwzięcie przyciągnęło grupę wielu wiernych fanów, co bez wątpienia przyczyniło się do popularyzowania idei gier miejskich jako projektów społecznych. Scenariusz Krzysztofa Bieleckiego łączył ze sobą elementy improwizacji i opowiadania, rozgrywał się na kilku wymiarach, a granica pomiędzy fantastyką a autentycznością zacierała się. Większość gier (jednak nie wszystkie) realizowanych jest właśnie według modelu wypromowanego przez Urban Playground, co jest cechą charakterystyczną przedsięwzięć tego typu realizowanych w naszym kraju.

KOLEKTYW PARTYZANTZ

Kolejnym przykładem gier miejskich jest pomysł grupy **Kolektyw Partyzantz** (Katowice). Hasłem przewodnim rozgrywek, organizatorzy uczynili slogan "*miasto to plansza*", prócz tego stworzyli pierwszego polskiego śląskiego „*superbohatera*”. Gra realizowana była przy współudziale Urzędu **Miasta Ruda Śląska**, odbywała się cyklicznie i otrzymała nazwę **Tour de RUDA**.

Innym projektem Kolektywu Partyzantz jest „**Turniej Wielkiej Piłki**”, jaki odbywa się na Górnym Śląsku. Rozgrywka ta ma charakter sportowy i realizowana jest przy okazji lokalnych wydarzeń kulturalnych. Organizatorzy mówią o „*Turnieju Wielkiej Piłki*”, że jest on odmianą gry w piłkę nożną z tą różnicą, że tradycyjną małą, czarno – białą piłkę zastępuje wielka, kolorowa gumowa kula. Mając na względzie zasady gry miejskiej, miasto traktowane jest jak boisko do gry w piłkę nożną, a funkcje bramek pełnią dwa wybierane w każdym turnieju obiekty miejskiej architektury. Obszar gry może być zmieniany bez ograniczeń podczas trwania rozgrywki, podobnie jak liczba uczestników, którzy w dowolnym momencie trwania rozgrywki mogą włączyć się do zabawy.



kolektyw
partyzantz

POZNAŃ - GRY TURYSTYCZNE

Ważnym krokiem w rozwoju gier miejskich jest pojawienie się w Poznaniu gier turystycznych, w których można wziąć udział w dowolnej chwili. Gracz może pobrać scenariusz gry z Internetu lub z punktu informacji turystycznej (Centrum Informacji Miejskiej). W ten sposób staje się posiadaczem karty do gry i rozpoczyna rozwiązywanie kolejnych zadań i zagadek, jednocześnie zwiedzając miasto. Kluczem do rozwiązania różnych problemów są np. pozacierane inskrypcje, niewidoczne lub ukryte rzeźby lub też detale architektoniczne, których turyści zazwyczaj nie dostrzegają podczas tradycyjnego zwiedzania miasta.

Dostępnych jest kilka gier w 3 wersjach językowych, np.: „Gra Miejska na Trakcie”, „Powrót do przeszłości”, „Vivat Academia!”, „Traktem Królów i Cesarzy. Gra dla Młodzieży i wszystkich Ciekawskich”, „Bractwo Odkrywców” czy „Święty Marcin”.

Bractwo Odkrywców
GRA MIEJSKA na Trakcie Królewsko - Cesarskim

Jak zostać odkrywcą?
Przecepuj lub poprosz doradco o przeczytanie instrukcji...

Stani na placu przed Katedrą i podążaj ze słowami tej osoby wokół Katedry, którą zamieszkuje jest wicekanonik Katedry.

W podobny sposób wycieczki: zawsze szukaj kierunku widocznego przy jednej z nich.

Wpisz słowo - klucz w opisanym miejscu przy fotografii obiektu z którym pochodzą.

Jeżeli dostaniesz do końca opisanej drogi wybierz kolejne wskazówki. Rozprawy się wokół. Zdobądź obiekt, którego fotografię znajdziesz przy jednej z pozostałych wskazówek. To Twoja dalsza droga...

Wpisz wszystkie słowa - klucze zawsze w odwrotnym kierunku.

Za pomocą tajemnego wykazu kodów odszukać zdanie, które doprowadzi Cię do właściwego miejsca.

Tajemny wykaz kodów:

Rufka to cokolwiek.	Wskazówka to poleca.
Miska to okładka.	Łaska biskupa to księżka.
Krzyż to okładka.	Pałac to osiem.
Włosa to róg.	Kościół to stary.
Kłosa to ul. Grodzka.	Świątynia to ul. Zwirca.
Kłosa to róg.	Sowa to ul. Św. Józefa.
Katedra to dziesięć.	Wzrost to róg.
Tasaka to dwa.	Rozwój to kaplica.
Oprócz to ul. Panny Marii.	Krowa to ul. Katedra.
Oprócz to ul. Odmowa.	Młodo to pomnik.

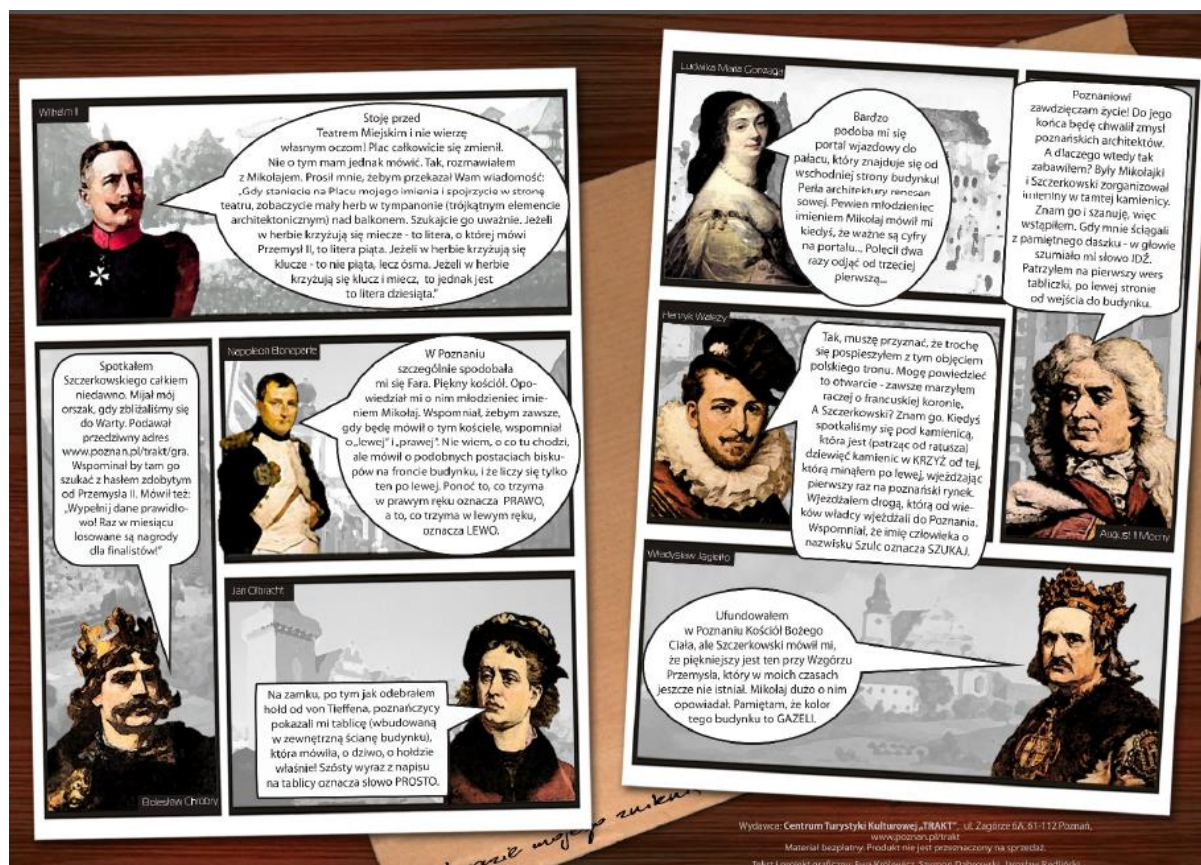
Jeżeli jesteś na miejscu, odszukać wyżej, nad którym widać podać wskazówki. Słowem, które oznacza, jest nazwa przedmiotu, znajdując się na lewej stronie drzwi. Wskazki są na stronie: www.poznan.pl/trakt/gry

Wynajmij dane prowadzono! Raz w miesiącu losowane są nagrody dla finalistów!

Wydawca:
Centrum Turystyki Kulturowej „BRACK”
ul. Szarych Głaz 61/112 Poznań
www.uzupelnianie.pl
Materiał bezpłatny. Prosimy nie jest przeznaczony na sprzedaż.
Tłumaczenie i projekt graficzny:
Ewa Rydzewska, Szymon Dobrowolski, Justyna Rodzińska

POZnań
Miasto Innowacji

Fragment gry „Bractwo Odkrywców”. Całość do pobrania ze strony: <http://www.poznan.pl>



Fragmety gry „Traktem Królów i Cesarzy”. Całość do pobrania ze strony: <http://www.poznan.pl>

W Poznaniu odbywają się jednak nie tylko gry turystyczne. Oto zaproszenie do gry, inspirowanej Powstaniem Wielkopolskim:

MIASTO TO PLANSZA - WEJDŹ DO GRY!

O akcji Poprzednie edycje Kontakt

16 lutego 1919 roku państwa Ententy i Cesarstwo Niemieckie podpisały rozejm w Trewirze, który symbolicznie zakończył powstanie wielkopolskie.

Wybucho powstania! Rzesze młodych poznańców od lat pragnące walki o wolną Polskę ruszają do akcji. Jedni wzięni porwywem chwili, drudzy jako członkowie grup konspiracyjnych.

W krótkim czasie walki obejmują całe miasto. Kolejne jednostki niemieckiej armii tracą z dołnością bojową. Entuzjazm wśród młodych poznańców rośnie, jednak cały czas tli się pewne zagrożenie... Wprowadzie powstańcy odnoszą kolejne sukcesy, jednak cały czas w Poznaniu rezyduje dowództwo V Korpusu Armii. Jego zdyscyplinowane jeszcze jednostki mogą odmienić całkiem sytuację panującą w mieście.

Tymczasem politycy skupieni w Naczelnej Radzie Ludowej boją się podjąć radykalne decyzje, ich ugodowa polityka staje się zagrożeniem dla sił powstania.

Zostań jednym z powstańców! W etapie internetowym przejdź drogę od konspiratora do żołnierza wojsk powstańczych i rzuć się w wir działań powstańczych by otrzymać rozkaz aresztowania generała Fritza Bock und Polach i jego szefa sztabu.

Czy to właśnie Tobie uda się dokonać czynu który zaważy na losach powstania?

UWAGA:
Gra inspirowana jest rzeczywistymi wydarzeniami jakie miały miejsce w Poznaniu w pierwszych dniach powstania.

Organizatorami Gry „Aresztuj Generała” są Poznańska Lokalna Organizacja Turystyczna, oraz zespół gramiejska.pl.

Gra stanowi elementem projektu **POZNAŃ - WSZYSTKO GRA**, który jest dofinansowany ze środków Unii Europejskiej, Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego w ramach WPRO na lata 2007-2013.

Wybrane opinie uczestników gier miejskich w Poznaniu

„Super! Gra bardzo nas >>wciągnęła<< - czuliśmy się, jakbyśmy naprawdę robili coś ważnego w sensie historycznym...”

„...otrzymanie do rąk własnych rekwizytu pomagało dodatkowo wczuć się w realia zabawy.”
„Poziom trudności zadań był odpowiedni - możliwe do rozwiązania, ale dopiero po chwili namysłu.”

„... byliśmy naprawdę podnieceni, gdy udawało nam się zdobyć kolejną część hasła, dotrzeć jako pierwszym do łącznika czy wykorzystać swoją wiedzę o Poznaniu obecnym i dawnym:-)”
„Za trafne uważam, że tło całej gry a w sumie cała jej treść oparta jest na faktach historycznych- to dodatkowo wciąga i zostaje bardziej w pamięci! Fajne jest też to iż trzeba ciągle się przemieszczać, wykorzystać swoją wiedzę o mieście i czasem naprawdę wyczerpać umysł np. przy znalezieniu metody na kod.”

„Gra wciągnęła mnie w miarę trwania, choć czasem można było nieźle zajść w pole- ale to na tym polega!”

„Gwarantuje to świetną zabawę, możliwość poznania nowych ciekawych osób, poszerzenie wiedzy historycznej tej ogólnej jak i tej dotyczącej Poznania, a przede wszystkim jest to świetny sposób na poznanie miasta, z jego wszystkimi zabytkami, ciekawymi miejscami, i to nie koniecznie tymi reklamowanymi przez przewodniki miejskie, poza tym jest to fajny powrót do dzieciństwa i zabawy w podchody w stylizacji miejskiej ;D.”

„...nie ma to jak dreszcz rywalizacji i duch walki oraz przyjemność podczas rozwiązywania zagadek, naprawdę zabawa w najlepszym wydaniu ;D.”

„Niewątpliwym plusem były fałszywe tropy podsuwane po niewłaściwym odnalezieniu łącznika na rynku.”

ŁÓDŹ – KULTURA I NAUKA

Najstarszą grą miejską, jaka organizowana jest w Łodzi są **Poetyckie Gry Uliczne**, które realizowane są od 2008 roku przez **Ośrodek Literacko-Wydawniczy Łódzkiego Domu Kultury**. Corocznie w maju Łodzianie najpierw na podstawie wskazówek, które są zamieszczane wcześniej w serwisie internetowym i w placówkach organizatora oraz partnerów odnajdują miejsca, następnie poszukują w nim linijek utworu poetyckiego, a następnie układają z nich cały wiersz i przesyłają do Łódzkiego Domu Kultury.



W Łodzi organizowanych jest znacznie więcej gier miejskich. Kolejny przykład stanowi **Łódzkie Stowarzyszenie Inicjatyw Miejskich Topografie**.



Poniżej znajdują się opisy kilku gier o różnej tematyce (kulturalna, ekonomiczna, historyczna), zrealizowanych dotychczas przez stowarzyszenie:

„Kwadrat – decydujące starcie” - Głównym celem który chcieli osiągnąć organizatorzy w trakcie trwania rozgrywki było podniesienie poziomu wiedzy o kulturze wśród mieszkańców Łodzi. Głównymi adresatami gry była młodzież, jednak w projekcie wzięli udział również starsi uczestnicy. Zarówno formuła jak i poruszana w projekcie problematyka, nie ograniczała w żaden sposób dostępu do odbywających się w jego ramach wydarzeń. Potyczki, w których brali udział gracze, pozwalały zarówno na poszerzanie wiedzy z dziedziny kultury jak też zachęcały do pewnej ekspresji artystycznej. Bodziec stanowiły zadania przygotowane przez organizatorów. Projekt został sfinansowany ze środków Wydziału Kultury Urzędu Miasta Łodzi.



"Zmotaj Fabrykę" – gra została osadzona w realiach wczesnokapitalistycznej Łodzi lat 80 XIX wieku i zawierała elementy gry ekonomicznej. W grze wzięło udział 14 kilkusobowych brygad. Każda grupa miała do dyspozycji 200 rubli. Rozgrywka rozpoczęła się licytacją działek miejskich pod budowę fabryk (licytacja miała miejsce pod Pałacem Scheiblera - Muzeum Kinematografii). Następnie uczestnicy szukali punktów na obszarze gry, musieli zdobywać potrzebne do założenia (zmotania) fabryki zasoby: robotników, certyfikaty, kontrakty, listy polecające, pozwolenia, plany fabryki, itd. Źródłem informacji były w głównej mierze gazety - dwa dziewiętnastowieczne wydania Dziennika Łódzkiego - przygotowane specjalnie na tę okazję. Gra została zakończona pierwszym notowaniem Łódzkiej Giełdy, które odbyło się w sali Białej Fabryki (Muzeum Włókiennictwa).



"Krok w Niepodległość" – gra została zorganizowana przez stowarzyszenie wraz z Okręgiem Łódzkim Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej i przy wsparciu finansowym Narodowego Centrum Kultury. Wydarzenie rozpoczęło się na Rynku Staromiejskim a zakończyło w podziemiach kościoła Matki Boskiej Zwycięskiej w Łodzi. Około 250 zawodników skupionych w 46 kilkusobowych patrolach wykonywało przeróżne zadania na terenie Łodzi. Zagadki i zadania pogrupowano pod kątem tematycznym na trzy ścieżki: Legiony, Aleksy Rzewski, Patriotyzm Jutra. Uczestnicy mieli możliwość zwiedzić część łódzkich kanałów oraz odbyć przejażdżkę zabytkowym tramwajem. Do ich zadań należało również wykonanie gipsowego odlewu orzełka legionowego, opatrzenie rannego legionisty czy zebranie poglądów mieszkańców miasta w określonej tematyce, w celu przygotowania uchwały Rady Miejskiej.



Wybrane opinie uczestników gier miejskich w Łodzi

„Braliśmy już udział w grze miejskiej na obozie we Wrocławiu i choć tam również bawiliśmy się dobrze, to tutaj mamy jednak większą różnorodność i ilość konkurencji, w których możemy się sprawdzić”

„Dzięki takiej grze możemy zobaczyć rzeczy, których nie zobaczylibyśmy na zwykłej wycieczce”

„Nie było żadnych poważnych problemów, za to mnóstwo emocji i dobrej zabawy po stronie uczestników”

„Niektórzy wciągnęli się w grę do tego stopnia, że nie skorzystali z przerwy obiadowej i grali cały czas”

EXPLORING WROCLAW

Jedną z najbardziej znanych gier miejskich zorganizowanych w Polsce był projekt oparty na twórczości Marka Krajewskiego – „**Morderstwo w Breslau**”. Zadaniem uczestników było rozwiązanie zagadki kryminalnej. Gracze otrzymali w tym celu mapki przedwojennego Wrocławia, które zawierały zdjęcia, notatki czy przedmioty, które prowadziły ich do kolejnych miejsc, przybliżających rozwiązanie zagadki. Dobrnięcie do końca znacznie ułatwiało znajomość książek Marka Krajewskiego.

Przebieg gry był bardzo ciekawy: szefowie zespołów na początku wysłuchali wprowadzenia do zagadki kryminalnej, którą musieli następnie rozwiązać. Otrzymali oni mapki oraz kartotekę zawierającą informacje z miejsca zbrodni, do której dołączone były zdjęcia, notatki, dowody. Każda z tych rzeczy wskazywała na inne miejsce, w które musieli udać się gracze.

Drużyny wyruszyły na Stare Miasto, gdzie rozstawionych zostało kilku Agentów. Każdy ślad prowadził w inne miejsce, w którym znajdowały się kolejne zagadki lub zadania pilnowane przez Agentów. Aby rozwiązać łamigłówki gracze musieli wykazać się sprytem i znajomością książek Marka Krajewskiego.

Prócz Agentów, scenariusz zakładał również udział gestapo, które śledziło wszystkie ruchy zespołów. Ich zadaniem było egzekwowanie znajomości historii Wrocławia i przygód Eberharda Mocka oraz opóźnianie działań drużyny, a nawet w niektórych przypadkach zabieranie punktów za przewinienia lub brak wiedzy. W trakcie trwania gry w scenariuszu wpisane były główne postaci znane z książek, wspominane w raportach i notatkach, które napotkali na swojej drodze gracze.

Dodatkową atrakcją był fakt, iż nagrody dla najlepszej detektywistycznej grupy wręczył sam autor.

EDUKACYJNE FUNKCJE GIER MIEJSKICH

Od czasu, gdy coraz więcej organizacji podejmuje się realizowania gier miejskich, pojawia się coraz większa liczba gier, wykorzystujących swój potencjał do celów edukacyjnych. Organizatorom zależy, by gracze w sposób spontaniczny i przyjemny zapoznawali się z treściami, które często na co dzień są trudne do opanowania. Poniżej opisanych zostało kilka ciekawych gier, inspirowanych biografiami, historią czy charakterystycznymi dla różnych miast wydarzeniami.

WARSZAWSKIE GRY LITERACKIE

Projekt „Warszawskie gry literackie” realizowany był ze środków Biura Edukacji m. st. Warszawy przez **Warszawskie Centrum Edukacji Obywatelskiej** we współpracy Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza w Warszawie.

W ramach tego przedsięwzięcia opracowane zostały scenariusze gier miejskich, opierające swą fabułę na znanych pozycjach literackich, np: „Co się zdarzyło na Próżnej?”, „Warszawa Mirona Białoszewskiego”, „Dwadzieścia lat wolności. Widok z Pałacu Kultury” czy „Śladami Tolka Banana”. Fabuła tych gier nawiązuje do literatury, inspirowane są życiorysem pisarza i fragmentami dzieł literackich. Poniżej przykład jednej z gier: „Śladami Tolka Banana”.

CELE GRY:

- * zapoznanie się z książką „Stawiam na Tolka Banana”
- * zdobycie umiejętności pracy w zespole
- * zapoznanie się z elementami historii Saskiej Kępy.

CZAS:

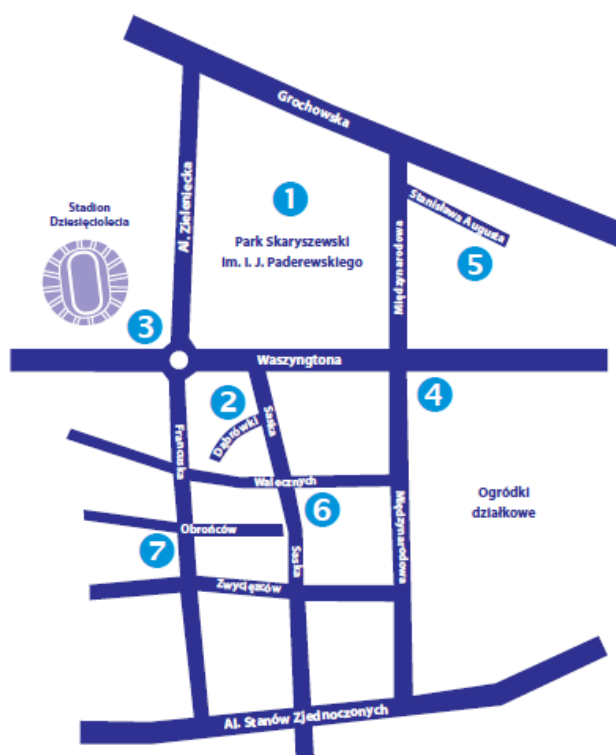
- * 2 godziny

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- * papier
- * flamastry
- * koperty
- * puszka (na skarb)
- * telefon z aparatem lub aparat cyfrowy
- * magnetofon lub gitara

PRZEBIEG GRY:

- * Uczniowie dzięki wskazówkom, które zdobywają na kolejnych punktach, spacerują śladami Tolka Banana.



- * Uczestnicy tworzą dwa gangi. Każdy gang dostaje mapę Saskiej Kępy. Na kolejnych punktach, po otrzymaniu potrzebnych informacji gangi zaznaczają punkty, do których mają się udać. Gangi chodzą oddzielnie.
- * Każdy gang powinien mieć swojego opiekuna. Gra przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej.

WPROWADZENIE:

Jak wyglądał Tolek Banan?

Adam Bahdaj tworzył bohaterów swoich powieści, wnikliwie obserwując życie. Źródłem inspiracji były opowieści syna, a także przebywanie z młodzieżą - również tą, z którą widywał się na spotkaniach autorskich. Na jednym z nich dostał szmacianą laleczkę wyobrażającą Paragona – bohatera swoich dwóch powieści – „Do przerwy 0:1” oraz „Wakacji z duchami”. Szmacianego Tolka Banana nigdy nie dostał, ponieważ nie opisał wyglądu tytułowego bohatera książki. Na końcu powieści okazuje się, że chłopiec przedstawiający się jako Tolek, nazywa się Szymek Krusz i jest harcerzem i uczniem technikum komunikacyjnego. Prawdziwego Tolka nie poznajemy.

Skąd autor wziął pomysł na tę powieść? Marek Bahdaj – syn pisarza – twierdzi, że z życia. Tak, jak z życia wziął ulubione słówko Filipka, czyli „muka”. Było to słowo ze szkoły Marka Bahdaja. Słowo wytrych, które znaczyło wszystko i zarazem nic, a używało się go, gdy nie wiadomo było co powiedzieć.

Fakt umiejscowienia akcji powieści na Saskiej Kępie, w Parku Skaryszewskim i na jednym z praskich bazarów nie jest przypadkowy. W latach 60-tych i 70-tych Park Skaryszewski dzielił i łączył dwa światy. W powieści przedstawicielem saskokępskiej inteligencji jest Julek Seratowicz ze swoją nieustannie grającą w brydża matką, która ma mało czasu dla syna i z gosposią bliższą mu niż rodzice. Cegiełka z ojcem pijakiem, którego chce leczyć z alkoholizmu zdechłym kotem, Karioka powtarzająca ciągle tę samą klasę oraz Filipek – handlarz co się zowie - to przedstawiciele praskiego marginesu.

Podobno, gdy na podstawie powieści powstał serial, rozdzwoniły się do telewizji telefony z komitetu centralnego PZPR. Zbulwersowani towarzysze pytali, co to za serial o młodzieżowym gangu. Dopiero informacja, że wszystko się dobrze skończy i młodzież zawróci ze złej drogi, uspokoiła partyjnych działaczy. U Bahdaja dobro zawsze zwycięża, a przyjaźń i miłość okazują się ważne dla wszystkich jego młodych i wrażliwych bohaterów. Czy ważne są i teraz?

Spójrzcie na saskokępskie uliczki oczyma bohaterów książek Bahdaja. Czy na rogu Walecznych i Saskiej nie ma śladu po wypadku Cegiełki? Gdzie jest działka przy Waszyngtona, na której w pocie czoła pracował Julek Seratowicz. Sprawdźcie, czy na Walecznych jest gabinet stomatologiczny, w którym Karioka była gotowa rwać zdrowy ząb. I tylko pamiętajcie... kina Sawa, do którego Julek z Karioką wybierali się i wybrać nie mogli – dawno

już nie ma, więc wy także się nie wybierajcie. Pewne jest jedno - karty tej książki to nadal fascynująca przygoda dziejąca się w konkretnym miejscu, na Saskiej Kępie, choć nikt nie wie, jak wyglądał Tolek Banan.

OSOBY:

- * Julek Seratowicz – chłopiec z dobrego domu - przyłączył się do gangu po tym, jak został porwany. Wcześniej wечно się nudził a po przystąpieniu do gangu, jego życie uległo zmianie.
- * Pani kurator Tułajowa – kuratorka opiekująca się dziećmi z gangu Karioki to sprawczyni przygody z Tolkiem Bananem

PRZYKŁADOWE ZADANIA

Zadanie 1 KLONDIKE

Szopy już nie ma. Punkt można ustawić w okolicach kortów w Parku Skaryszewskim.

Park Skaryszewski im. J. Paderewskiego to miejsce historyczne, znajdujące się w rejestrze zabytków od lat 70-tych XX wieku.

„Nie wiedział, gdzie się znajduje. W melinie? Ale jakiej? Dopiero po chwili ujrzał w kącie wielką skrzynię na piasek, a obok narzędzia ogrodnicze. Domyślił się, że jest w szopie za kortami, gdzie ogrodnicy przechowują narzędzia.”

- * Uczniowie dobierają się w gangi (maks. 10 osobowe). Każdy gang ma za zadanie wymyślić swoją nazwę i zdecydować kto jest szefem. Uczniowie mogą też wymyślić dla siebie przezwiska lub dobrać występujące w książce pseudonimy.
- * Po wykonaniu zadania szef dostaje informację, gdzie należy udać się dalej. Kolejny punkt znajduje się na ulicy Dąbrówki. I pamiętajcie:

Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego. Muka!

Zadanie 2 Ulica Dąbrówki

Na tej ulicy mieszkał Julek. Nie wiadomo pod którym numerem, wiadomo jednak, że w sporej willi, na strychu której straszył duch esesmana.

- * Gangi spotykają Julka Seratowicza. Julek strasznie się nudzi.

„A tak – nic mu się chciało, nawet zejść do kuchni po szklankę wody sodowej, ba nawet myśleć, dlaczego mu się nie chce. I to było najokropniejsze. Pragnął jedynie, żeby coś się stało. Niestety nic się nie chciało stać.”

- * Grupy mają za zadanie rozbawić Julka. Mogą zagrać z nim w jakąś prostą grę, przedstawić krótki teatrzyk, coś zaśpiewać tak, aby Julek przestał się nudzić.
- * Rozbawiony Julek informuje, gdzie można spotkać Tolka Banana.

EKONOMICZNA GRA MIEJSKA

We Wrocławiu, w ramach Dolnośląskiego Festiwalu Nauki, została zorganizowana ekonomiczna gra miejska „**Zostaję przedsiębiorcą**”. Projekt ten był komponentem Programu „Edukacja przedsiębiorczości”, realizowanego przez **Biuro Rozwoju Gospodarczego i Wydział Edukacji Urzędu Miejskiego Wrocławia**. W grze udział wzięło 10 zespołów reprezentujących wrocławskie szkoły ponadgimnazjalne, występujące wraz z opiekunami.

Gra „Zostaję przedsiębiorcą” składała się z kilku etapów:

- * wylosowanie przez zespoły rodzaju/branży prowadzonego biznesu (3 możliwości: firma komputerowa, logistyczna lub ferma krów);
- * powstanie firmy – wyłonienie lidera zespołu, tworzenie logo, wymyślenie nazwy zespołu/firmy, opisanie oferty produktowej przedsiębiorstwa;
- * uzyskanie ogólnych informacji o zasadach prowadzenia własnej firmy;
- * utworzenie analizy SWOT, zapoznanie się z mapą miasta, na której zlokalizowane zostały instytucje, do których można udać się po informacje/pomoc;
- * przygotowanie wstępnego zarysu biznesplanu wylosowanego przedsięwzięcia – zespoły musiały wykorzystać pozyskaną wiedzę w rzeczywistości - odwiedzały wybrane instytucje, funkcjonujące w mieście (m.in. Urząd Miasta, banki, Wrocławską Agencję Rozwoju Regionalnego, Inkubator Przedsiębiorczości). Celem zespołów było zdobycie szczegółowych wskazówek niezbędnych do prawidłowego napisania biznesplanu;
- * nawiązanie kontaktów i współpracy z innymi firmami (zespołami) uczestniczącymi w grze, podpisanie umów, biznes lunch;
- * skonstruowanie biznesplanu i uzyskanie akceptacji przez bank i instytucje okołobiznesowe, w celu pozyskania środków niezbędnych do sfinansowania potrzebnych do funkcjonowania firmy zasobów;
- * utworzenie makiety własnego przedsiębiorstwa.

Celem gry było wprowadzenie młodzieży w świat biznesu i zapoznanie jej z zasadami funkcjonowania instytucji okołobiznesowych. Uczestnicy musieli wykazać się między innymi kreatywnością, przedsiębiorczością i umiejętnością pracy zespołowej. Ich zadaniem było stworzenie takiego biznesplanu na rozwój własnej firmy, który mógłby zostać zaakceptowany przez realnych doradców kredytowych. Gracze musieli również zmierzyć się z różnymi zdarzeniami losowymi, przewidzieć ryzyko czy skutki swoich decyzji, oraz ich wpływ na rozwój przedsiębiorstwa. Prawidłowo sformułowany biznes plan był warunkiem otrzymania promesy kredytowej, która uprawniała do zakupu środków produkcji (w grze symbolizowane przez klocki Lego).

„Ekonomiczna Gra Uliczna”, zorganizowana została przez **Narodowy Bank Polski** we współpracy z **Teatrem Groteska** i była wspaniałą okazją dla uczestników do sprawdzenia się w rozwiązywaniu złożonych łamigłówek, wykazania się kreatywnym i nieszablonowym myśleniem, oraz do pogłębienia wiedzy o banku centralnym, ekonomii i walucie euro.

Na graczy czekało 8 punktów, które na początku każdy z uczestników musiał odnaleźć. W każdym punkcie przygotowane były zadania z tematyki związanej z historią bankowości centralnej, polityką pieniężną, emisją pieniądza, systemem płatniczym, rezerwą, euro, bankiem państwa czy numizmatyką. Pytania opracowane zostały w oparciu o informacje dostępne na stronach www.nbp.pl, www.nbportal.pl oraz www.nbp.pl/euro.

INSTRUKCJA PRZYGOTOWANIA GRY MIEJSKIEJ

Gry miejskie są coraz częściej wykorzystywane jako skuteczna i atrakcyjna metoda edukacji młodych ludzi. Opracowanie zawiera gotowe scenariusze gier miejskich, z których może skorzystać Nauczyciel. Może jednak samodzielnie opracować scenariusz, który będzie dostosowany do jego potrzeb i możliwości.

Zamiast organizować wycieczkę, której uczestnicy są tylko biernymi odbiorcami, warto zaproponować grupie uczniów z innej klasy, nauczycielom i rodzicom aktywny udział w literackiej zabawie terenowej przygotowanej przez uczniowską grupę badaczy literatury.

KROK 1: OKREŚLENIE CELU GRY

Jest to jedno z najważniejszych pytań, jakie powinien zadać sobie Nauczyciel tworząc scenariusz gry miejskiej. Co chcę przez to osiągnąć: integrację, obudzenie ducha rywalizacji, naukę? Jeżeli celem jest przekazanie lub podsumowanie wiedzy, to jakiej? Uczniowie mają pozyskać konkretne informacje, czy też uświadomić sobie istnienie pewnych zjawisk? Ważne aby jasno sprecyzować cel, ponieważ łatwiej będzie wtedy wymyślić fabułę gry.

Przykłady celów:

- ćwiczenie przez uczniów postaw przedsiębiorczych, wykorzystanie pozyskanej na lekcjach wiedzy w praktyce,
- nawiązanie relacji z podmiotami działającymi na rynku (instytucje rynku pracy/ firmy realne i fikcyjne tworzone przez innych uczniów)

- podejmowanie decyzji biznesowych, przewidywanie konsekwencji, analizowanie ryzyka, ustalanie priorytetów i strategii działania
- zapoznanie uczniów biografiami przedsiębiorców, ludzi sukcesu, historycznych postaci
- przybliżenie faktów i ciekawostek z zakresu przedsiębiorczości
- przekazanie podstawowych informacji dotyczących konkretnych zagadnień
- zachęcenie do dalszego pozyskiwania wiedzy na temat przedsiębiorczości

O czym musimy pamiętać, organizując grę:

- temat, który Nauczyciel wybierze do gry, powinien zaciekawić, inspirować do działań i zdobywania wiedzy
- instrukcje do zadań muszą być sformułowane w jasny i precyzyjny sposób
- zadania powinny być tak skonstruowane, by zaangażować wszystkich uczniów należących do danej grupy
- poziom zaawansowania i trudność zadań powinny być dostosowane do wiedzy i możliwości uczniów
- gra zakłada pracę zespołową - Nauczyciel powinien wprowadzić więc zarówno elementy wymagające współpracy jak i rywalizacji pomiędzy poszczególnymi grupami
- gra musi być odpowiednio zaplanowana w czasie i w przestrzeni

KROK 2: FABUŁA I ZASADY GRY

Charakterystyczne dla gier miejskich jest to, że opierają się one zazwyczaj na określonym motywie przewodnim. Może to być np. życiorys osoby (historycznej lub rzeczywistej postaci), fabuła książki, legenda czy motyw filmowy. Mogą być to również tak uniwersalne motywy, jak na przykład prowadzenie interesów, poszukiwanie skarbów, podróż czy ratowanie świata. Na tym etapie Nauczyciel powinien również określić, jakie postacie i bohaterowie wystąpią w grze i spróbować wstępnie je scharakteryzować.

Zasady powinny być sformułowane w jasny sposób, zrozumiały dla wszystkich uczestników. Ważne, by stworzyć takie reguły, które nie będą ograniczały graczy, pozwolą na wyzwolenie różnych pomysłów, wypróbowanie umiejętności. Zasady powinny zawierać m.in. odpowiedzi na takie pytania jak:

- * Ile osób może znaleźć się w grupie?
- * Jaki jest przebieg gry, co trzeba zrobić by zakończyć grę?
- * Kto jest wygranym?

- * Jaki jest system zbierania punktów /wykonywania zadań/ przechodzenia kolejnych etapów gry...?

Zasady powinny być spisane i przedstawione graczom przed rozpoczęciem rozgrywek.

KROK 3: UTWORZENIE SCENARIUSZA GRY

1. Wyznacz teren, na którym ma być realizowana gra miejska (teren szkoły, dzielnica, miasto, park...)
 - a. Jeśli to możliwe, dostosuj miejsce do celu i tematyki gry
 - b. Upewnij się, że wybrane miejsce jest bezpieczne, zastanów się, na jakie niebezpieczeństwa i przeszkody mogą być narażeni uczestnicy i czy jesteś w stanie im zapobiec.
2. Na tym terenie zaznacz kilka miejsc, które będą stanowiły punkty wykonywania zadań przez poszczególne grupy
 - a. Ilość miejsc i stanowisk dostosuj do ilości grup
 - b. Ustaw miejsca zadań w niewielkiej odległości od siebie tak, by nie zajmować zbyt wiele czasu na przemieszczanie się np. przez całe miasto
3. Umieść na mapie wydarzenia związane z fabułą, którą określiłeś w kroku nr 2. Dopasuj wybranych bohaterów do miejsc i wydarzeń.
4. Ustal zadania jakie będą rozwiązywane w poszczególnych miejscach na mapie
 - a. Ustal punktację za wykonanie poszczególnych zadań
 - b. Wyznacz zadania obligatoryjne i dodatkowe
 - c. Wyznacz maksymalny czas na wykonanie zadań
 - d. Określ czy zadanie ma wykonywać grupa czy jeden z zawodników
 - e. Zastanów się, jakie zasoby musisz zapewnić, by móc zorganizować zadania

Propozycje zadań do wykonania:

Wywiady – uczestnicy mają przeprowadzić wywiady z przechodniami/ pracownikami banku/ urzędu/ sklepu/ pracownikami szkoły na temat związany z fabułą gry.

Budowla – uczniowie otrzymują materiał do zbudowania budowli (np. makaron i plastelinę), ich zadaniem jest sporządzenie w wyznaczonym czasie budynku wskazanego przez Nauczyciela.

Szyfry – uczniowie odczytują zaszyfrowaną wiadomość, korzystając z podanego klucza.

Rzucanie do celu – uczniowie ćwiczą rzut do celu, jeżeli wcelują w tarczę otrzymują potrzebne do dalszej gry informacje.

Notka – zadaniem uczniów jest napisanie krótkiej notatki na związany z fabułą gry temat. Mają wykorzystać wiedzę z lekcji.

Poszukiwanie skarbu – zespoły mają odnaleźć skarb, do którego prowadzi mapka. Mają rozpoznać topografię terenu, posłużyć się kompasem. Skarb stanowi kolejna wskazówka, prowadząca zespoły do następnego miejsca w grze.

Prawda – fałsz – uczestnicy otrzymują kilka zdań ułożonych zgodnie z fabułą gry. Muszą zaznaczyć, czy zdanie jest prawdziwe, czy fałszywe.

Rozmowa – przy jednym z punktów gry uczniowie spotykają bohatera związanego z fabułą gry - mają przeprowadzić z nim rozmowę, której celem będzie pozyskanie konkretnych informacji.

Puzzle – uczniowie otrzymują pocięte zdjęcie, wiersz, definicję, schemat, opowiadanie itp., które układają w odpowiedniej kolejności. Układanka może być kolejną wskazówką w grze.

SCENARIUSZE GIER MIEJSKICH

Scenariusze zawarte w tej książce, zostały opracowane na potrzeby konkursu przez uczniów i nauczycieli podstaw przedsiębiorczości w szkołach ponadgimnazjalnych, które brały udział w testowaniu produktu.

I miejsce:

Zespół/ tytuł gry: Dziewczyny z mat – fiza/ „Życie i biznes w PRL-u”

Szkoła: LO im. Powstańców Wielkopolskich w Środzie Wlkp.

II miejsce:

Zespół/ tytuł gry: Arbuzy/ „Krok w dorosłość”

Szkoła: II LO im. S. Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim

III miejsce:

Zespół/ tytuł gry: Prześledź Poznań/ „Prześledź Poznań”

Szkoła: Zespół Szkół Ekonomicznych im. S. Staszica w Poznaniu

IV miejsce:

Zespół/ tytuł gry: Pola People/ „Polova Gra Miejska”

Szkoła: I LO im. Marii Skłodowskiej – Curie w Pile

Pozostałe scenariusze:

Zespół/ tytuł gry: BMBM/ „Krok w przedsiębiorczość – jak założyć firmę?”

Szkoła: 3 LO im. Mikołaja Kopernika

Zespół/ tytuł gry: Hipolit/ „Szybka decyzja”

Szkoła: Zespół Szkół Technicznych im Hipolita Cegielskiego w Śremie

Zespół/ tytuł gry: KuStaCo/ „Z ekonomią za pan brat”

Szkoła: III LO im. Mikołaja Kopernika w Kaliszu

Zespół/ tytuł gry: Marketingowcy/ „Agencja reklamowa w Sewilli”

Szkoła: Zespół Szkół Technicznych im Hipolita Cegielskiego w Śremie

Zespół/ tytuł gry: Mat-spedition/ „Przez własny biznes do bogactwa”

Szkoła: LO im. Powstańców Wielkopolskich w Środzie Wlkp.

SCENARIUSZ NR 1: "ŻYCIE I BIZNES W PRL-U"

Zespół: Dziewczyny z mat – fiza

Szkoła: LO im. Powstańców Wielkopolskich w Środzie Wlkp.

Skład zespołu:

Koordinator:

Pani Zofia Gołębiak

Uczniowie:

Anna Grześkowiak

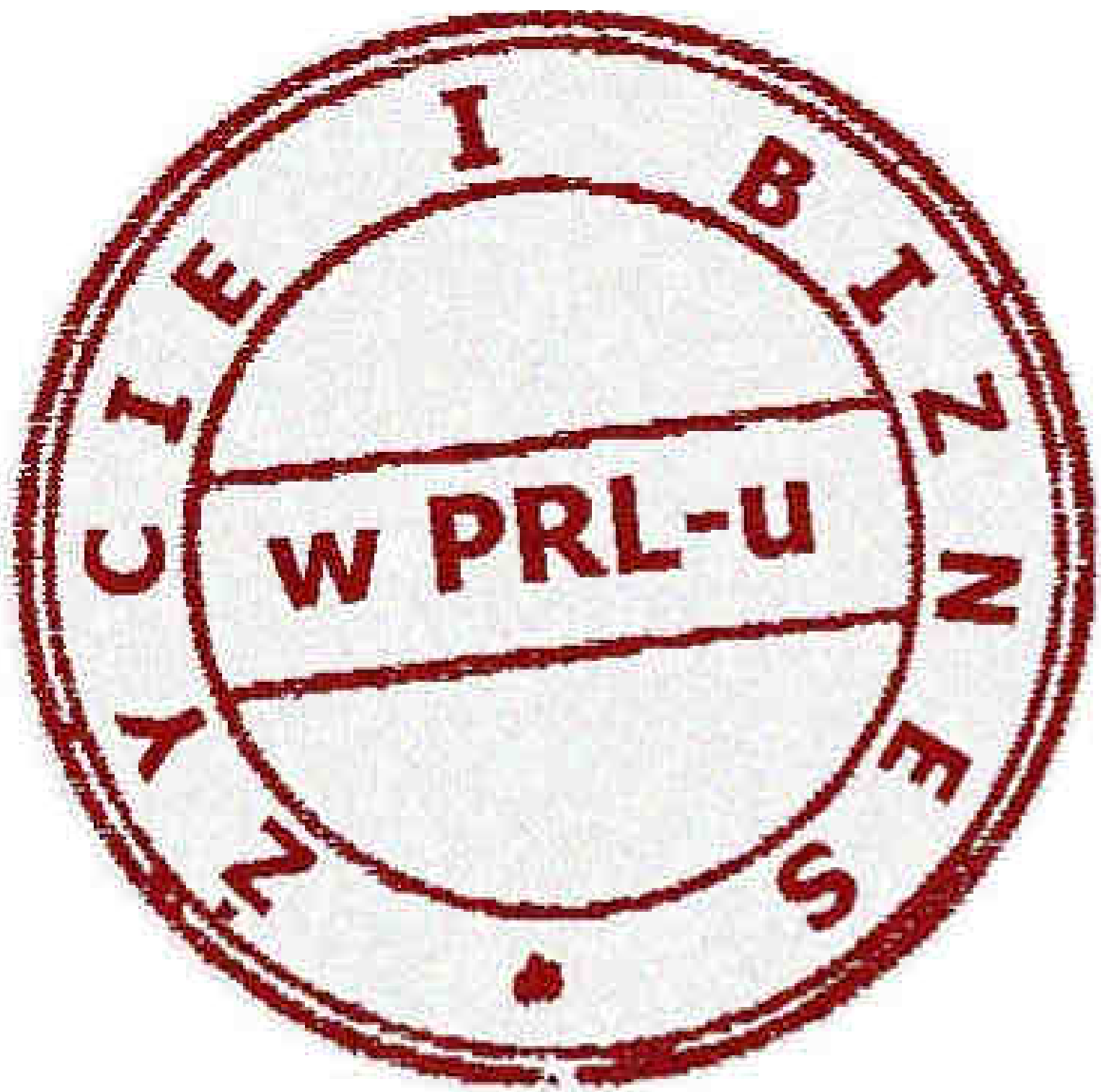
Weronika Rozwora

Kornelia Rydian

Magdalena Waligóra

Maria Winiarska

Aleksandra Zaremba





KARTA GRY „ŻYCIE I BIZNES W PRL-u”

KOLOR GRUPY:

Członkowie grupy (max.5 osób):

1)

2)

3)

4)

5)



Gotowi do gry?
START!

WITAJCIE!

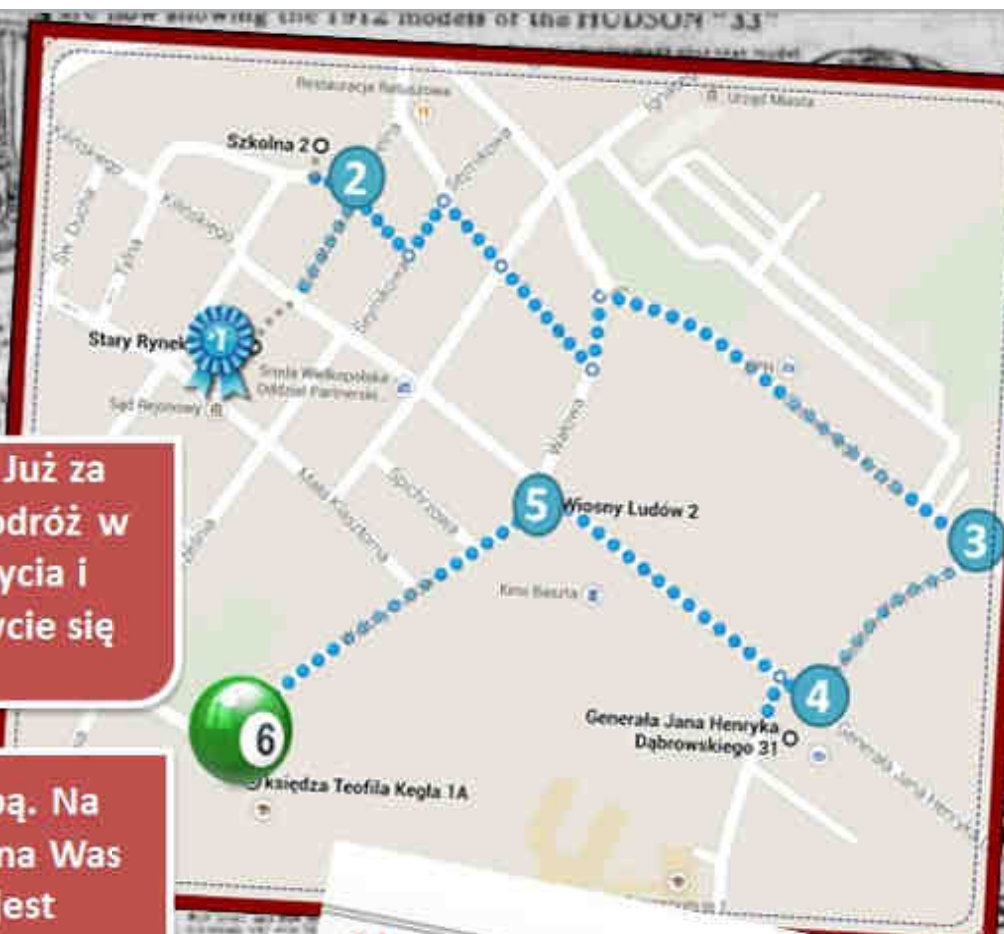
Miło Was widzieć! Już za chwilę czeka Was podróż w czasie – w świat życia i biznesu PRL-u. Bawcie się dobrze!

**JAK
GRAĆ?**

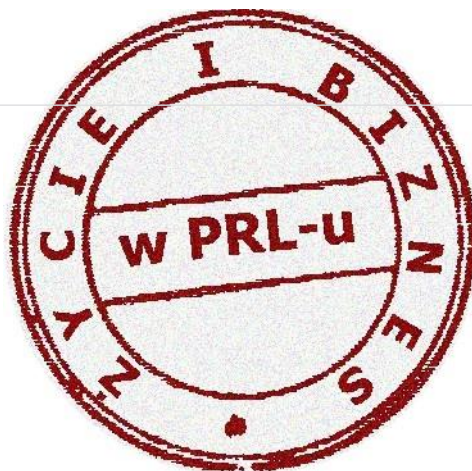
Podążajcie za mapą. Na każdej stacji czeka na Was zadanie, które jest przepustką do dalszej gry.

**ZARYS
HISTORII**

Polska Rzeczpospolita Ludowa (PRL) - istniała w latach 1945-1989. Gospodarka oparta była na rozwiązaniach radzieckich i podporządkowana celom politycznym. W zaopatrzeniu panowały braki, a artykuły, jak buty czy papierosy można było otrzymać jedynie na kartki.



- 1) START – STARY RYNEK
- 2) KOLEGIATA
- 3) BANK WBK
- 4) POCZTA
- 5) STARY PEWEX
- 6) META - LO



SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ

„ŻYCIE I BIZNES w PRL-u”

Cel: Zapoznanie osób biorących udział z realiami życia w czasach PRL-u, a także zwrócenie uwagi na aspekt biznesowy i gospodarczy tamtych czasów. Gra ma też na celu skłonienie uczestników do kreatywności i wykazania przedsiębiorczego myślenia poprzez wykonywanie poszczególnych zadań łączących naukę z zabawą. Jest to też forma integracji poszczególnych grup i uczestników, którzy uczą się pracować razem.

Przewidywany czas gry: 2h

Organizacja gry: Do koordynacji gry potrzebnych jest co najmniej 6 osób – przynajmniej jedna na każdej ze stacji. W grze mogą uczestniczyć maksymalnie 4 zespoły 4-5 osobowe. Każdy zespół ma przydzielony kolor: zielony, niebieski, czerwony lub żółty.

Organizatorem całej gry powinna być pełnoletnia osoba, która bierze odpowiedzialność za uczestników i dba o bezpieczeństwo na trasie gry.

W naszym przypadku gra odbywa się na obszarze miasta Środa Wielkopolska, zgodnie z stacjami wyznaczonymi na mapie widniejącej na karcie do gry. Gra może jednak zostać zorganizowana w dowolnej przestrzeni miejskiej po wcześniejszym ustaleniu 6 punktów orientacyjnych. Dla urozmaicenia gry najlepiej, gdyby stacje były rozmieszczone w pobliżu obiektów powiązanych bezpośrednio z tematem (np. stary Pewex, pomniki) lub w pobliżu charakterystycznych obiektów (np. Stary Rynek, Bank, Kościół, szkoła).

Uczestnicy:

1. W grze mogą uczestniczyć osoby powyżej 16 roku życia.
2. Uczestnicy powinni zapoznać się z zasadami gry i stosować się do nich.
3. Żadna z osób biorących udział nie może odłączać się od grupy.
4. Uczestnicy powinni posiadać kontakt do głównego organizatora gry i bezwzględnie stosować się do jego poleceń i instrukcji.

Zasady gry:

1. Zadaniem uczestników jest rozwiązywanie zagadek gry, wykonywanie powierzonych im zadań oraz zbieranie kartek z symbolem.
2. Udział w grze jest bezpłatny.
3. W grze mogą brać udział grupy od 4 do 5 osób. Maksymalnie i jednorazowo grać mogą 4 zespoły.
4. Na starcie każda z grup losuje kolor, z którym będą się identyfikować w trakcie gry. Jest to kolor, w którym uczestnicy zbierać będą kartki z symbolami.
5. Na starcie każda grupa otrzymuje kartę do gry z planem miasta oraz z zaznaczonymi punktami, do których trzeba dotrzeć.
6. Przy każdej stacji czeka niezależna osoba (sprzedawca, bankier, przekupka itp.), która objaśnia zadanie w danym punkcie, przyznaje kartki, oraz udziela podpowiedzi.
7. Kartki z symbolem potwierdzające ukończenie zadania zdobywa się przy każdej stacji.
8. Przy każdym zadaniu można skorzystać z podpowiedzi, którą udziela osoba znajdująca się przy danej stacji, trzeba wtedy jednak oddać jedną ze zdobytych wcześniej kartek.
9. Ilość podpowiedzi jest ograniczona. Na starcie przysługuje jedna podpowiedź. Można również wykupić je w dalszej grze.
10. Przy ostatniej stacji należy rozszyfrować hasło ze symboli zebranych wcześniej. Będzie to kategoria, w której należy wybrać słowo. Musi ono nawiązywać do tematu gry „Życie i biznes w PRL-u”, a grupa przedstawia je innym zespołom w sprytny i pomysłowy sposób, by nie użyć kluczowego słowa.
11. Grę wygrywa każdy zespół, który rozwiąże wszystkie zadania oraz wykaże się niezwykłą kreatywnością przy ostatniej stacji.

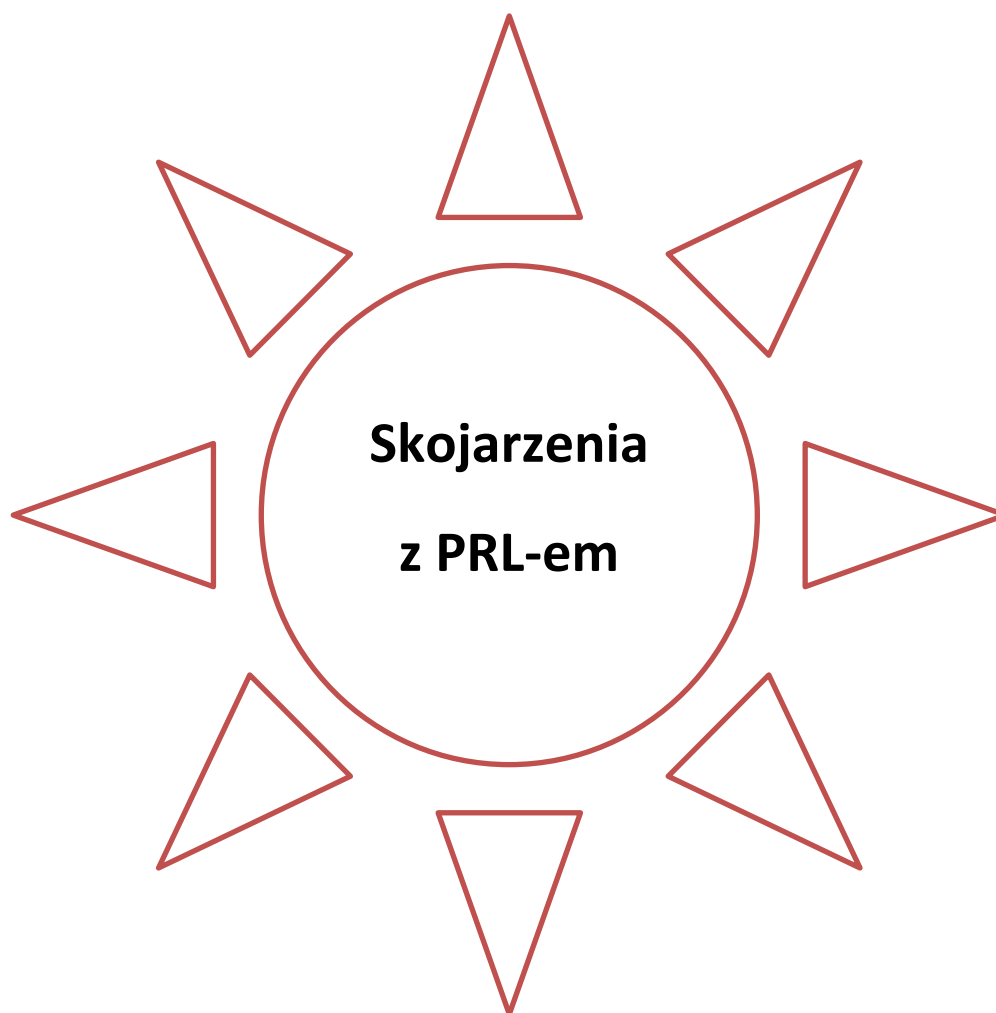
OPIS ZADAŃ (WERSJA DLA UCZETNIKÓW)

ZADANIE 1- ROZGRZEWKA

Gotowi do gry? Oto pierwsze zadanie na rozgrzewkę! Zastanówcie się co kojarzy Wam się z PRL-em i wypiszcie po 2 przykłady z kategorii:

- praca
- sklepy
- polityka
- gospodarka lub film.

W razie problemów poproście o pomoc przechodniów!



ZADANIE 2 – KTO JEST KIM?

Czy znacie najpopularniejsze bajki, produkty i ludzi związanych z PRL-em? W kopercie znajdziecie zdjęcia, nazwy i opisy niektórych z nich. Dopasujcie je tak, aby stworzyły całość!



ZADANIE 3 – KREDYT KREDYTOWI NIERÓWNY

W PRL-u nie było własności prywatnej. Wszystko należało do państwa, a władza żyła na kredyt. Wyobraź sobie, że chcesz wziąć kredyt na zakup swojego nowego, wymarzonego i w całości na własność mieszkania. Oblicz koszt kredytu w obecnych czasach i w czasach PRL-u.



Obecnie:

- kwota kredytu 100 000zł.
- oprocentowanie roczne 8%
- raty miesięczne: malejące
- okres spłaty: 10lat
- ubezpieczenie: 50zł./rok
- prowizja 2%

PRL:

- kwota kredytu: 100 000zł.
- oprocentowanie roczne 3%
- raty miesięczne: malejące
- okres spłaty: 10lat
- ubezpieczenie: brak
- prowizja 1%



Zadanie 4 – PRZEKUPKA

W sklepach często brakowało towarów, a z czasem zaczęły obowiązywać kartki, które uprawniały do zakupu ściśle wyznaczonych ilości określonych produktów. Istniały też targowiska i bazy, na których można było kupić niemal wszystko to, czego nie było w sklepach. Jednak cena tego była wysoka... Chyba, że potraficie targować się z przekupką! Teraz kolej na Was! Nie macie wystarczająco pieniędzy, a każdy z Was chce kupić jeden produkt z listy poniżej. Obok jest ich standardowa cena w PRL-u. Przekupka jest skłonna obniżyć Wam cenę, ale ma jeden warunek – musicie z nią rozmawiać pytaniami. Potargujcie się z przekupką i pamiętajcie o naprawdę dobrych argumentach, ponieważ jest ona bardzo przebiegła. Nie możecie użyć zdania twierdzącego – wyłącznie pytania! Targujcie się dopóki przekupka nie ulegnie Waszym namowom. Gotowi na interes? Oto lista produktów, które ma do zaoferowania przekupka:



- jedno jajko - niecałe 99 zł.,
- kilogram chleba zwykłego -1060 zł
- kilogram kiełbasy - 17 542 zł
- tabliczka czekolady - 3 000 zł
- kilogram margaryny - 12 900 zł
- telewizor - prawie 3 mln zł
- litr benzyny - 1 200 zł
- żelazko - 31 tys. zł
- kilogram cukru - 2 900 zł
- litr mleka- 700 zł.

ZADANIE 5 - KOLEJKA

Wielogodzinne, a czasem nawet kilkudniowe kolejki były niezaprzeczalnym elementem PRL-u. Ludzie cierpliwie czekali przed sklepem za towarami, których ciągle brakowało. Teraz czas na Was! Stańcie w kolejce jeden za drugim i odpowiadajcie na zadane Wam pytania. Dobra odpowiedź to przepustka do następnego zadania, a zła – powrót na koniec kolejki. Możecie iść dalej tylko wtedy, gdy każdy z graczy opuści kolejkę! Dobre odpowiedzi są też szansą na zdobycie dodatkowych kartek przydatnych w dalszej grze.



ZADANIE 6 – ZASZYFROWANE *

Już prawie koniec naszej zabawy, ale przed Wami jeszcze zadanie-
rozwiązanie zaszyfrowanego hasła. Poszukajcie w pobliżu tablicę
szyfrów i znajdźcie na niej zbierane przez Was symbole. Z odczytanych
liter ułóżcie słowo na tyle liter, ile krerek znajduje się poniżej. Im więcej
symboli uzyskaliście w grze, tym łatwiejsze będzie Wasze zadanie! Z
rozszyfrowanym hasłem udajcie się do koordynatorów – czeka tam na
Was FINAŁOWY BONUS!



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

*W zależności od koloru, grupa powinna dostać polecenie zadania tylko z jedną tabelką o
odpowiedniej jej barwie.



ZADANIE 6 – BONUS

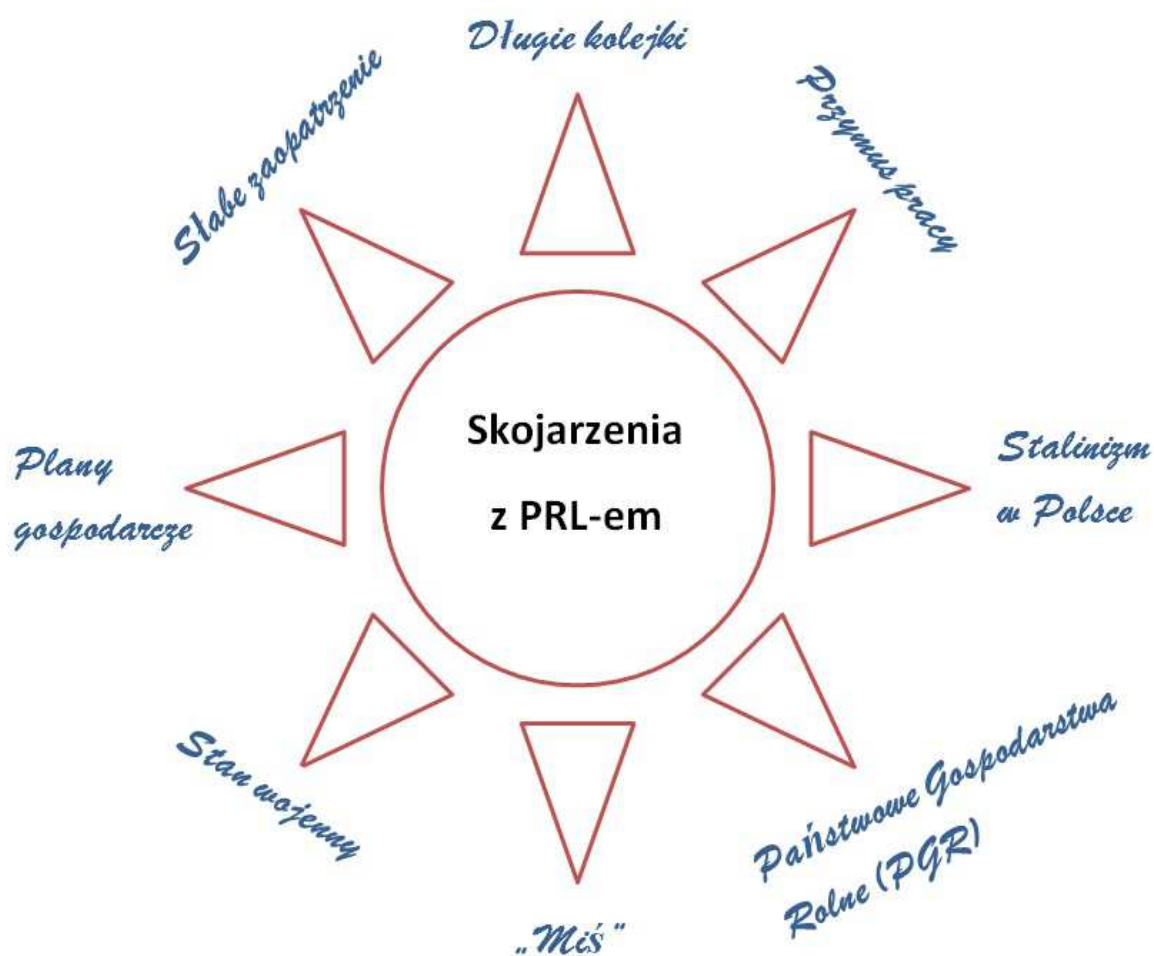
Gratulacje! Wykazaliście się ogromną cierpliwością, wiedzą i przedsiębiorczością docierając aż tutaj! Teraz czas na finał. Przypomnijcie sobie Wasze zaszyfrowane hasło i wykorzystując wiedzę zdobytą w grze wymyślcie produkt, osobę lub zagadnienie związane bezpośrednio z Waszą kategorią i PRL-em. Ale zróbcie to rozważnie, bo Waszą zagadkę będziecie musieli zaprezentować przed koordynatorami gry i pozostałymi grupami. Możecie to zrobić w formie kalamburu, narysować lub ewentualnie opisać. Pamiętajcie jednak, że nie możecie napisać ani wypowiedzieć słowa, o które pytacie. Postarajcie się, bo to koordynatorzy muszą rozwiązać Waszą zagadkę. Udowodnijcie, że jesteście najlepsi. Powodzenia!



Odpowiedzi do zadań oraz instrukcje dla nauczycieli/ koordynatorów gry

Zadanie 1 - ROZGRZEWKĄ

Przykładowe odpowiedzi do zadania:



Inne możliwe odpowiedzi to np.: „Rejs”, kartki, Pewex, związki zawodowe, ustrój komunistyczny, uprzemysłowienie, cenzura itp.

W tym zadaniu należy pozwolić uczestnikom wdrożyć się w temat gry i pobudzić kreatywne myślenie. Zadanie nie powinno być zaliczone, gdy grupa nie uzupełni całego schematu, wpisane hasła nie będą prawdą lub w wypadku niezastosowania się do podanych w poleceniu kategorii.

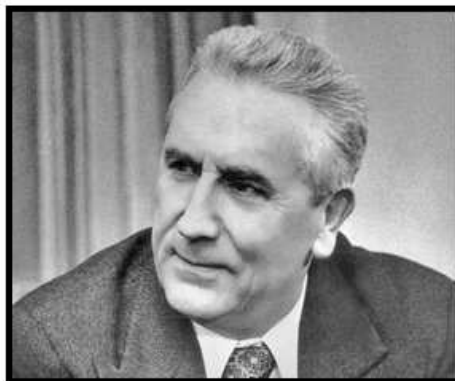


Zadanie 2 – KTO JEST KIM?

Wszystkie elementy układanki są porozcinane i pomieszane w kopercie. Zadaniem grupy jest poprawne dopasowanie wszystkich zdjęć do ich nazw/ nazwisk i opisów.

**KARGUL I PAWLAK**

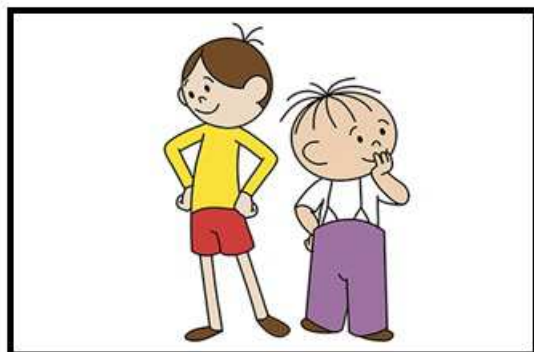
Główni bohaterowie komedii „Sami Swoi” opowiadającej perypetie zwaśnionych rodów, które po wojnie zmuszone są osiedlić się na Ziemiach Odzyskanych.

**EDWARD GIEREK**

Urodzony w 1913 działacz partyjny. W 1957 r. został I sekretarzem Komitetu Wojewódzkiego Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej w Katowicach, a w późniejszych czasach wybrano go I sekretarzem Komitetu Centralnego PZPR.

**WOJCIECH JARUZELSKI**

Został najmłodszym generałem w Ludowym Wojsku Polskim. W 1981 r. został premierem rządu i I sekretarzem KC PZPR. 13 grudnia 1981 roku wprowadził w Polsce stan wojenny.

**BOLEK I LOLEK**

Dwaj bohaterowie występujący w jednym z najpopularniejszych seriali animowanych dla dzieci w Polsce. Mieli koleżankę – Tolę.

**STEFAN JĘDRYCHOWSKI**

Był polskim publicystą i politykiem. Był m.in. Ministrem Spraw Zagranicznych, a w latach 1971-1974 pełnił funkcję Ministra Finansów.

**JACEK I AGATKA**

Pierwsza dobranocka, która swoją premierę miała w Telewizji Polskiej 2 października 1962 roku.



„RELAKS”

Popularne w PRL-u buty zimowe, trudne do zdobycia.



„DONALD”

Popularna guma do żucia, do której dołączona była historyjka obrazkowa.

Zadanie 3 – KREDYT KREDYTOWI NIERÓWNY

Zadaniem uczestników jest policzenie kredytu i tym samym wykorzystanie umiejętności zdobytych na przedmiocie Podstawy Przedsiębiorczości.

Rozwiązanie:

Obecnie :

- odsetki: 45 375zł.
- prowizja: 2000zł.
- ubezpieczenie: 500zł.
- **RAZEM: 47 875zł.**

PRL:

- odsetki: 15 125zł.
- prowizja: 1000zł.
- ubezpieczenie: 0zł.
- **RAZEM: 16 125zł.**

Zadanie 4 - PRZEKUPKA

Koordynatorem tego zadania powinna być stanowcza i nieugięta osoba. Zadaniem grupy jest bowiem targowanie się z przekupką (koordynatorem) w celu zakupu wybranych produktów. Każdy z członków grupy musi kupić jeden przedmiot. Nie mają oni jednak wystarczającego kapitału. Ponadto zarówno grupa, jak i koordynator mogą porozumiewać się tylko pytaniami. Zadanie to ma zachęcić uczestników do przedsiębiorczego myślenia i dbania o własny interes. Formuła pytać wymaga od nich z kolei rozważnego myślenia nad tym, co mówią. Gra kończy się, gdy przekupka zostanie przekonana i nie będzie już potrafiła odpowiedzieć grupie pytaniem.

Zadanie 5 - KOLEJKA

Zadanie KOLEJKA polega na ustawieniu się uczestników jednej grupy w tytułową kolejkę. Koordynator zadaje pytanie z Quizu pierwszej osobie z kolejki. Jeżeli odpowie poprawnie, wychodzi z kolejki na bok. Jeżeli nie - przechodzi na koniec kolejki. Każdy z uczestników musi odpowiedzieć na przynajmniej jedno pytanie poprawnie, inaczej grupa nie otrzymuje kartki z symbolem, tzn. nie wykonała zadanie. Jeśli każdy uczestnik z drużyny odpowiedział poprawnie na pytania i nie przekroczyli oni 17 pytań, ponownie ustawiają się w kolejkę. Zadanie kończy się na 17 pytaniu. Kolejka utworzona jest tak długo aż nie skończą się pytania. A więc uczestnik który nie odpowiedział poprawnie na pytanie może próbować aż do ostatniego pytania. Za jedną poprawną odpowiedź wszystkich uczestników otrzymuje się 1 symbol, za dwie 2 symbole, a za trzy 3 symbole. Maksymalnie można uzyskać 3 symbole dla grupy. Koordynator musi pilnować aby uczestnicy gry nie podpowiadali sobie wzajemnie. W miejscu zadania NIE może znajdować się żadna inna grupa.

Kolejkowy Quiz

1. W okresie PRL-u powstało wiele komedii polskich. Czy potrafisz wymienić kilka z nich?*
- Odpowiedź: „**Jak rozpętałem II wojnę światową**”, „**Rejs**”, „**Sami Swoi**”, „**Poszukiwany, poszukiwana**”, „**Miś**”, „**Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?**”, „**Nie lubię poniedziałku**”.
- *(uznaje się odpowiedź po udzieleniu przynajmniej dwóch poprawnych tytułów filmowych)
2. Jak nazywało się miasto Katowice w latach 1953-1956?
- Odpowiedź: **Stalinogród** na cześć radzieckiego wodza – Stalina.



3. Co oznacza skrót PRL?
Odpowiedź: **Polska Rzeczpospolita Ludowa**
4. Jaką walutą można było płacić w ówczesnym Pewexie?
Odpowiedź: **Dolarami amerykańskimi**
5. W czasach PRL-u dominowała jedna partia. Podaj jej nazwę.
Odpowiedź: **PZPR**
6. Jak nazywał się pierwszy polski walk-man?
Odpowiedź: **Kajtek**
7. Jaka była najbardziej znana dobranocka w czasach PRL-u?*Odpowiedź: **„Reksio”, „Pszczółka Maja”, „Miś Uszatek”**
*(uznaje się odpowiedź po udzieleniu przynajmniej jednego poprawnego tytułu)
8. Jaka znana postać znajdowała się na banknocie 1000zł?
Odpowiedź: **Mikołaj Kopernik**
9. Jaka była waluta w PRL-u?
Odpowiedź: **Złoty**
10. Od jakiej godziny w czasach PRL-u sprzedawano w sklepach alkohol?
Odpowiedź: **Od godziny 13.00.**
11. Ile miał lat Plan Trzyletni?
Odpowiedź: **Trzy lata**
12. Kto był prezydentem w PRL-u?
Odpowiedź: **Wojciech Jaruzelski**
13. W którym roku zakończył się PRL?
Odpowiedź: **1989r.**
14. Co najbardziej zasilало państwowy budżet w PRL-u?
Odpowiedź: **Sprzedaż alkoholu**
15. Jaki był największy nominał ówczesnych polskich banknotów?
Odpowiedź: **2 000 000**
16. Wymień jeden zespół muzyczny z PRL-u.
Odpowiedź: **„Perfekt”, „Brygada Kryzys”, Janusz Laskowski**
17. Czym jeżdżono w PRL-u?
Odpowiedź: **Maluchem (Fiatem 126p), Syrenką, Dużym Fiatem**



Zadanie 6 - ZASZYFROWANE

Zadaniem drużyny jest rozszyfrowanie z tablicy symboli zbieranych podczas gry na kartkach. Następnie grupa z uzyskanych liter powinna ułożyć hasło na tyle znaków, ile jest kraterów w ich kolorze – bez względu na to ile symboli (literek) udało im się uzyskać w trakcie gry.



Tablica z szyfrem. Powinna być umieszczona na ostatniej stacji, by gracze mogli rozszyfrować symbole.

Poniżej znajdują się rozwiązania szyfrów dla grup o odpowiednich kolorach:

S A M O C H Ó D



E K O N O M I A

J E D Z E N I E

T E L E W I Z J A

Zadanie 6 – BONUS!

Rozwiązanie szyfru daje przepustkę do finałowej rozgrywki. Tym razem to koordynatorzy/nauczyciele wcielą się w role graczy! Zadaniem grup jest bowiem stworzenie kalamburu na temat produktu/ zagadnienia należącego do kategorii rozszyfrowanej w poprzednim zadaniu i bezpośrednio związanego z PRL-em. Mogą oni też swoją zagadkę narysować lub w ostateczności opisać słownie, ale nie mogą napisać oraz wypowiedzieć kluczowego słowa. Zadanie odbywa się w towarzystwie pozostałych grup i organizatorów gry, którzy próbują rozwiązać zagadkę. Pozostawiamy tu grupom pełną kreatywność!

Zadaniem każdej grupy jest zbieranie kartek z symbolami do rozszyfrowania. Poniżej znajdują się zestawy kartek, które należy przekazać grupie za poprawne wykonanie zadania. Powinny one być rozdawane losowo. Grupy zbierają wyłącznie swój kolor kartek. Jeśli zawodnicy mają problem z wykonaniem zadania to można im pomóc, jednak muszą oni w zamian oddać dowolną kartkę. Kartki powinny być tak rozdysponowane, aby mogły być przydzielone wszystkim podczas gry.



SCENARIUSZ NR 2: "KROK W POROSŁOŚĆ"

Zespół: Arbuzy

Szkoła: II LO im. S. Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim

Skład zespołu:

Koordynator:

Pani Mariola Rychlik

Uczniowie:

Michał Fałek

Katarzyna Gradowska

Natalia Horbik

Konrad Sabatura

Angelika Zakaszewska

GRA MIEJSKA „KROK W DOROSŁOŚĆ”

CELE GRY:

- zaznajomienie uczestników gry, z formalnościami, które należy dopełnić po osiągnięciu pełnoletności;
- sprawdzenie wiedzy na temat podstawowych zagadnień z podstaw przedsiębiorczości;
- integracja

CZAS GRY: 2h

UCZESTNICZY: 2 drużyny złożone z 3-6 osób

Do obsługi gry będą potrzebne 2 osoby.

Gra stanowi swoistą wycieczkę po mieście, w trakcie której uczestnicy odwiedzają różne instytucje. W ten sposób będą oni zbierać informacje pomocne dla fikcyjnej bohaterki gry – Ani, która właśnie osiągnęła pełnoletność i musi dopełnić wszelkich formalności. Uczestnicy i uczestniczki podzieleni są na dwie konkurujące drużyny. Każda posiada „opiekuna” lub „opiekunkę”, który/a będzie czuwać nad wykonywaniem zadań. Opiekunowie dostają instrukcję (załącznik nr 1). Oba zespoły otrzymują list powitalny (załącznik nr 2), mapę terenu gry (załącznik nr 3; mapę należy dostosować do miasta, w którym odbywa się gra). Zadaniem uczestników i uczestniczek jest odnalezienie zaznaczonych na mapie instytucji, rozwiązanie przygotowanych zadań związanych z podstawami przedsiębiorczości. Za przedstawienie poprawnego rozwiązania uczestnicy otrzymują informację na temat zdobycia dokumentów itp. (Konieczne jest wcześniejsze ustalenie przybycia uczestników gry do miejsc takich jak Urząd Miasta, PZU, Bank, szkoła jazdy, agencja pracy), a ponadto podpis opiekuna/opiekunki

na karcie do gry (załącznik nr 4) wraz z godziną dotarcia oraz kopertę z kolejnymi instrukcjami. Po upływie dwóch godzin zabawa kończy się, a drużyny zbierają się we wcześniej ustalonym miejscu. Tam następuje podliczanie punktów (tabela oceniania – załącznik nr 5), wręczenie nagród i ewaluacja. Grę uznaje się za zaliczoną, gdy zespół dotrze w wyznaczonym czasie do wskazanego na mapie punktu końcowego oraz odda uzupełnioną kartę do gry.

FABUŁA GRY:

Ania, uczennica drugiej klasy liceum ogólnokształcącego, właśnie skończyła osiemnaście lat. Nigdy wcześniej nie interesowała się sprawami związanymi z wszelkimi formalnościami. O pomoc w zdobyciu tych informacji prosi w liście uczestników naszej gry. Wsparcie mogą okazać poprzez zdobycie informacji o tym jak zdobyć dowód osobisty, prawo jazdy, założyć pierwsze konto w banku czy starać się o pierwszą pracę. Niestety, jak wiadomo nic nie ma za darmo. Aby dowiedzieć się pewnych rzeczy, uczestnicy muszą zmierzyć się z przygotowanymi zadaniami związanymi z zagadnieniami z podstaw przedsiębiorczości. Oprócz podstawowej wiedzy muszą wykazać się umiejętnościami selekcji informacji, organizacyjnymi, a także pracy w grupie.

START GRY:

Gra rozpoczyna się we wcześniej ustalonym miejscu zbiórki (W przypadku miasta Tomaszowa Mazowieckiego miejscem startu zaznaczonym na mapie jest Park Miejski „Solidarność”), gdzie:

- nastąpi przywitanie, zapoznanie z celem gry,
- uczestnicy i uczestniczki otrzymają list powitalny (załącznik nr 2), mapę terenu (załącznik nr 3) oraz pierwsze instrukcje oraz zadanie (załącznik nr 7),
- drużyny wyruszają w teren jedna po drugiej w pół godzinnym odstępie – kolejność wyznaczona poprzez losowanie.

Potrzebne materiały:

- koperty przeznaczone na instrukcje,
- dwa wydrukowane egzemplarze instrukcji dla opiekunów drużyn (załącznik nr 1),
- po dwa egzemplarze instrukcji i zadań dla uczestników (załączniki nr 7 – 12),
- dyplomy dla uczestników gry (załącznik nr 6),
- dwie kopie listu powitalnego (załącznik nr 2),
- dwie mapy terenu (załącznik nr 3),
- dwie karty do gry (załącznik nr 4),
- tabela oceniania (załącznik nr 5),
- długopisy.

ZADANIA DLA GRACZY

Punkt 1 - Urząd Miasta (Urząd Miasta Tomaszowa Mazowieckiego, ul. POW 10/16)

Zadanie przypisane temu miejscu polega na rozwiązaniu prostego quizu z zagadnieniami związanymi z podstawami przedsiębiorczości. W przypadku, gdy uczestnicy będą mieli trudności, mogą poprosić o pomoc napotkane po drodze osoby. Nie wolno korzystać z telefonów komórkowych, internetu itp. Po przedstawieniu prawidłowego rozwiązania drużyna otrzymuje pozwolenie na wejście do urzędu, tam musi odnaleźć miejsce, w którym można uzyskać informacje dotyczące uzyskania dowodu osobistego. Uczestnicy mają obowiązek sporządzania notatek. Kolejne instrukcje – załącznik nr 8

Punkt 2 - PZU (PZU Życie Punkt Obsługi Klienta w Tomaszowie Mazowieckim, ul. św. Antoniego 32)

Aby dowiedzieć się jakie istnieją możliwości ubezpieczeń, uczestnicy muszą przeprowadzić analizę SWOT dotyczącą podjęcia nauki za granicą. Nadal mogą korzystać z pomocy przechodniów i mają obowiązek spisywania tego, czego się dowiedzieli. Kolejne instrukcje - załącznik nr 9

Punkt 3 - Szkoła jazdy (AUTO – BIS, ul. św. Antoniego 55)

Oprócz odnalezienia znajdującej się w okolicy szkoły jazdy, uczestnicy muszą zmierzyć się z krzyżówką, której hasło stanowi nazwę miejscowości, gdzie w najbliższym otoczeniu odbywają się egzaminy na prawo jazdy. Po podaniu prawidłowej odpowiedzi (można korzystać z podpowiedzi napotkanych osób), drużyna dowiaduje się o podstawowych kwestiach związanych z kursem

prawa jazdy, egzaminem i innymi formalnościami związanymi z tym dokumentem

Kolejne instrukcje - załącznik nr 10

Punkt 4 – Agencja pracy (Agencja Pracy Tymczasowej HR SYSTEM, ul. Oskara Lange 5)

Drużyny muszą się zmierzyć z dokumentem jakim jest CV, a mianowicie muszą ułożyć w odpowiedniej kolejności elementy tego dokumentu. Kiedy zrobią to poprawnie, dowiedzą się jak wygląda poszukiwanie oraz zasady zatrudnienia i pośrednictwo pracy.

Kolejne instrukcje – załącznik nr 11

Punkt 5 – Bank (PKO Bank Polski Oddział 1 w Tomaszowie Mazowieckim, ul. Graniczna 9)

W ostatnim już punkcie miejskiej wycieczki uczestnicy, będą musieli wykazać się umiejętnościami matematycznymi. Ich zadaniem będzie rozwiązanie zadania związanego z lokatami bankowymi i kredytami. Za przedstawienie poprawnego rozwiązania, uzyskają szansę zdobycia informacji na temat zakładania konta bankowego.

Kolejne instrukcje dotyczące miejsca zbiórki (W przypadku miasta Tomaszowa Mazowieckiego miejscem mety zaznaczonym na mapie jest pizzeria Fiero.) – załącznik nr 12

* W nawiasach podano nazwy instytucji odwiedzanych w trakcie gry na terenie miasta Tomaszowa Mazowieckiego.

ZAŁĄCZNIK 1 – INSTRUKCJE DLA OPIEKUNÓW / NEK

Poniżej znajduje się lista odpowiedzi do poszczególnych zadań gry. Są one tylko do Twojej wiadomości. Nie możesz ich zdradzić do momentu, gdy drużyna znajdzie i wykona zadanie. Pamiętaj, by czuwać nad zasadami fair play.

- I. Park miejski „Solidarność”. Tu następuje powitanie drużyn, przydział opiekunów, losowanie kolejności startu – druga drużyna wyrusza w teren wraz z opiekunem pół godziny po pierwszej. Uczestnicy otrzymują listy powitalne, mapy i koperty z pierwszymi instrukcjami. Opiekun musi być wyposażony w koperty z instrukcjami, które będzie dawał swojej drużynie w następnych etapach gry. Zawartość pierwszej koperty mówi, że drużyny mają za zadanie rozwiązać quiz dotyczący zagadnień z podstaw przedsiębiorczości. Mogą uzyskać maksymalnie 6 punktów. Po jednym za zaznaczenie jednej, prawidłowej odpowiedzi.

Rozwiązanie testu:

1. D-wolna konkurencja.
2. B-truskawki i bita śmietana?
3. C- inflacji pełzającej
4. D- uznania i samorealizacji
5. A-zastępujące się
6. D-NBP

Uczestnicy mogą prosić o pomoc napotkane po drodze osoby. Nie wolno im korzystać z telefonów komórkowych, internetu itp.

- II. Urząd Miasta. Po dotarciu na wyznaczone miejsce zadaniem opiekuna jest odebranie rozwiązania poprzedniego zadania, złożenie podpisu na karcie gry wraz z godziną dotarcia, skierowanie uczestników do miejsca, gdzie zdobyć mogą potrzebne informacje oraz przekazanie koperty z kolejnym zadaniem. Uczestnicy muszą uzyskać najważniejsze informacje dotyczące otrzymania dowodu osobistego. Jako drugie zadanie członkowie zespołu mają także wykonać analizę SWOT, która dotyczy podjęcia nauki za granicą.

- III. PZU. Po dotarciu na wyznaczone miejsce zadaniem opiekuna jest odebranie rozwiązania poprzedniego zadania, złożenie podpisu na karcie gry wraz z godziną dotarcia, skierowanie uczestników do miejsca, gdzie zdobyć mogą potrzebne informacje oraz przekazanie koperty z kolejnym zadaniem. Zespoły mają dowiedzieć się jak najwięcej informacji o ubezpieczeniach. Trzecim zadaniem jest rozwiązanie krzyżówki.

Odpowiedzi do krzyżówki:

1. Podaż
2. Inflacja
3. Grupowych

Witajcie!

- 4.Rata
- 5.Prowizja
- 6.Komunikacja
- 7.Konsumentów
- 8.Waluta

IV. Szkoła Jazdy AutoBIS. Po dotarciu na wyznaczone miejsce zadaniem opiekuna jest odebranie rozwiązania poprzedniego zadania, złożenie podpisu na karcie gry wraz z godziną dotarcia, skierowanie uczestników do miejsca, gdzie zdobyć mogą potrzebne informacje oraz przekazanie koperty z kolejnym zadaniem. Uczestnicy muszą zdobyć informacje o kursie prawa jazdy, egzaminie itp. Czwartym zadaniem jest rozwiązanie zadania matematycznego.
Odpowiedź : 75zł.

V. Bank PKO Po dotarciu na wyznaczone miejsce zadaniem opiekuna jest odebranie rozwiązania poprzedniego zadania, złożenie podpisu na karcie gry wraz z godziną dotarcia, skierowanie uczestników do miejsca, gdzie zdobyć mogą potrzebne informacje oraz przekazanie koperty z kolejnym zadaniem. Członkowie zespołu tym razem muszą dowiedzieć się jak założyć konto bankowe. Ostatnim zadaniem jest ułożenie w odpowiedniej kolejności elementów CV.
Prawidłowa budowa CV:
1. Dane osobowe.
2.Cel.
3.Wykształcenie.
4.Doświadczenie zawodowe.
5.Zakres obowiązków.
6.Znajomość języków obcych.
7.Kursy i szkolenia.
8.Umiejętności.

VI. Agencja pracy HR System. Po dotarciu na wyznaczone miejsce zadaniem opiekuna jest odebranie rozwiązania poprzedniego zadania, złożenie podpisu na karcie gry wraz z godziną dotarcia, skierowanie uczestników do miejsca, gdzie zdobyć mogą potrzebne informacje oraz przekazanie koperty ze wskazówkami dotyczącymi zakończenia gry. Grupa musi uzyskać informację, które umożliwiłyby bohaterce gry zdobycie wakacyjnej pracy.

Po dotarciu obu drużyn na miejsce zbiórki, opiekunowie odbierają karty gry i przy pomocy tabeli oceniania dokonują podsumowania i podliczenia punktów.

Jeśli czytacie ten list, to znaczy, że na pewno jesteście gotowi na przygodę. Mamy dla Was zadanie. Potrzebujemy Waszej pomocy.

Nasza koleżanka Ania skończyła wczoraj osiemnaście lat. Bardzo podoba jej się myśl, że może już sama decydować o swoim życiu, lecz dostrzegła już słabe strony pełnoletności. Ania musi udać się do wielu urzędów, aby załatwić potrzebne dokumenty. To zadanie bardzo ją przeraża, bo nie wie dokładnie do których miejsc się udać i w jaki sposób wypełnić papiery, które tam otrzyma. Rodzice podpowiedzieli Ani, że musi zdobyć dowód osobisty i ubezpieczenie oraz założyć konto w banku. Osiemnastolatka chce również zapisać się na kurs prawa jazdy oraz znaleźć pracę na wakacje. Aby pomóc naszej koleżance musicie dowiedzieć się dziś w jaki sposób uzyskać wyżej wymienione dokumenty. W drodze do urzędów czeka Was jeszcze kółka ciekawych zadań. Ich rozwiązania przekażcie swojemu przewodnikowi. Nie próbujcie wymusić na nim rozwiązań. Bądźcie uczciwi i nie korzystajcie z Internetu przy rozwiązywaniu zadań. Postępujcie według zasad fair play. Oszukiwanie może odebrać Wam dobrą zabawę.

Więcej informacji dowiedcie się w trakcie gry.

Razem z Ania niecierpliwie czekamy na Wasze wyniki. Trzymajcie się. Powodzenia!

Organizatorzy i Ania

ZAŁĄCZNIK 3 – MAPA TERENU



ZAŁĄCZNIK 4 – KARTA DO GRY KARTA DO GRY KROK W DOROSŁOŚĆ

Zespół numer

Skład zespołu:

.....
.....
.....

Punkt 1

Potwierdzam przybycie na wskazane miejsce drużyny o godzinie oraz przekazanie rozwiązania zadania.

.....
Podpis opiekuna / nki

Jak zdobyć dowód osobisty? Zanotujcie wszystkie zdobyte informacje.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Punkt 2

Potwierdzam przybycie na wskazane miejsce drużyny o godzinie oraz przekazanie rozwiązania zadania.

.....
Podpis opiekuna / nki

Co wiecie o ubezpieczeniach? Zanotujcie wszystkie zdobyte informacje.

Punkt 4

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Potwierdzam przybycie na wskazane miejsce drużyny o godzinie oraz przekazanie rozwiązania zadania.

.....
Podpis opiekuna / nki

Jak założyć konto bankowe? Zanotujcie wszystkie zdobyte informacje.

Punkt 3

Potwierdzam przybycie na wskazane miejsce drużyny o godzinie oraz przekazanie rozwiązania zadania.

.....
Podpis opiekuna / nki

Jak zdobyć prawo jazdy? Zanotujcie wszystkie zdobyte informacje.

Punkt 5

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Potwierdzam przybycie na wskazane miejsce drużyny o godzinie oraz przekazanie rozwiązania zadania.

.....
Podpis opiekuna / nki

Jak zdobyć pracę? Zanotujcie wszystkie zdobyte informacje.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ZAŁĄCZNIK 5 – TABELA OCENIANIA

WNIOSKI I REFLEKSJE PO ZAKOŃCZENIU GRY

ZESPÓŁ 1					
Zadanie 1 0 – 6 pkt	Zadanie 2 0 – 4 pkt	Zadanie 3 0 – 8 pkt	Zadanie 4 0 – 3 pkt	Zadanie 5 0 – 3 pkt	Czas 0 – 1 pkt
Jak zdobyć dowód osobisty? 0 – 5 pkt	Co wiecie o ubezpieczeniach? 0 – 5 pkt	Jak zdobyć prawo jazdy? 0 – 5 pkt	Jak założyć konto bankowe? 0 – 5 pkt	Jak zdobyć pracę? 0 – 5 pkt	SUMA

ZESPÓŁ 2					
Zadanie 1 0 – 6 pkt	Zadanie 2 0 – 4 pkt	Zadanie 3 0 – 8 pkt	Zadanie 4 0 – 3 pkt	Zadanie 5 0 – 3 pkt	Czas 0 – 1 pkt
Jak zdobyć dowód osobisty? 0 – 5 pkt	Co wiecie o ubezpieczeniach? 0 – 5 pkt	Jak zdobyć prawo jazdy? 0 – 5 pkt	Jak założyć konto bankowe? 0 – 5 pkt	Jak zdobyć pracę? 0 – 5 pkt	SUMA

Schemat oceniania:

- Zadanie 1 – 1 pkt za każdą poprawną odpowiedź
- Zadanie 2 – 1 pkt za każdą poprawnie wypełnioną część tabeli analizy SWOT
- Zadanie 3 – 1 pkt za każde poprawnie odgadnięte hasło
- Zadanie 4 – 1 pkt za poprawny tok myślenia, 1 pkt za obliczenia,
1 pkt za poprawny wynik
- Zadanie 5 – 1 pkt za każde 2 elementy znajdujące się na swoim miejscu

Czas – 1 pkt za nieprzekroczenie czasu trwania gry – 2h

Odpowiedzi za pytania opisowe ocenia się pod względem wartości merytorycznej, zwięzłości i jakości przekazu w skali od 0 – 5 pkt.

DYPLOM

dla

.....

Za zajęcie **I miejsca**
w edukacyjnej grze miejskiej
„Krok w dorosłość”

.....

.....

DYPLOM

dla

.....

Za zajęcie **II miejsca**
w edukacyjnej grze miejskiej
„Krok w dorosłość”

.....

.....

ZAŁĄCZNIK 7 – INSTRUKCJE DLA UCZESTNIKÓW 1

Pierwszym Waszym zadaniem jest rozwiązanie quizu związanego z podstawami przedsiębiorczości.

Oto pytania:

1. Cechą charakterystyczną gospodarki rynkowej jest:

- A. interwencjonizm państwowy
- B. monopolizacja gospodarki
- C. inflacja galopująca
- D. wolna konkurencja

2. Dobra komplementarne to:

- A. truskawki i maliny
- B. truskawki i bita śmietana
- C. truskawki i odzież
- D. truskawki i samochody

3. Najmniejsze tempo wzrostu cen występuje przy:

- A. inflacji kroczącej
- B. inflacji galopującej
- C. inflacji pełzającej
- D. hiperinflacji

4. Potrzebami wyższego rzędu są potrzeby:

- A. snu i jedzenia
- B. odpoczynku i bezpieczeństwa
- C. snu i miłości
- D. uznania i samorealizacji

5. Dobra substytucyjne to:

- A. zastępujące się
- B. wykluczające się
- C. uzupełniające się
- D. wszystkie dobra wolne

6. Bankiem emisyjnym w Polsce jest:

- A. PKO BP
- B. PKO SA
- C. BPH
- D. NBP

Zaznaczcie odpowiedzi na tej karcie i oddajcie ją swojemu opiekunowi. Gdy rozwiążecie quiz, udajcie się do Urzędu Miasta. Następnie zgłoście się do okienka nr 4. i zapytajcie w jaki sposób otrzymać dowód osobisty. Pamiętajcie o zasadach **fair play**.

ZAŁĄCZNIK 8 – INSTRUKCJE DLA UCZESTNIKÓW 2

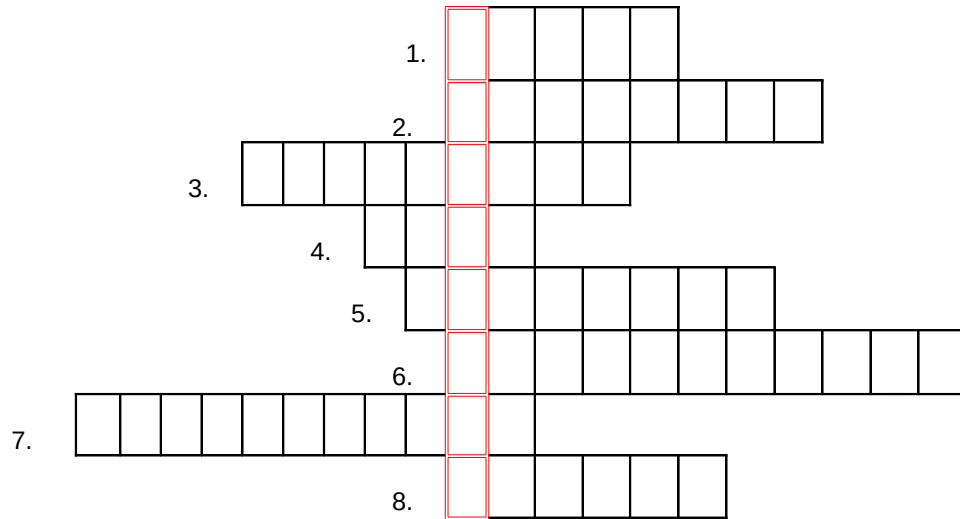
Wiecie już w jaki sposób otrzymać dowód osobisty, więc możecie przystąpić do kolejnego zadania. Ania niedługo skończy liceum i zastanawia się nas studiami za granicą, lecz nie wie czy to dobry pomysł. Pomóżcie podjąć jej decyzje wykonując analizę SWOT. Wypiszcie po minimum trzy przykłady mocnych i słabych stron studiowania poza ojczyzną oraz szanse i zagrożenia z tego płynące.

Studia za granicą – analiza SWOT	
Mocne strony	Słabe strony
Szanse	Zagrożenia

Napiszcie odpowiedzi na tej karcie i oddajcie ją swojemu opiekunowi. Gdy skończycie analizę SWOT, udajcie się do PZU. Następnie zgłoście się do pokoju nr. 19 i zapytajcie w jaki sposób otrzymać ubezpieczenie. Pamiętajcie o zasadach **fair play**.

ZAŁĄCZNIK 9 – INSTRUKCJE DLA UCZESTNIKÓW 3

Aby móc pójść do kolejnego miejsca, musicie rozwiązać krzyżówkę dotyczącą wiedzy z przedmiotu podstawy przedsiębiorczości, który jest realizowany w szkołach średnich.



1. Ilość dóbr, oferowana na rynku przez producentów

2. Proces wzrostu ogólnego poziomu cen

3. Stworzona przez dr Mereditha Belbina teoria ról ...

4. Jedna z wielu przy spłaceniu kredytu

5. Płacona bankowi za udzielenie kredytu

6. Może być werbalna lub niewerbalna

7. Urząd Ochrony Konkurencji i ...

8. Środek wymiany w danym państwie

HASŁO (przepiszcie słowo, które pojawiło się w kolumnie zaznaczonej na czerwono):

Napiszcie odpowiedzi na tej karcie i oddajcie ją swojemu opiekunowi. Gdy skończycie rozwiązywać krzyżówkę, udajcie się do Szkoły Jazdy Autobus i zapytajcie tam jak zdobyć prawo jazdy. Pamiętajcie o zasadach **fair play**.

ZAŁĄCZNIK 10 – INSTRUKCJE DLA UCZESTNIKÓW 4

Dzięki Waszej pomocy Ania na pewno poradzi sobie robiąc prawo jazdy.
A na Was czeka kolejne zadanie. Tym razem z matematyki.

Zadanie

Wpłacasz 3000 zł na półroczną lokatę o stałym oprocentowaniu 5 % w skali roku.
Jaką sumę będziesz mieć po pół roku?

Miejsce na obliczenia:

Odp.: .

Napiszcie rozwiązanie na tej karcie i oddajcie ją swojemu opiekunowi.
Po skończeniu zadania udajcie się do Banku PKO. Następnie zgłóście się do okienka nr 7 i zapytajcie w jaki sposób założyć konto w banku.
Pamiętajcie o zasadach **fair play**.

Ania chciałaby mieć trochę własnych oszczędności, więc postanowiła podjąć się wakacyjnej pracy. Wie jednak, że gdy w przyszłości będzie starała się o stałą pracę to musi wiedzieć jak napisać CV. Aby Ania wiedziała jak napisać CV musicie uporządkować jego poszczególne elementy według prawidłowej kolejności. W kratkach wpiszcie numerki od 1 do 8.

Doświadczenie zawodowe

Dane osobowe

Cel

Znajomość języków obcych

Wykształcenie

Zakres obowiązków

Kursy i szkolenia

Napiszcie numery na tej karcie i oddajcie ją swojemu opiekunowi. Gdy skończycie układać w kolejności elementy CV, udajcie się do Agencji Pracy HR System i zapytajcie jak zdobyć pracę. Pamiętajcie o zasadach **fair play**.

Cześć i czołem!

Z przykrością musimy Was powiadomić, że przed chwilą zrobiliście już swoje ostatnie zadanie. Mamy nadzieję, że dobrze się razem bawiliście i przy okazji sporo się nauczyliście... Nie tylko nowych wiadomości dotyczących uzyskania poszczególnych dokumentów, ale także pracy i zgrania w grupie. Uzyskana przez Was wiedza na pewno nie pójdzie na marne.

Ania mówi nam, że jest Wam bardzo wdzięczna. Nie wie jakby sobie bez Was poradziła, ale wie już, że bycie pełnoletnią nie zawsze jest łatwe i niesie same plusy.

W ramach podziękowania Ania zaprasza Was na poczęstunek w pobliskiej pizzerii Fiero. Tam też odbędzie się rozstrzygnięcie konkursu. Nagrody już czekają. Oddajcie swoją Kartę do gry gdy dotrzecie na miejsce. Mamy nadzieję, że niezależnie od wyniku konkursu uznacie, że spędzony dziś przez Was dzień w Tomaszowie Mazowieckim nie był stratą czasu. Jeszcze raz dziękujemy Wam za udział.

Bywajcie zdrowi!

Organizatorzy i Ania

SCENARIUSZ NR 3: "PRZEŚLEDŹ POZNAŃ"

Zespół: Prześlędz Poznań

Szkoła: Zespół Szkół Ekonomicznych im. S. Staszica w Poznaniu

Skład zespołu:

Koordinator:

Pani Emilia Mendak

Uczniowie:

Weronika Bandosz

Robert Ciszak

Weronika Dorna

Krystian Wójcik

Piotr Zajączkowski

SCENARIUSZ EKONOMICZNEJ GRY MIEJSKIEJ „PrzeŚledź Poznań”



opracowanie: uczniowie Zespołu Szkół Ekonomicznych im. S. Staszica w Poznaniu

Autorzy scenariusza:

Bandosz Weronika, Dorna Weronika, Cizak Robert, Wójcik Krystian, Zajączkowski Piotr z klasy 1f. realizujący program „Chcę być przedsiębiorczy” oraz gościnnie 4 uczniów klasy 2d, wspomagający autorów umiejętnościami z zakresu grafiki komputerowej przy tworzeniu plakatów i ulotek.

opiekun: Emilia Mendak

1. Cele gry dla Graczy:

- zdobycie wiedzy ekonomicznej (z zakresu podstaw przedsiębiorczości) i umiejętności zastosowania jej w praktyce
- rozwijanie kreatywności i postawy przedsiębiorczej
- zdobywanie doświadczenia w planowaniu i organizowaniu imprez
- kształcenie umiejętności pracy w zespole
- kształcenie umiejętności pozyskiwania i selekcji informacji
- kształcenie umiejętności łączenia szczegółów w jedną spójną całość
- kształcenie umiejętności logicznego myślenia
- poznanie historii miasta Poznania i topografii Starego Miasta

2. Działania:

- * dokonanie podziału zadań wśród organizatorów
- * pozyskanie 10 wolontariuszy do obsługi punktów kontrolnych
- * znalezienie sponsorów nagród (redagowanie pism o sponsoring)
- * pozyskanie sojuszników przedsięwzięcia
- * otrzymanie zgody dyrektora (przedstawienie portfolio projektu)
- * przygotowanie tras dla poszczególnych zespołów (kolejności zaliczania poszczególnych punktów kontrolnych).
- * przygotowanie gadżetów na punkty kontrolne dla organizatorów zgodnie z opisami zawartymi we wskazówkach lub ustalenie własnych gadżetów
- * przetestowanie Gry przez organizatorów – wycieczka na Stary Rynek (sprawdzenie czy wskazówki pozwalają dotrzeć do wybranych punktów, poznanie rozmieszczenia punktów)
- * akcja promocyjna w szkole – rozpowszechnienie informacji o Grze
- * nabór uczestników do Gry – 10 zespołów 3-osobowych
- * zgromadzenie Oświadczeń o wyrażeniu zgody rodziców/opiekunów prawnych na udział w Grze
- * organizacja gry na Starym Rynku
- * ewaluacja działań

3. Metody pracy: praca zespołowa, burza mózgów, wycieczka, gra

4. Organizacja pracy nad przygotowaniem Gry

Spotkania raz w tygodniu, w razie potrzeby także w soboty i niedzielę (wycieczki). Praca systemem zadaniowym.

Spotkania odbywają się wg potrzeb także w pracowni komputerowej w celu tworzenia/modyfikacji materiałów do Gry (plakat, ulotka, treść zadań, wskazówki

dotarcia do punktów kontrolnych, wirtualna wycieczka z Google Maps itp.) oraz wydrukowania zadań i wskazówek.

5. **Czas trwania Gry:** 4 godziny zegarowe.

6. Opis Gry.

Gra otrzymała nazwę „**PrzeŚledź Poznań**”.

Skąd taka nazwa? Otóż stąd, że bohaterem fabuły Gry został Horacy Hering czyli Horacy Śledź, właściciel znanych w XVI wieku w Poznaniu „bud śledziowych”. Horacy Hering na sprzedaży śledzi na Starym Rynku dorobił się ogromnego majątku, który postanowił przekazać swoim spadkobiercom.

Aby otrzymać spadek, uczestnicy Gry powinni rozwiązać 10 zagadek... Gra odbywa się na Starym Rynku w Poznaniu, gdzie można znaleźć ślady Horacego.

TESTAMENT HORACEGO HERINGA

„... Jam jest Horacy Hering, kupiec poznański i bud śledziowych dysponent. Będąc w pełni władz umysłu, ostatnią swą wolę spisałem. Spadkobierców mych zobowiązuje do postanowień zawartych w tym dokumencie wypełnienia.

Spadku mego godzien będzie ten, któren wykaże się jasnością umysłu i siłą swego ducha, podczas prób przed nim wytyczonych. Przed śmiałkiem owym zostanie postawione wiele wyzwań oraz sytuacji zdradliwych i podstępów.

Czeka cię 10 zagadek, by spadek zdobyć, winnyś wszystkie je rozwikłać. Jeden tylko będzie dziedzic.... więc biegnij chyżo, bo czas schodzi. Miejsce kaźni niewiernych kobiet na Rynku Starym będzie początkiem i końcem twojej drogi...”

Gracze zbierają się na Starym Rynku, pod Pręgierzem (.....miejsce kaźni niewiernych kobiet...). W grze bierze udział 10 trzyosobowych zespołów, które poruszają się po 10 trasach obejmujących 10 punktów kontrolnych.

Punkty kontrolne są umiejscowione w 10 różnych punktach na Starym Rynku, m.in. przy kantorze, siedzibie NBP, Poznańskim Ośrodku Wspierania Przedsiębiorczości, „budach śledziowych” czyli domkach budniczych, hotelu i in.

Aby ułatwić zespołom Graczy poruszanie się po Starym Rynku, każdy z nich otrzymuje mapę oraz Instrukcję dla Gracza. Na początek, każdy zespół otrzymuje 10 punktów („śledzików”), które może wykorzystać na wykupienie „koła ratunkowego” w przypadku nierozpoznania do jakiego punktu ma zmierzać.

Na każdym z punktów kontrolnych Gracze otrzymują do rozwiązania zadanie w celu uzyskania kolejnej części spadku Horacego Heringa.

Zadania dotyczą m.in.

- przeliczenia części spadku z dukatów na złotówki a następnie wyrażenia go w euro, po aktualnym kursie euro (kantor),

- założenia lokaty z części uzyskanego spadku i obliczeniu odsetek z tej lokaty (bank),
- obliczenia kosztów noclegu dla przyjeżdżających spadkobierców Horacego (hotel)
- znalezienia Wagi Miejskiej, w której Horacy ważył swoje śledzie i obliczenia kwoty do zapłaty z marżą Ważnika

- obliczenia ceny netto i brutto sprzedawanych śledzi itp.

Ponieważ część środków ze spadku została przez Horacego na założenie firmy przez jego spadkobierców, muszą oni w Poznańskim Ośrodku Wspierania Przedsiębiorczości zapoznać się z procedurą zakładania firmy.

Punkty („śledziki”) otrzymane na każdym punkcie kontrolnym zapisywane są na Karcie Gracza przez osobę sprawującą opiekę nad punktem kontrolnym. Każdy zespół może otrzymać max. 10 punktów (śledzików”) za poprawne rozwiązanie zadania. W przypadku częściowej, niepełnej odpowiedzi przydzielana jest odpowiednio mniejsza liczba „śledzików”.

Na każdym punkcie kontrolnym zespół Graczy otrzymuje zaszyfrowaną wskazówkę, jak dotrzeć do miejsca wykonania następnego zadania. Jeżeli na podstawie wskazówki zespół nie odgadnie do jakiego punktu ma podążać, może wykupić tę informację, poświęcając za każdym razem 5 „śledzików”.

Zespół nie może zmieniać kolejności w jakiej wykonuje zadania i zalicza punkty kontrolne (nawet jeżeli po drodze zauważy inny punkt kontrolny). Za próbę „zaliczenia” punktu poza kolejnością, drużyna zostanie ukarana odjęciem 20 śledzików.

Za korzystanie z urządzeń telekomunikacyjnych tzn. telefonów komórkowych, tabletów, laptopów itp. grozi dyskwalifikacja! Podczas gry obowiązują zasady fair play.

Dodatkowym bonusem w grze jest otrzymanie „śledzików” za najkrótszy czas w jakim zostanie pokonana trasa przez zespół. Punkty te zostają przydzielane po dotarciu na metę. Pierwsze trzy zespoły otrzymują kolejno 10, 5, 1 śledzików.

Grę wygrywa zespół, który zgromadzi najwięcej śledzików, włączając w to bonusy.

W przypadku otrzymania przez więcej niż jedną drużynę takiej samej liczby śledzików, o zajętych miejscach decyduje liczba śledzików z punktów kontrolnych.

Maksymalna punktacja obejmuje:

- 10 punktów „na start”
 - 100 punktów za rozwiązanie wszystkich zadań
 - 10 punktów – bonus za najlepszy czas
- łącznie: 120 punktów

7. Realizacja Gry.

Organizatorzy Gry spotykają się na 1 godzinę przed rozpoczęciem Gry, aby omówić ostatnie szczegóły organizacyjne. Na 30 min przed rozpoczęciem Gry udają się na swoje punkty kontrolne zabierając ze sobą przygotowane gadżety oraz posegregowane zadania dla poszczególnych zespołów. O ustalonej godzinie Gracze losują numer z trasą Gry dla danego zespołu, otrzymują mapę, Kartę Gracza, Instrukcję dla Gracza i zapoznają się z zasadami Gry a następnie otrzymują pierwszą

wskazówkę – każdy zespół zmierza do innego punktu. Jeżeli nie rozpoznają miejsca, do którego mogą dotrzeć – wykupują wskazówkę. Po kolei „zaliczają” poszczególne punkty kontrolne, kierując się wskazówkami, które otrzymają od wolontariusza na punkcie poprzednim.

Wolontariusze, po odebraniu wszystkich kopert ze swojego punktu przez Graczy, powracają na ustalone miejsce zbiórki.

Zespoły przybywają na Metę w różnym czasie. Zadaniem organizatorów jest odnotowanie czasu przybycia na Karcie Gracza i podsumowanie zdobytych punktów i wyłonienie zwycięzcy.

Jeżeli w Grze będą przyznawane nagrody za I, II, III miejsce należy przeprowadzić dogrywkę.

8. Podsumowanie Gry

Po zakończeniu Gry, w czasie kilku dni należy spotkać się z wolontariuszami/organizatorami aby dokonać oceny działań i ustalić wnioski na przyszłość.

Na podstawie odpowiedzi udzielanych w Karcie Gracza można, jeżeli zechcą, wystawić uczniom oceny.

Załączniki:

1. Plakat do Gry



2. Karta Gracza – 1 strona

KARTA GRACZA

Prześledź Poznań

Imiona, nazwiska oraz numer trasy graczy:

Punkt 1. - odpowiedź

Punkt 2. - odpowiedź

Punkt 3. - odpowiedź

Punkt 4. - odpowiedź

Punkt 5. - odpowiedź

Podpisy
i śledziki

3. Zgoda Rodziców/Opiekunów dla niepełnoletnich Graczy

**OŚWIADCZENIE RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO
NA UDZIAŁ W SZKOLNEJ GRZE MIEJSKIEJ „PrzeŚledź Poznań”**

.....

(imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego)

.....

.....

(adres zamieszkania)

.....

(telefon kontaktowy do rodziców/opiekunów)

Ja, niżej podpisany, oświadczam, że:

1. wyrażam zgodę na udział mojego dziecka,
w szkolnej grze miejskiej „PrzeŚledź Poznań” organizowanej przez Zespół Szkół
Ekonomicznych w dniu r. w godz. 9.00 – 13.00 na Starym Rynku w Poznaniu (co wiąże
się z nieuczestniczeniem dziecka w zajęciach szkolnych)
2. zapoznałem się z regulaminem Gry oraz akceptuję jego postanowienia (regulamin
jest na drugiej stronie Oświadczenia)
3. brak jest przeciwwskazań zdrowotnych do wzięcia udziału przez moje dziecko w Grze.
4. wyrażam zgodę na samodzielny dojazd i powrót dziecka z miejsca Gry.

.....

dnia

..... **(miejscowość)**

.....

(czytelny podpis)

4. Przykładowe zadania na punktach kontrolnych

ZADANIA do Gry Miejskiej „Prześledź Poznań” - (Gracze nie znają niżej podanych nazw punktów kontrolnych)

1. WAGA MIEJSKA

Pierwotnie waga była siedzibą Ważnika, który za drobną opłatą pozwalał, by okoliczni handlarze dokonywali pomiaru masy swoich towarów. Horacy Hering również tam bywał. Ważył swoje towary średnio 5 razy w tygodniu. Zapłata za usługi Ważnika następowała pod koniec miesiąca, jednak nasz Horacy i właściciel wagi byli dobrymi znajomymi i Horacy dostawał 20 dukatów rabatu od każdego ważenia. W maju Horacy zapłacił 2000 dukatów. Ile kosztował jednorazowy pomiar u Ważnika bez rabatu?

Odpowiedź wpisz na Kartę Gracza.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

2. KANTOR

Trafiłeś do Kupca Poznańskiego – Gratulacje!

Część spadku Horacego Heringa wynosiła 500 000 dukatów. W dzisiejszych czasach 4 dukaty mają równowartość 1zł. Oblicz spadek we współczesnych złotych a następnie w euro, wg aktualnego kursu.

Wynik zapisz na Karcie Gracza.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

3. BANK 1

Brawo, trafiłeś do właściwego banku!

Testament Horacego obejmuje niemały majątek. Jeden z zapisów tego testamentu wskazuje, że majątek ten należy pomnażać. Najlepszym wyjściem, by pomnożyć ten skarb jest ulokowanie pieniędzy na lokacie. Waszym zadaniem jest obliczyć kwotę odsetek z lokaty 6 miesięcznej przy oprocentowaniu na 6% rocznie, jeżeli zostanie na niej ulokowane 150 000 dukatów (kurs dukata do złotego wynosi 4:1).

Wpisz kwotę odsetek od lokaty na Kartę Gracza.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

4. Powiatowa Stacja Sanepid-u

Dobrze trafiłeś! Jesteś na właściwej ulicy.!

Testament Horacego nakłada też na Was obowiązek kontynuowania Jego dzieła. Dziś już nie założysz budy śledziowej ale możesz założyć sklepik z rybami. Aby podjąć działalność musisz spełnić warunki związane z higieną. Znajdź na ulicy, na której się znajdujesz instytucję, w której trzeba zgłosić działalność związaną z żywnością i poddać się kontroli tej instytucji.

Na Karcie Gracza wpisz nazwę tej instytucji i numer budynku, w którym się ona znajduje.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

5. Poznański Ośrodek Wspierania Przedsiębiorczości

Znalazłeś instytucję, która zajmuje się doradztwem przy zakładaniu firmy. Dlaczego tu trafiłeś? Horacy Hering w swoim testamencie postanowił, że część pieniędzy ma być przeznaczona na założenie firmy, która będzie zatrudniała dwie osoby.

Znajdź ulotkę, która opisuje, jak założyć firmę i wpisz jej tytuł do Karty Gracza. Ulotkę zabierz ze sobą!

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

6. Ulica w spadku - Różany targ

Mało kto słyszał o ulicy Różany Targ, jednak to ją właśnie Horacy Hering zapisał Tobie w spadku.

Horacy często sprzedawał tam śledzie, przez co miał do niej sentyment i po zdobyciu bogactwa zakupił ją. Po jego śmierci prawa do ulicy przepadły, a następnie zostały zdobyte przez miasto. Jednak jeśli znajdą się spadkobiercy Horacego, otrzymają na nowo prawo do ulicy.

Aby to potwierdzić, Spadkobiercy muszą podać nazwę antykwariatu na tej ulicy, w którym Horacy zawsze kupował antyki to swojego domu. Po zdobyciu tej informacji, nikt nie będzie mieć wątpliwości iż do was należy ta część spadku.

Nazwę antykwariatu położonego na tej ulicy wpisz do karty Gracza.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

7. Bank 2

Horacy oprócz pasji, którą były ryby, lubił grać w kości. Myślał, że stać go na ten rodzaj rozrywki, lecz szybko wpadł w sidła hazardu i musiał pożyczać pieniądze od lichwiarzy. Nasz dziadek znów przegrał, a odsetki ciągle rosły... Horacemu udało się umknąć przed

wierzycielami, lecz ich wnukowie dowiedzieli się spadku i ubiegają się o zwrot długu, który wynosi już w przeliczeniu na złotówki 100 000 zł. Musimy ratować honor naszego dziadka i spłacić jego długi. . Mamy tylko jedno wyjście, musimy wziąć kredyt w banku.

Oferta kredytowa banku wygląda następująco:

- oprocentowanie kredytu: 10 % rocznie
- spłata w 2 dwóch ratach co pół roku

Oblicz kwotę do zwrotu do banku po okresie 1 roku (rata kapitałowa + odsetki).

Wynik wpisz na Kartę Gracza

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

8. Domki budnicze-budy śledziowe

Brawo, dotarłeś na miejsce. Nazwisko „Hering” zostało uwiecznione na fasadzie jednej z kamieniczek, przy których znajdowały się stoiska handlowe z rybami.

Przerysuj herb na kartę gracza. *Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu*

9. Hotel „Nasz Klub”

Jako potomek znanego kupca otrzymałeś zaproszenie na Targi Polagra. Będziesz podczas targów nocował w „Naszym Klubie”. Przyjedziesz do Poznania wraz z Twoimi dwoma przyjaciółmi.

Oblicz jaki będzie łączny koszt noclegu ze śniadaniem dla 3 osób na 5 dni, gdy otrzymasz 1 pokój 1 osobowy oraz 1 pokój dwuosobowy.

Wynik swoich obliczeń wpisz na Kartę Gracza

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

10. Synagoga

W tym miejscu znalazłeś się nieprzypadkowo. Spotkałeś tu pra-pra- prawnuka przyjaciela Horacego Heringa – Samuela. Samuel jest znanym przedsiębiorcą handlującym rybami i proponuje Ci zawarcie podobno korzystnej dla Ciebie transakcji. Chce sprzedać Ci 1 tonę śledzi po 2500,00 zł/t netto (3075,00 zł brutto za tonę). Twoja marża wynosi 20 %. Oblicz, po ile będziesz mógł sprzedać śledzie w twoim sklepie detalicznym klientom indywidualnym . Podaj cenę za kilogram jaka zapłaci Twój klient!

Odpowiedź zapisz na Karcie Gracza.

Odbierz wskazówkę, jak dotrzeć do następnego punktu

6. Przykładowe wskazówki dotarcia do punktów kontrolnych

Wskazówka do p. 1

Łazienkowa lub kuchenna. Ciężka albo lekka. Znak zodiaku oraz przemysłowa.

Jednak teraz interesuje Cię budynek. Biegnij.

Niech doprowadzi Cię dźwięk gitary!

Wskazówka do p. 2.

Miejsce, którego szukasz, nosi nazwę od historycznego wydarzenia zapoczątkowanego wiosną 1848 roku, po którym nadszedł czas przemian, a nowe nurty zaczęły pchać społeczeństwo ku demokracji. Niegdyś miejsce to było głównym węzłem komunikacyjnym południowego Poznania, a dziś znajduje się na nim dom handlowy, którego nazwa nawiązuje do starej nazwy zawodu handlowca. Wejdź do środka i poszukaj miejsca, gdzie możesz wymienić pieniądze.

Zadanie dostaniesz od właściciela 1 euro.

Wskazówka do p. 3.

Twoim celem jest odnalezienie Banku Banków. Trafisz do niego idąc ulicą noszącą nazwę pochodzącą od nazwiska inicjatora budowy Bazaru w Poznaniu, który urodził się 23 czerwca 1800r. Był to wszechstronnie uzdolniony człowiek – pianista i polityk.

Znajdziesz tam przystanek tramwajowy – jeżeli staniesz do niego tyłem, nie przekraczając ulicy, zobaczysz miejsce, którego szukasz.

Jegomość z wąsem już na Ciebie czeka!

7. Wzór Regulaminu Gry

Regulamin szkolnej gry miejskiej „PrzeŚLEDŹ Poznań”

1. Organizatorem Gry jest
pod nadzorem opiekuna:
2. Cele Gry
 - zdobycie wiedzy ekonomicznej (z zakresu podstaw przedsiębiorczości) i umiejętności zastosowania jej w praktyce
 - rozwijanie kreatywności i postawy przedsiębiorczej
 - zdobywanie doświadczenia w planowaniu i organizowaniu imprez
 - kształcenie umiejętności pracy w zespole
 - kształcenie umiejętności pozyskiwania i selekcji informacji
 - kształcenie umiejętności łączenia szczegółów w jedną spójną całość
 - kształcenie umiejętności logicznego myślenia
 - poznanie historii miasta Poznania i topografii Starego Miasta
3. Gra odbędzie się w dniu r. w godz. 9.00 – 13.00 na terenie Starego Rynku w Poznaniu
4. Uczestnikiem Gry może być każdy uczeń, który uczęszcza do klasy I lub II naszej szkoły.
5. Osoby, które nie ukończyły 18 lat muszą dostarczyć zgodę na uczestnictwo w Grze, podpisaną przez rodziców lub opiekunów prawnych.
6. Zgłoszenia uczestnictwa w Grze prosimy kierować do pani do dnia
7. W Grze biorą udział zespoły 3 –osobowe.
8. Każdy z zespołów reprezentuje inną klasę.
9. Zasady przebiegu gry:
 - Uczestnicy zbierają się w dniu o godz. 9.00 na Starym Rynku, pod Pręgierzem.
 - Każdy zespół zostaje zapoznany z fabułą gry i otrzymuje Informacje dla Gracza. Kartę Gracza oraz mapkę a także określoną ilość „śledzików” – waluty Gry.
 - Każdy zespół musi zaliczyć 10 punktów kontrolnych w określonej przez organizatorów kolejności.
 - Na każdym z punktów zespół rozwiązuje zadanie.
 - Po każdym dobrze wykonanym zadaniu grupa otrzymuje kolejną wskazówkę oraz ustaloną liczbę punktów.
 - Przy każdym punkcie kontrolnym będzie czekać osoba reprezentująca organizatorów, odpowiedzialna za dane zadanie.
 - Po zaliczeniu wszystkich punktów kontrolnych Gracze gromadzą się z powrotem pod Pręgierzem i oczekują na podliczenie punktów.
 - Trzy pierwsze zespoły, które przybędą na metę otrzymują dodatkowe punkty.
 - W przypadku równej liczby punktów, wyrażonej ilością zdobytej waluty, pod uwagę brana jest liczba punktów zdobytych za wykonanie zadań lub jest przeprowadzana dogrywka.
10. Uczestnicy Gry powinni posiadać kalkulator, który będą wykorzystywać do rozwiązania niektórych zadań.
11. Uczestnicy Gry są zobowiązani do przestrzegania zasad Fair play podczas wykonywania zadań.

12. Nagrody:

-
 -
 - Dyplom uczestnictwa
13. Wszelkie spory, wątpliwości rozstrzygają organizatorzy.
14. Organizatorzy nie odpowiadają za wyrządzone przez Graczy szkody materialne oraz nie biorą odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki podczas trwania zabawy.
15. *Zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97r. o Ochronie danych Osobowych Dz. Ust. Nr 133 poz. 883 Uczestnicy gry wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych (w tym wykorzystanie zdjęć i filmów z gry w celu jej promocji) oraz umieszczanie ich na oficjalnej stronie szkoły*

8. Logo Gry – duch Horacego Heringa**9. Instrukcja dla Gracza**

Instrukcja dla Gracza

Zebraliśmy się przy Pręgierzu – miejscu kary dla niewiernych kobiet.

Waszym celem jest wykonanie zadań, na 10 punktach kontrolnych. Każdy z zespołów wylosuje trasę, po której będzie podążał.

Na start otrzymacie 10 śledzików (waluta gry) oraz mapę Starego Miasta. Za rozwiązanie każdego zadania dostaniecie maksymalnie 10 śledzików.

Na każdym punkcie kontrolnym otrzymacie wskazówkę, jak dotrzeć do miejsca wykonania następnego zadania. We wskazówkach jest zawarta informacja, jak będzie wyglądać osoba, od której otrzymacie zadanie na punkcie kontrolnym. Jeżeli na podstawie wskazówki nie odgadniecie do jakiego punktu podążacie, możecie wykupić tę informację, poświęcając za każdym razem 5 „śledzików”.

Zespół nie może zmieniać kolejności w jakiej wykonuje zadania i zalicza punkty kontrolne (nawet jeżeli po drodze zauważy inny punkt kontrolny). Za próbę „zaliczenia” punktu poza kolejnością, drużyna zostanie ukarana odjęciem 20 śledzików.

Za korzystanie z urządzeń telekomunikacyjnych tzn. telefony komórkowe, tablety, laptopy itp. grozi dyskwalifikacja!

Podczas gry obowiązują Was zasady fair play.

Dodatkowym bonusem w grze jest otrzymanie „śledzików” za najkrótszy czas w jakim zostanie pokonana trasa przez zespół. Punkty te zostają przydzielane po dotarciu na metę. Pierwsze trzy zespoły otrzymują kolejno 10, 5, 1 śledzików.

Grę wygrywa zespół, który zgromadzi najwięcej śledzików, włączając w to bonusy.

W przypadku otrzymania przez więcej niż jedną drużynę takiej samej liczby śledzików, o zajętych miejscach decyduje liczba śledzików z punktów kontrolnych lub dogrywka.

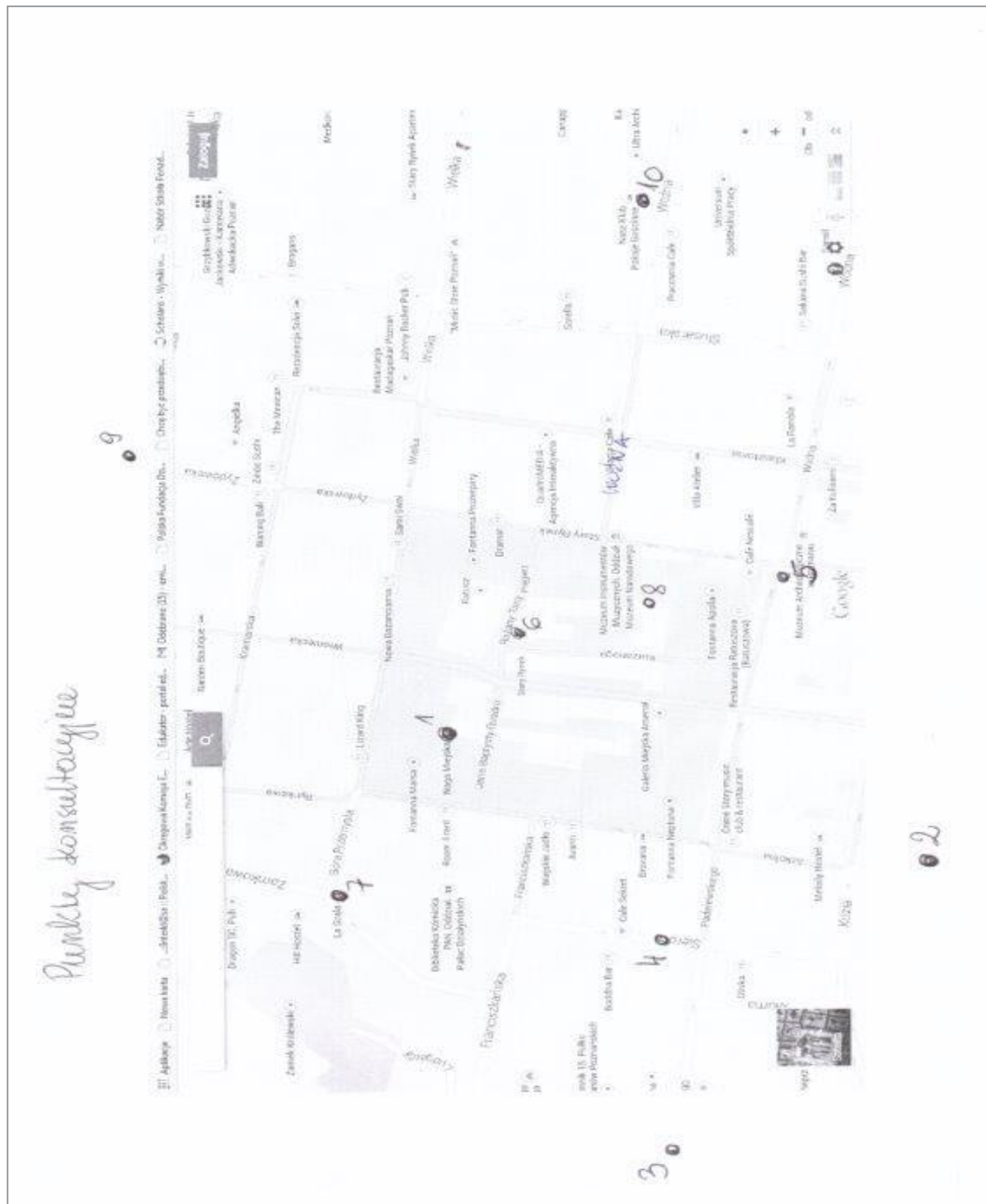
Metą gry jest Pręgierz, gdzie po ukończeniu rywalizacji zbierają się wszystkie zespoły i czekają na ogłoszenie wyników.

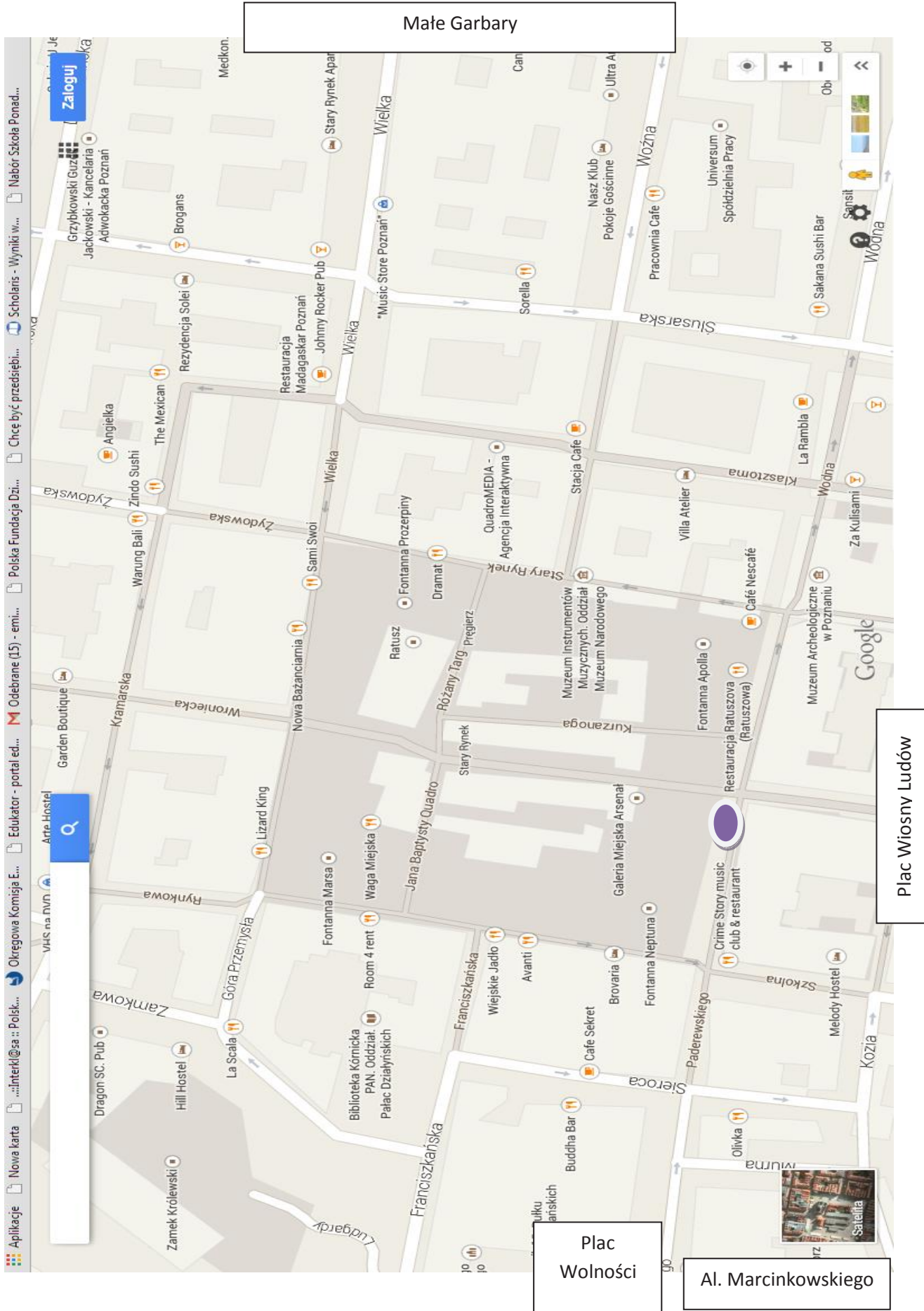
Życzymy Wam dobrej zabawy!

Organizatorzy

10. Mapa – wersja dla organizatorów, z zaznaczonymi punktami kontrolnymi

11. Mapa dla Graczy





SCENARIUSZ NR 4: "POLOVA GRA MIEJSKA"

Zespół: Pola People

Szkoła: I LO im. Marii Skłodowskiej–Curie w Pile

Skład zespołu:

Koordinator:

Pani Angelika Zygmunt

Uczniowie:

Anna Górską

Kamil Jagła

Dominika Kamińska

Patryk Stasiewski

SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ



Piła, 2014

Założenia Polowej Gry Miejskiej

Istotą gry miejskiej jest wykorzystywanie przestrzeni miasta Piły, jako ważnego elementu rozgrywki – ulice miasta tworzą planszę, na której toczy się rozgrywka, urzędy i elementy infrastruktury miejskiej tworzą punkty szczególne, a uczestnicy są pionkami w grze.

Głównym celem Polowej Gry Miejskiej jest pobudzenie wśród uczestników postaw przedsiębiorczych. Także ma na celu podniesienie poziomu umiejętności orientacji w terenie, działania w zespole oraz kreatywnego i twórczego myślenia.

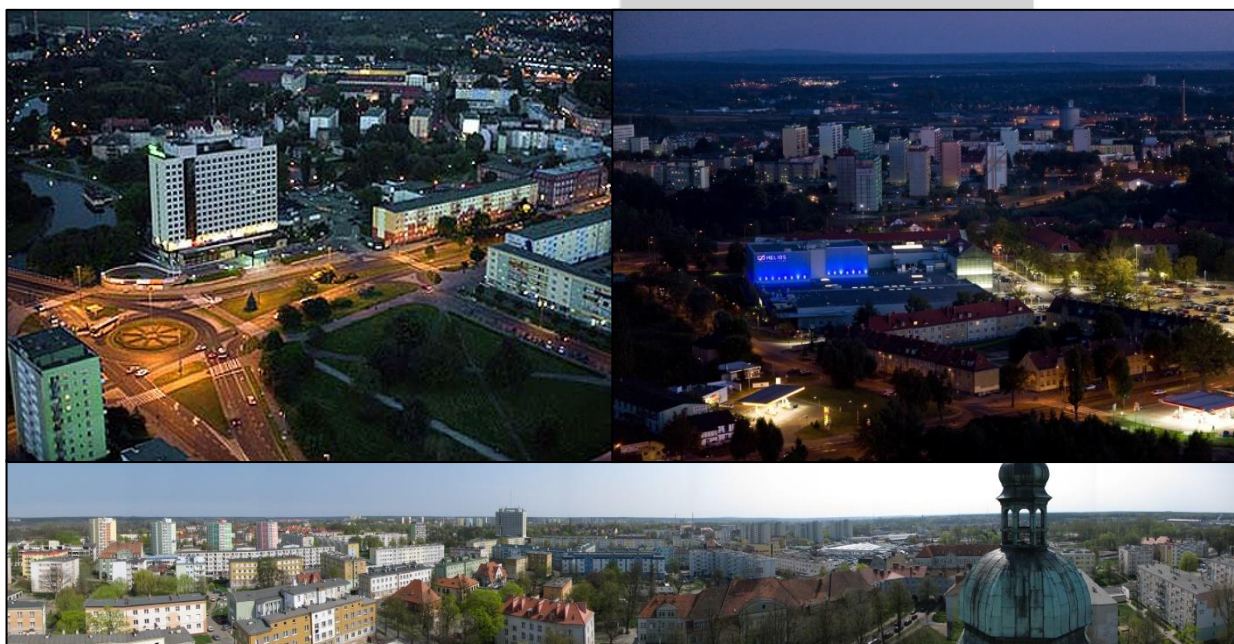
Bardzo ważnym elementem gry jest współpraca całego zespołu i tworzy ona jedno z najważniejszych założeń Gry Miejskiej.

Gra oparta jest o zagadkę i rywalizację. Aby odgadnąć zagadkę uczestnicy muszą odwiedzić wszystkie punkty szczególne, przy których wykonują zadania. Za każde zadanie uczestnicy otrzymują punkty, które po zsumowaniu tworzą klasyfikację generalną.

Miasto Piła jako miejsce Gry

Piła to miasto, które zamieszkuje około 75 tys. mieszkańców. Leży nad rzeką Gwdą.

W mieście funkcjonuje rozbudowana sieć drogowa, jak i komunikacji miejskiej. W Pile ma swoją siedzibę Starostwo Powiatowe jak i Urząd Miasta Piły.



Uczestnicy

Gra adresowana jest do uczniów szkół gimnazjalnych, średnich i wyższych.

Miejsca szczególne

Urząd Miasta Piły

plac Staszica



Do Urzędu Miasta kierujemy się by złożyć wnioski o wpis do ewidencji gospodarczej.

Zgłaszając firmę należy określić przedmiot (bądź przedmioty) działalności, nazwę własną firmy, siedzibę, datę rozpoczęcia funkcjonowania, wskazać adres głównego oddziału (oddziałów) i, jeżeli się na to decydujemy, ustanowić pełnomocnika, który ma prawo reprezentowania i zastępowania właściciela firmy we wszystkich kontaktach z urzędami.

W przypadku naszej gry miejskiej Twoja grupa jest podmiotem działalności i nie ustanawiamy pełnomocników.

Starostwo Powiatowe

al. Niepodległości



Jest to urząd i siedziba starosty i władz administracyjnych powiatu, obszar podległy władzy starosty.

Obecnie obowiązującym drukiem do czynności rejestracji jest formularz CEiDG-1 - wniosek o wpis do centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej.

Aby założyć działalność gospodarczą należy wypełnić powyższy wniosek.

Urząd Skarbowy

ul. Kossaka



W US będziemy składać wniosek o nadanie numeru NIP (numer identyfikacji podatkowej).

Wniosek (NIP-1) składamy w odpowiednim dla siedziby firmy urzędzie. W przypadku gdy osoba fizyczna posiada swój prywatny numer NIP staje się on jednocześnie numerem NIP przedsiębiorstwa a w przypadku gdy do tej pory nie mieliśmy nadanego numeru NIP, do składanej dokumentacji powinniśmy dołączyć wypełniony formularz NIP-4.

Zakład Ubezpieczeń Społecznych

ul. Drygasa



Jest to państwowa instytucja publicznoprawna realizująca zadania z zakresu ubezpieczeń społecznych w Polsce. Jest jednostką sektora finansów publicznych.

Zakładając działalność gospodarczą podlegamy obowiązkowemu ubezpieczeniu w ZUS-ie. Obecnie przedsiębiorca zobowiązany jest zgłosić się do ubezpieczenia rentowego, emerytalnego oraz wypadkowego. Natomiast ubezpieczenie chorobowe jest uzależnione od naszej woli i jest dobrowolne.

Urząd Statystyczny

al. Niepodległości



Do Urzędu Statystycznego należy wstąpić po to by pobrać i złożyć formularz RG - 1 o nadanie numeru REGON.

Bank

ul. Bydgoska, ul. Sikorskiego,
al. Piastów

Instytucja potrzebna każdemu – nie tylko przyszłym przedsiębiorcom.

Aby Wasza firma dobrze funkcjonowała potrzebujecie własnego konta, a biorąc pod uwagę to, że chcecie mieć własne biuro w centrum miasta przyda się kredyt hipoteczny.

Biuro Ubezpieczeń

ul. Sikorskiego, ul. Grunwaldzka,
al. Niepodległości

Jest to miejsce, w którym możemy wykupić polisę ubezpieczeniową dla pracowników naszej firmy, ubezpieczyć firmę.

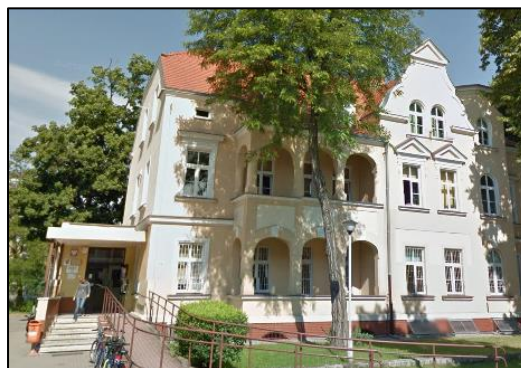
Po przybyciu do punktu uczestnicy będą musieli zmierzyć się z dwoma problemami.

Po pierwsze, będą musieli zastanowić się co muszą ubezpieczyć.

Następnie będą musieli zastanowić się, na jaką kwotę chcieliby się ubezpieczyć, pamiętając, że odpowiedź nie jest jednoznaczna, zależy od rodzaju firmy, którą mają założyć.

Urząd Pracy

al. Niepodległości



Każdy pracodawca poszukuje pracownika. To właśnie w tym miejscu możecie go znaleźć. Powiatowy Urząd Pracy w Pile upowszechnia oferty pracy, pomaga znaleźć pracodawców jak i pracowników.

Punkt wyrabiania pieczętek i reklamy

pl. Konstytucji 3 maja, ul. Buczka

GRAMIEJSKA

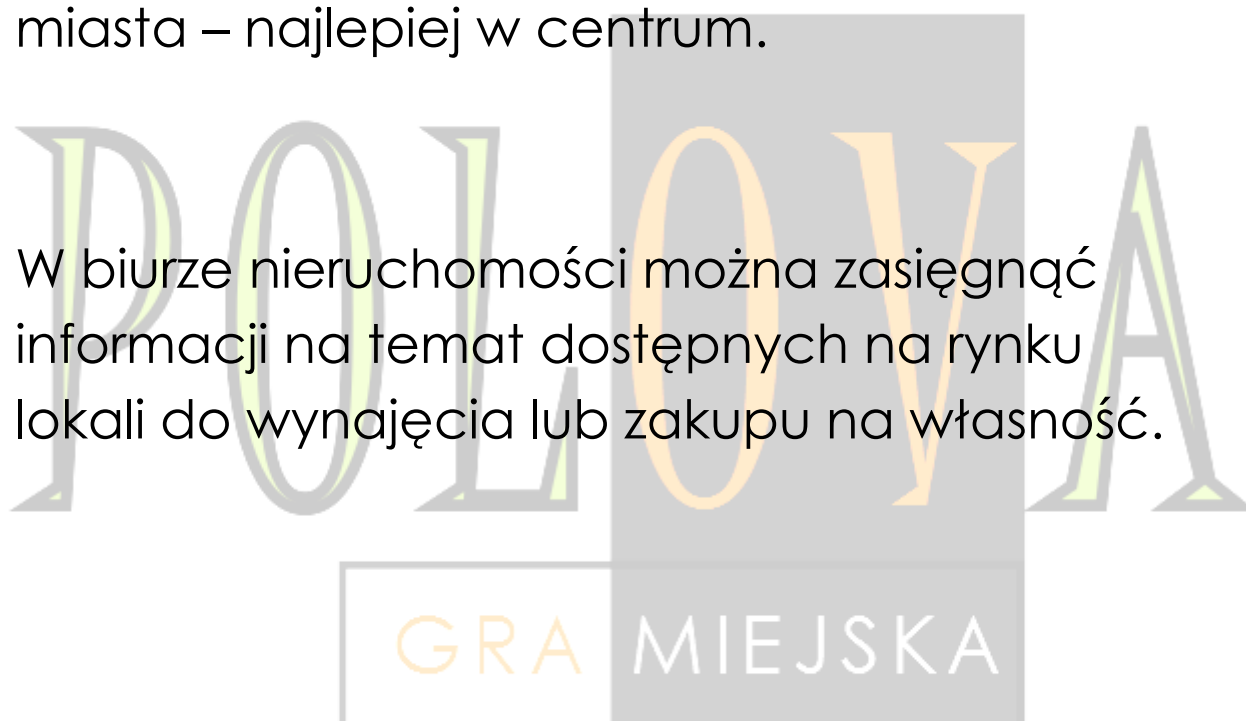
Każda firma musi posiadać element, który odróżnia ją od innych i pozwala zidentyfikować. Najważniejsze z nich to logo i pieczętka firmy. W tym punkcie uczestnicy będą musieli je stworzyć.

Biuro nieruchomości

al. Piastów, ul. Bydgoska, ul. Okrzei

Każda firma musi mieć swoją siedzibę. Aby potencjalni klienci mieli do niej dobry dostęp biuro powinno mieścić się w ruchliwym miejscu miasta – najlepiej w centrum.

W biurze nieruchomości można zasięgnąć informacji na temat dostępnych na rynku lokali do wynajęcia lub zakupu na własność.



Mistrzowie Gry

Mistrz Gry to organizator Gry Miejskiej, który zajmuje się kontrolowaniem przebiegu gry lub jej organizacją.

Mistrzów Gry dzielimy na kilka grup:

Komisarz

Specjalizuje się w kontrolowaniu drużyny, pokonuje całą trasę Gry Miejskiej wraz z zespołem uczestników, nie dopuszczając do złamania regulaminu.

Sędzia

Specjalizuje się w ocenianiu wykonywanych przez uczestników zadań i spisywaniu zdobytych punktów na Kartę Zbiorczą.

Specjalista

Zajmuje się zleceniem zadania oraz przekazaniem wskazówki lub podpowiedzi zespołowi.

Przebieg Gry

Gra zaczyna się na ul. Śródmiejskiej w Pile o godz. 9:00. Wszystkie zespoły startują o tej samej godzinie i na pokonanie trasy oraz wykonanie zadań mają 6 godzin. Każda z drużyn rozpoczyna grę otrzymując kartę z danymi firmy (zał.2), którą ma założyć oraz miejscami szczególnymi, które musi odwiedzić w wyznaczonym czasie. Punktem zbiorczym i ostatnim miejscem szczególnym jest I Liceum Ogólnokształcące w Pile. Każda z drużyn ma do pokonania tą samą liczbę miejsc szczególnych, w liczbie 10. W każdym miejscu drużyna otrzymuje od specjalisty zlecenie, które musi wykonać. Po skończeniu zadania sędzia ocenia jego wykonanie i przydziela punkty, które wpisuje na kartę zbiorczą (zał.2) oraz listę miejsc szczególnych (zał.4).

Zasady

- 1) W grze miejskiej może wziąć udział maksimum 10 drużyn.
- 2) Skład drużyny nie może przekraczać 4 osób i opiekuna.
- 3) Drużyny nie mogą komunikować się między sobą.
- 4) Podczas gry obowiązuje zakaz korzystania z urządzeń mobilnych.
- 5) Każda drużyna otrzymuje 3 bilety autobusowe na uczestnika, może z nich skorzystać podczas gry i stanowią one jedyną możliwość przemieszczenia się z jednego miejsca do drugiego środkiem transportu.
- 6) W przypadku pojawienia się w jednym miejscu szczególnym kilku drużyn o kolejności wykonywania zadań decyduje kolejność dotarcia do punktu. Drużyna, która dotrze jako kolejna czeka, aż grupa poprzedzająca skończy zadanie, albo udaje się do innego miejsca szczególnego.

- 7) Każda z drużyn może udać się do dowolnego miejsca szczególnego w mieście, zasada ta dotyczy banku, punktu wyrabiania pieczętek, biura nieruchomości i biura ubezpieczeń. Pozostałe miejsca mają tylko jedną siedzibę w Pile.
- 8) Każda z drużyn przed startem losuje numer karty firmy.



Punktacja

Za wykonanie każdego zadania w miejscu szczególnym drużyna może otrzymać maksymalnie 3 punkty.

Za częściowe lub niepełne wykonanie zadania otrzymuje 1 lub 2 punkty.

Za brak wykonania zadania otrzymuje 0 punktów.

Rozpoczynając grę każda z drużyn ma na koncie 3 punkty, które może wykorzystać do zakupu podpowiedzi. Można zakupić maksymalnie 3 podpowiedzi, płatne po 1 punkcie za każdą.

Drużyna która nie zdąży w ciągu 6 godzin dotrzeć do ostatniego miejsca szczególnego zostaje zdyskwalifikowana.

Drużyna, która ominie dane miejsce nie otrzymuje punktów za wykonanie zadania w tym miejscu.

Załączniki:

Załącznik 1 - Karta Firmy

<p>Karta Firmy 1 Branża: budowlana Działalność indywidualna Liczba pracowników do zatrudnienia: 6</p>
<p>Karta Firmy 2 Branża: spożywcza Działalność indywidualna Liczba pracowników do zatrudnienia: 6</p>
<p>Karta Firmy 3 Branża: odzieżowa Działalność indywidualna Liczba pracowników do zatrudnienia: 8</p>
<p>Karta Firmy 4 Branża: reklamowa Działalność indywidualna Liczba pracowników do zatrudnienia: 5</p>
<p>Karta Firmy 5 Branża: informatyczna Działalność indywidualna Liczba pracowników do zatrudnienia: 6</p>

Karta Firmy 6

Branża: elektroniczna

Działalność indywidualna

Liczba pracowników do zatrudnienia: 8

Karta Firmy 7

Branża: gastronomiczna

Działalność indywidualna

Liczba pracowników do zatrudnienia: 7

Karta Firmy 8

Branża: kosmetyczna

Działalność indywidualna

Liczba pracowników do zatrudnienia: 5

Karta Firmy 9

Branża: motoryzacyjna

Działalność indywidualna

Liczba pracowników do zatrudnienia: 5

Karta Firmy 10

Branża: obuwnicza

Działalność indywidualna

Liczba pracowników do zatrudnienia: 7

Załącznik 2 – Karta zbiorcza

Numer kolejności i nazwa miejsca szczególnego	Liczba uzyskanych punktów	Podpis sędziego	_____
1 _____	_____/3		
2 _____	_____/3		
3 _____	_____/3		
4 _____	_____/3		
5 _____	_____/3		
6 _____	_____/3		
7 _____	_____/3		
8 _____	_____/3		
9 _____	_____/3		
10 _____	_____/3		
Podpowiedzi:			SUMA PUNKTÓW _____/33

Załącznik 3 - Zadania

Urząd Miasta	<p>Znajdujecie się w Urzędzie Miasta. Waszym zadaniem jest zdobyć odpowiedni wniosek i wypełnić go. Wniosek musi być rzetelnie wypełniony – każdy szczegół się liczy do punktacji ostatecznej. Musicie również zdobyć pieczętkę urzędu, która potwierdzi Waszą obecność w tej instytucji.</p>
Starostwo Powiatowe	<p>Znajdźcie odpowiedni wydział, z którego pobierzecie wniosek CEiDG-1. Wypełnijcie go.</p>
Urząd Skarbowy	<p>Znajdźcie odpowiedni wydział, z którego pobierzecie wniosek o nadanie numeru NIP i załącznik NIP-4. Wypełnijcie.</p>
Urząd Statystyczny	<p>Znajdźcie odpowiedni wydział, z którego pobierzecie wniosek o nadanie numeru REGON. Wypełnijcie go.</p>
Biuro Nieruchomości	<p>Znajdujecie się w biurze nieruchomości gdzie możesz znaleźć dogodne miejsce dla swojej firmy. Znajdźcie lokal, w którym mogłaby prosperować Wasza firma. Uwzględnijcie lokalizację wybranej nieruchomości. Pamiętajcie! Im dogodniejsze miejsce tym więcej klientów.</p>

Bank	<p>Aby Wasza firma dobrze funkcjonowała potrzebujecie własnego konta, a biorąc pod uwagę to, że chcecie mieć własne biuro w centrum miasta przyda się kredyt hipoteczny. Zdobądźcie ulotki dwóch banków dotyczące konta dla przedsiębiorców. Czym różni się ono od zwykłego konta bankowego? Obliczcie ile będzie kosztował kredyt na 100.000 zł w jednym i drugim z banków.</p>
Biuro Ubezpieczeń	<p>Zastanówcie się jaki ma być zakres ubezpieczenia. Wymieńcie minimum 5 elementów, które takie ubezpieczenie miałoby obejmować.</p> <p>Rozważcie kwotę ubezpieczenia analizując ofertę ubezpieczyciela. Pamiętajcie, żeby miesięczna/roczna kwota składki ubezpieczeniowej nie była wyższa niż wasze dochody. Przeanalizujcie szacowane dochody waszej firmy oraz ryzyko wystąpienia szkody.</p>
ZUS	<p>Znajdujcie się w Zakładzie Ubezpieczeń Społecznych. Zdobądźcie formularz ZFA i wypełnijcie go. Zastanówcie się nad wysokością odprowadzanej składki.</p>

Punkt wyrobienia pieczętek i reklamy	<p>Każda firma musi posiadać element, który odróżnia ją od innych i pozwala zidentyfikować. Najważniejsze z nich to logo i pieczętka firmy.</p> <p>W tym punkcie musicie stworzyć projekt logotypu oraz pieczętka. Dowiedzcie się o wycenę małej kampanii reklamowej waszej firmy.</p>
Urząd Pracy	<p>To właśnie między innymi tutaj pracodawca może znaleźć pracownika. Dowiedzcie się czy w urzędzie są zarejestrowane osoby, które mogą być wam potrzebne w firmie. Napiszcie odpowiednie ogłoszenie.</p>



Załącznik 4 – lista miejsc szczególnych

Zaplanujcie swoją trasę tak aby jak najszybciej odwiedzić wszystkie miejsca.

Lista miejsc szczególnych:

Urząd Miasta Pl. Staszica
Starostwo Powiatowe Al. Niepodległości
Punkt wyrabiania pieczętek i reklamy Ul. Buczka, Pl. Konstytucji 3 maja
Urząd Pracy Al. Niepodległości
Biuro Ubezpieczeń Ul. Sikorskiego, al. Niepodległości
Zakład Ubezpieczeń Społecznych Ul. Drygasa
Urząd Statystyczny Al. Niepodległości
Biuro nieruchomości Ul. Okrzei, ul. Bydgoska, al. Piastów
Urząd Skarbowy Ul. Kossaka
Bank Al. Piastów, ul. Bydgoska, ul. Sikorskiego

Autorzy:

Anna Górską

Dominika Kamińska

Kamil Jagła

Patryk Stasiewski

I Liceum Ogólnokształcące w Pile

polapeople@gmail.com

GRA MIEJSKA



SCENARIUSZ NR 5: "KROK W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ - JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?"

Zespół: BMBM

Szkoła: 3 LO im. Mikołaja Kopernika

Skład zespołu:

Koordinator:

Pani Anna Bobińska

Uczniowie:

Marta Balcer

Beata Gil

Barbara Górniak

Magdalena Zimna



KROK W PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

JAK ZAŁOŻYĆ FIRMĘ?

Zakładanie firmy nie jest takie trudne, jakby się mogło wydawać. Wystarczy wykonać kilka kroków, aby nasza działalność była prowadzona zgodnie z prawem.

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

1) Określenie celu gry

- ❖ ćwiczenie przez uczniów postaw przedsiębiorczych, wykorzystanie pozyskanej na lekcji wiedzy w praktyce,
- ❖ nawiązanie relacji z instytucjami państwowymi,
- ❖ przybliżenie faktów i ciekawostek z zakresu przedsiębiorczości,
- ❖ przekazanie podstawowych informacji dotyczących konkretnych zagadnień,
- ❖ zachęcenie do dalszego pozyskiwania wiedzy z zakresu przedsiębiorczości.

2) Fabuła i zasady gry

- ❖ Każda drużyna składa się maksymalnie z 10 osób.
- ❖ Miejscem zbiórki wszystkich grup jest dziedziniec przy III Liceum Ogólnokształcącym im. Mikołaja Kopernika w Kaliszu.
- ❖ Na miejscu zbiórki każda drużyna otrzymuje karty z zadaniami i mapę Kalisza.
- ❖ Każdej grupie towarzyszy osoba czuwająca nad poprawnym przebiegiem trasy gry.
- ❖ W czasie trwania gry drużyny rozwiązują zadania, a uzupełnione karty oddają na stoisku przy III Liceum Ogólnokształcącym im. Mikołaja Kopernika w Kaliszu.
- ❖ Z powodu zróżnicowanego położenia instytucji grupy mogą korzystać z bezpłatnych autobusów linii KLA.
- ❖ Na rozwiązanie wszystkich zadań każda drużyna ma dokładnie 150 minut.
- ❖ W zależności od ilości grup czas startu może różnić się 15 minut.
- ❖ Każda drużyna może zdobyć punkty za: rozwiązane zadania, czas i ilość uczniów w grupie.
- ❖ Wygrywa grupa, która zdobędzie największą ilość punktów w najkrótszym czasie.

POWODZENIA 😊

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KARTA Z INFORMACJAMI O DRUŻYNIE

Pełna nazwa szkoły:.....

.....

Nazwa drużyny:.....

Uczestnicy:

I.

II.

III.

IV.

V.

VI.

VII.

VIII.

IX.

X.

Opiekun:.....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KROK I:

Zgłoście rozpoczęcie indywidualnej działalności gospodarczej.
Kalisz – ul. Tadeusza Kościuszki 1a



<https://prod.ceidg.gov.pl/ceidg.cms.engine/>

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KROK II

Uzyskajcie koncesję lub zezwolenia (w określonych wypadkach)
poprzez złożenie wniosku o wpis do ewidencji gospodarczej.

Urząd Miasta Kalisz ul. Główny Rynek 20

Zadanie 1. *Jakie dane należy podać we wniosku o wpis do ewidencji gospodarczej ?*
20 punktów

- a)
- b)
- c)
- d)
- e)
- f)

Wskazówka:

**O pomoc możecie poprosić osoby pracujące w Urzędzie Miasta.
Na pewno Wam pomogą. ☺**

KROK III

Zgłoście firmę w.....

Kalisz – ul. Marii Konopnickiej 31

Zadanie 2. *Usłyszycie za chwilę sześć odpowiedzi dotyczących kolejnego miejsca do którego musicie się udać, aby założyć firmę. Im szybciej odgadniecie, tym zdobędziecie więcej punktów.*

W rozwiązaniu podajcie pełną nazwę i skrót.

30 punktów

POWODZENIA ☺

Rozwiązanie:.....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KROK IV

Udajcie się do Urzędu Statystycznego.

Kalisz - Plac Jana Kilińskiego 13

Zadanie 3. Wykreślcie z podanego koła słowa – *firma, biuro, przetarg, przelew, kapitał*, a dowiecie się po co należy udać się do Urzędu Statystycznego.

W rozwiązaniu podajcie pełną nazwę i skrót.

10 punktów

Wskazówka: Zaczynjcie wykreślać od 😊

FIRMA KAPITAŁ PRZELEW BIURO PRZETARG
 😊 FIRM KAPITALEWBIUROPRZETARG
 KAPITAŁ PRZELEW BIURO PRZETARG

Rozwiązanie:.....

KROK V

Odwiedźcie Urząd Skarbowy.

Kalisz - ul. Targowa 1

Zadanie 4. W Urzędzie Skarbowym otrzymacie NIP, ale co to takiego?

5 punktów

- a) **dziewięciocyfrowy kod**, służący do identyfikacji podatników w Polsce.
- b) **dziesięciocyfrowy kod**, służący do identyfikacji podatników w Polsce.
- c) **jedenastocyfrowy kod**, służący do identyfikacji podatników w Polsce.
- d) **ośmiocyfrowy kod**, służący do identyfikacji podatników w Polsce.

W rozwiązaniu podajcie także pełną nazwę skrótu NIP.

Rozwiązanie:.....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KROK VI

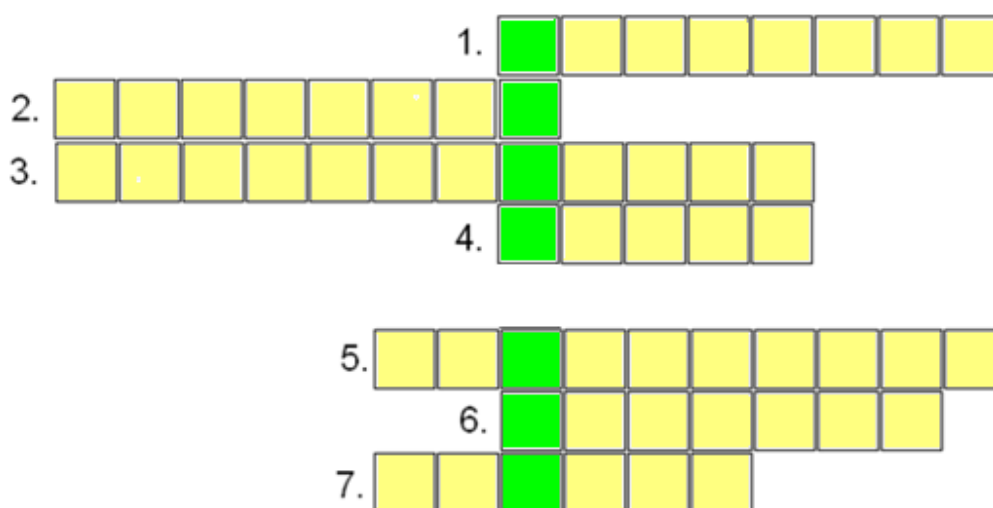
Założcie konto bankowe.

Kalisz – ul. Alfonsa Parczewskiego 9A

W tym celu musicie udać się do banku.

Zadanie 5. Rozwiązując krzyżówkę dowiedzie się, jak brzmi jego nazwa.

10 punktów



1. Automatyczne urządzenie służące do wypłaty gotówki za pomocą karty płatniczej.
2. Suma pieniężna pożyczona innej osobie.
3. Odłożone pieniądze w banku lub skarbonce.
4. Wykazuje stan pieniędzy klienta.
5. Przeznaczenie środków finansowych na rozwój działalności, zakup akcji.
6. Pieniądz papierowy.
7. Nabycie jakiegoś przedmiotu, nieruchomości w celu zabezpieczenia kapitału, ale również suma pieniędzy deponowana w banku na stałym lub zmiennym oprocentowaniu.

Hasło:.....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KROK VII

Teraz zajmiecie się wyrobieniem pieczętki Waszej firmy.

Kalisz – ul. Niecała 8

Zadanie 6. Zanim otrzymacie pieczętkę musicie się dowiedzieć, jakie cztery elementy muszą się na niej znajdować.

10 punktów

1.
2.
3.
4.

KROK VIII

Jeśli w Waszej firmie chcecie zatrudnić pracowników, musicie udać się do jednej z niezbędnych instytucji.

Kalisz – ul. Kościuszki 6

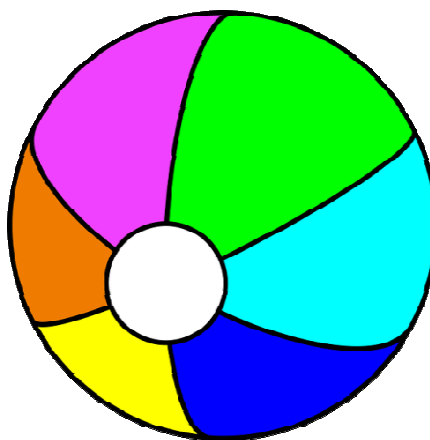
Zadanie 7. Rozwiążcie rebus, a dowiedziecie się co to za miejsce.

5 punktów



KŁ

+ E



ŁKA

+ D

Rozwiązanie:.....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRMĘ?

KROK IX

Powtórzcie zdobytą wiedzę!

Zadanie 8. *Ponumerujcie w odpowiedniej kolejności (1-7),
gdzie powinniśmy się udać w celu założenia firmy.*

10 punktów

- (.....) Zakład Ubezpieczeń Społecznych
- (.....) Urząd Statystyczny
- (.....) Urząd Miasta
- (.....) Powiatowa Stacja Sanitarno - Epidemiologiczna
- (.....) Bank
- (.....) Urząd Skarbowy
- (.....) Zakład z wyrobem pieczętek

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

POMOCE

Mapa Kalisza



JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

KARTA Z PUNKTACJĄ – wypełnia komisja

Nazwa drużyny: _____

Opiekun: _____

Czas trwania: _____ minut.

Numer zadania	Ilość zdobytych punktów	Ilość punktów do zdobycia
1.		20
2.		30
3.		10
4.		5
5.		10
6.		10
7.		5
8.		10

Suma punktów do zdobycia za rozwiązane zadania - _____ punktów na 100 punktów.

Właściwe podkreślić...

Bonus dla drużyny w najlepszym czasie – 50 punktów.

Bonus dla drużyny w drugim czasie – 30 punktów.

Bonus dla drużyny w trzecim czasie – 10 punktów.

Premia dla grupy z największą ilością uczniów (maksimum – 10 uczniów) – 50 punktów.

SUMA WSZYSTKICH PUNKTÓW: _____ PUNKTÓW NA 200 PUNKTÓW.

MIEJSCE: _____

KOMISJA W SKŁADZIE:

1).....

2).....

3).....

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

WSKAZÓWKI DO ZADAŃ

Zadanie 2.

Osoba towarzysząca drużynie czyta podpowiedzi (po każdej zadaje pytanie, czy grupa wie o jaką instytucję chodzi) i zaznacza na karcie ilość punktów, jaką dana grupa zdobyła.

ODPOWIEDZI DO ZADAŃ

Zadanie 1.

W zgłoszeniu do ewidencji należy podać następujące dane:

- imię i nazwisko przedsiębiorcy,
- nazwę firmy,
- nr ewidencyjny PESEL,
- nr identyfikacji podatkowej NIP,
- adres zamieszkania,
- adres siedziby firmy,

Zadanie 2.

ZUS – Zakład Ubezpieczeń Społecznych

Zadanie 3.

REGON - Krajowy Rejestr Urzędowy Podmiotów Gospodarki Narodowe

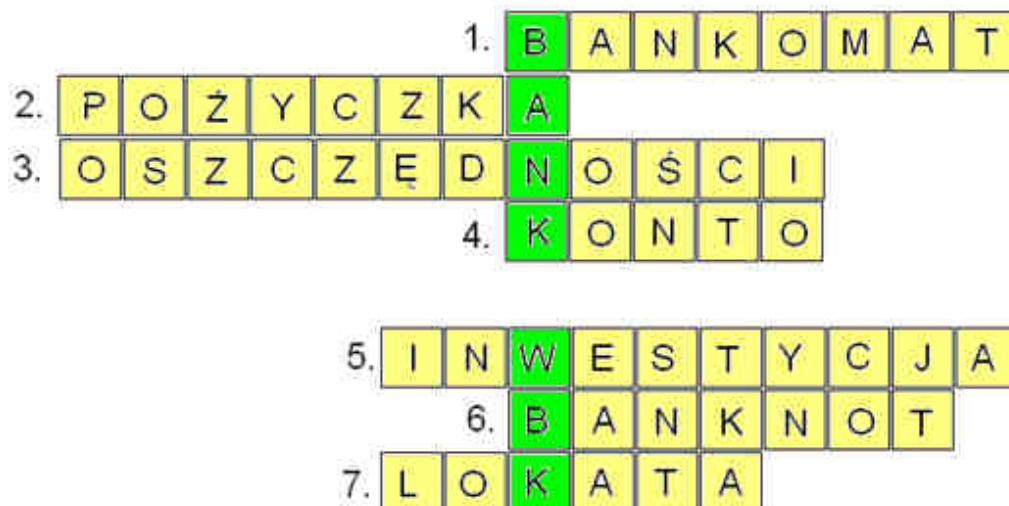
Zadanie 4.

NIP - Numer Identyfikacji Podatkowej

b) dziesięciocyfrowy kod, służący do identyfikacji podatników w Polsce.

JAK ZAŁOŻYĆ FIRMĘ?

Zadanie 5.



Hasło: Bank WBK

Zadanie 6.

Pieczętka firmowa powinna zawierać:

- oznaczenie przedsiębiorcy – firmę lub nazwę przedsiębiorcy ze wskazaniem formy prawnej,
- dane teleadresowe siedziby firmy,
- numer identyfikacyjny NIP,
- numer identyfikacyjny REGON.

Zadanie 7.

Sanepid - Powiatowa Stacja Sanitarno - Epidemiologiczna

Zadanie 8.

- (2) Zakład Ubezpieczeń Społecznych
- (3) Urząd Statystyczny
- (1) Urząd Miasta
- (7) Powiatowa Stacja Sanitarno - Epidemiologiczna
- (5) Bank
- (4) Urząd Skarbowy
- (6) Zakład z wyrobem pieczętek

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

ZASADY PUNKTOWANIA

Zadanie 1.	Za podane sześciu prawidłowych odpowiedzi – 20 punktów
	Za podane czterech poprawnych odpowiedzi – 10 punktów
	Za podane dwóch prawidłowych odpowiedzi – 5 punktów
Zadanie 2.	Za podanie poprawnej odpowiedzi po usłyszeniu maksimum 2 podpowiedzi – 30 punktów
	Za podanie poprawnej odpowiedzi po usłyszeniu maksimum 4 podpowiedzi – 20 punktów
	Za podanie poprawnej odpowiedzi po usłyszeniu maksimum 6 podpowiedzi – 10 punktów
Zadanie 3.	Za podanie prawidłowej odpowiedzi – (pełna nazwa + skrót) – 10 punktów
	Za podanie prawidłowej odpowiedzi – (pełna nazwa lub skrót) – 5 punktów
Zadanie 4.	Za zaznaczenie poprawnej odpowiedzi i podanie pełnej nazwy - 5 punktów
	Za zaznaczenie poprawnej odpowiedzi lub podanie pełnej nazwy - 2 punkty
Zadanie 5.	Za poprawne rozwiązanie całej krzyżówki i podanie hasła – 10 punktów
Zadanie 6.	Za podane czterech poprawnych odpowiedzi – 10 punktów
	Za podane dwóch prawidłowych odpowiedzi – 5 punktów
Zadanie 7.	Za poprawne rozwiązanie rebusu oraz podanie pełnej nazwy i skrótu – 5 punktów
Zadanie 8.	Za poprawne ponumerowanie – 10 punktów

Suma punktów do zdobycia za prawidłowe rozwiązania zadań - **100 punktów.**

Bonus dla drużyny w najlepszym czasie – **50 punktów.**

Bonus dla drużyny w drugim czasie – **30 punktów.**

Bonus dla drużyny w trzecim czasie – **10 punktów.**

Premia dla grupy z największą ilością uczniów (*maksimum – 10 uczniów*) – **50 punktów.**

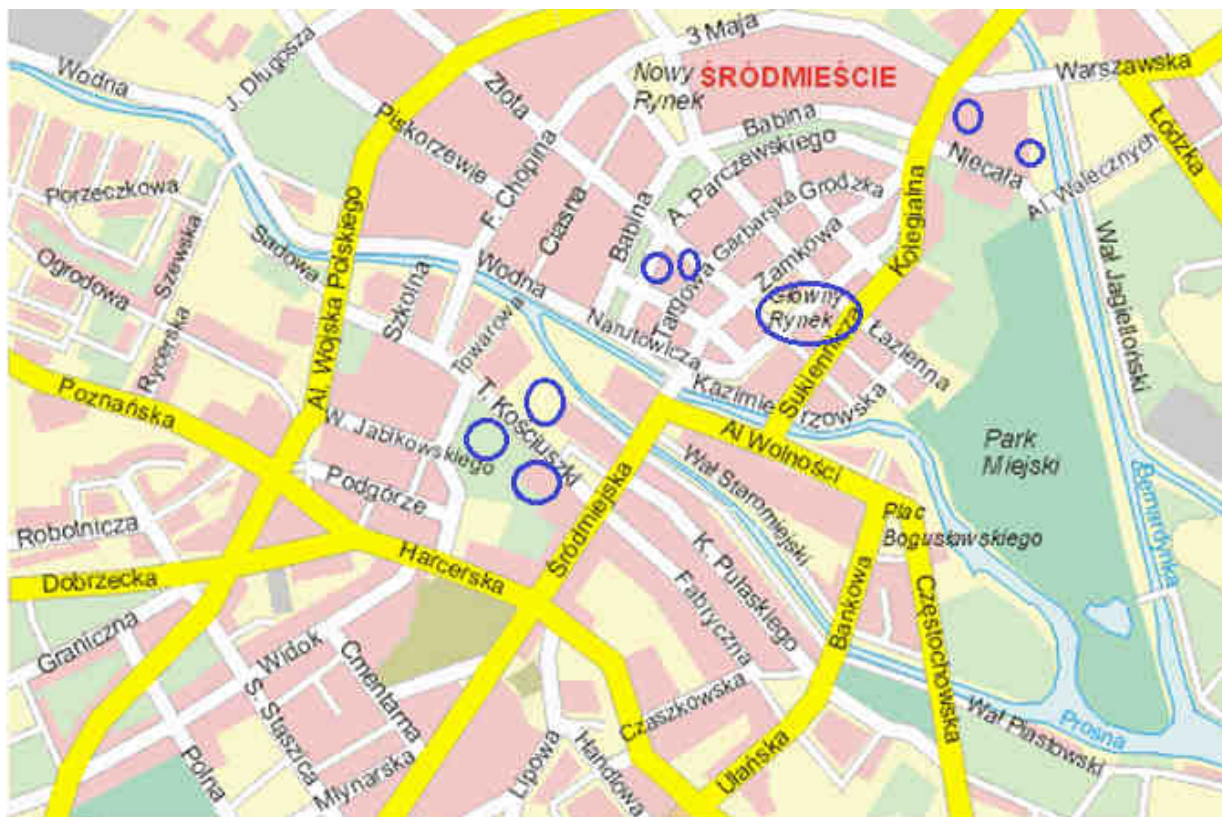
Każda drużyna może maksymalnie zdobyć aż **200 punktów.**

JAK ZAŁOŻYĆ FIRME?

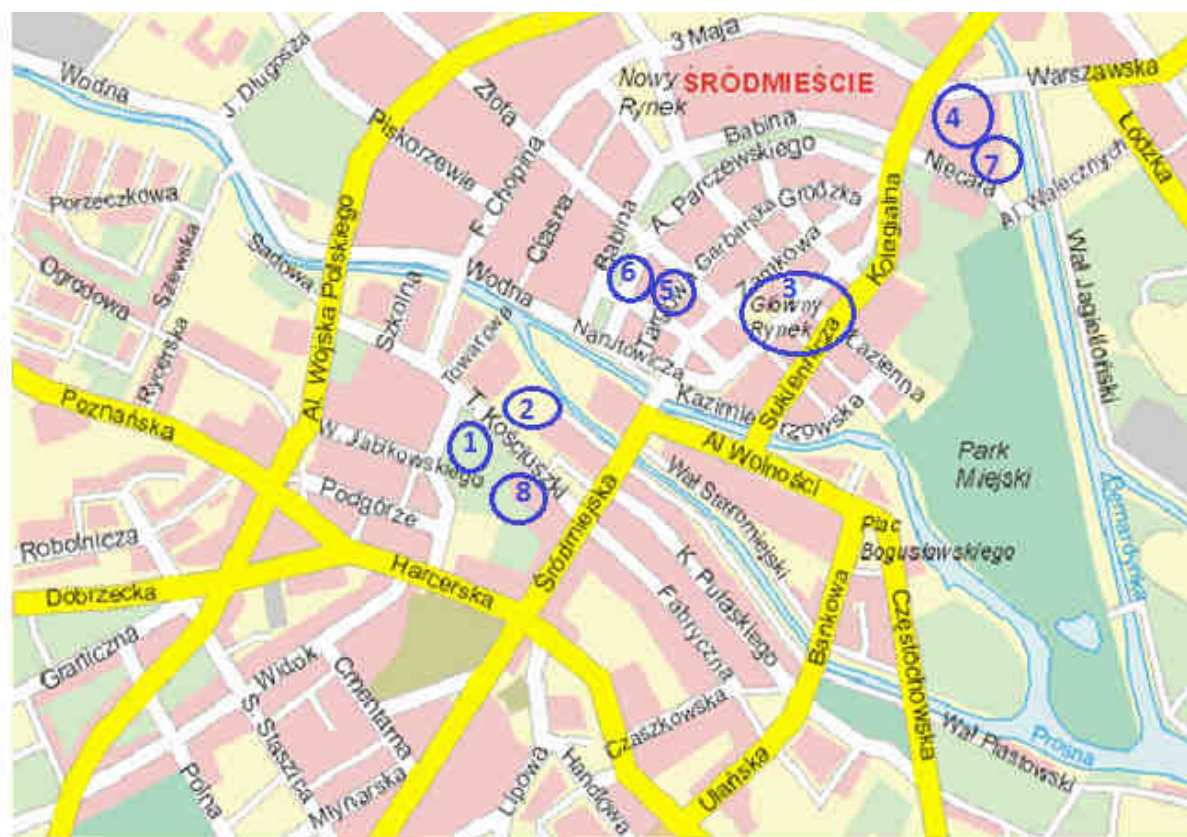
POMOCE – WERSJA DLA KOMISJI

Mapa Kalisza

W scenariuszu gry prowadzący ma możliwość wyboru jednego z dwóch planów. Zachęcamy do wyboru pierwszej wersji (bez naniesionych punktów), gwarantując tym samym więcej emocji uczestnikom gry.



JAK ZAŁOŻYĆ FIRMĘ?



1. III Liceum Ogólnokształcące, ul. Tadeusza Kościuszki 10
2. Urząd Miasta Kalisza, ul. Tadeusza Kościuszki 1a
3. Urząd Miejski, ul. Główny Rynek 20
4. Urząd Statystyczny, Plac Jana Kilińskiego 13
5. Urząd Skarbowy, ul. Targowa 1
6. Bank, ul. Alfonsa Parczewskiego 9A
7. Zakład z wyrobem pieczętek, ul. Niecała 8
8. Powiatowa Stacja Sanitarno - Epidemiologiczna, ul. Tadeusza Kościuszki 6

SCENARIUSZ NR 6: " SZYBKA DECYZJA "

Zespół: Hipolit

Szkoła: Zespół Szkół Technicznych im. Hipolita Cegielskiego w Śremie

Skład zespołu:

Koordynator:

Pani Magdalena Musielak

Uczniowie:

Wiktoria Krajewska

Magdalena Pokorska

Alicja Zacharyasz

Dorota Zandecka

**Invest in your future!
Set yourself a goal!
Become Advertising Account Manager!**



**Zainwestuj w przyszłość!
Postaw sobie cel!
Zostań specjalistą ds. reklamy!**



**YOU VOTE FOR ME,
YOU VOTE FOR THE BEST,
TILL I SOLVE ALL YOUR PROBLEMS,
I WILL NOT REST!**

YES, WE CAN!

JOIN TO US!



TECHNIK ORGANIZACJI REKLAMY

January						
S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

February						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

March						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

April						
S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

May						
S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

June						
S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

July						
S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

August						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

September						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

October						
S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

November						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

December						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

TWÓJ WYBÓR !!!

Gra szybka decyzja

Instrukcja

Dzielimy uczestników gry na 3-4 osobowe grupy (5-6 osobowe), które wcielą się w role przedsiębiorców miejscowości leżącej w pobliżu większego miasta. Każda osoba w grupie otrzymuje rolę. Zadaniem każdej grupy jest zaplanowanie, jak najbardziej efektywnego, gospodarowania określonym budżetem. Wygrywa zespół, który osiągnął najwyższy zysk przy minimalnym nakładzie kosztów.

Przebieg gry:

- podzielenie uczestników na grupy i wylosowanie przez każdą osobę roli (jeżeli w opisie roli nie jest wyraźnie napisane inaczej, to dojazd do pracy ma miejsce tylko w dni robocze, czyli od poniedziałku do piątku)
- planowanie przychodów i rozchodów,
- obliczenie cen,
- obliczenie marży w stu i od sta,
- obliczenie wysokości odsetek z lokaty,
- zaciągnięcie kredytu i obliczenie rat równych dla 4 miesięcy,
- sporządzenie planu marketingowego. (25 – 30 minut)
- podsumowanie wyników gry i jej omówienie

Omówienie wyników gry

- W omówieniu gry warto uczestnikom postawić pytania dotyczące czynników mających wpływ na uzyskane wyniki



SCENARIUSZ NR 7: " Z EKONOMIĄ ZA PAN BRAT"

Zespół: KuStaCo

Szkoła: III LO im. Mikołaja Kopernika w Kaliszu

Skład zespołu:

Koordynator:

Pani Anna Bobińska

Uczniowie:

Natalia Cofalska

Anna Jeżak

Martyna Kusiak

Gabriela Stasiak

Martyna Wojtczak

„Z ekonomią za pan brat”

Scenariusz gry miejskiej

CELE

Głównym celem przygotowanego przez nas planu gry miejskiej jest zapoznanie młodzieży szkół ponadgimnazjalnych z podstawami ekonomii - niezbędnej w codziennym życiu.



WPROWADZENIE

Klasę dzielimy na 6-osobowe grupy, których głównym celem będzie wykonywanie zadań w określonych miejscach na trasie według załączonej mapy.

Grupa uczniów, biorących udział w grze miejskiej, spotykają się w budynku III Liceum Ogólnokształcącego przy ul. Kościuszki 10 w Kaliszu.

Uczniowie rozpoczynają grę w sali nr 14, w której otrzymują pierwsze zadanie, dalsze instrukcje dotyczące zabawy oraz plan miasta z miejscami do których muszą dotrzeć.

ZADANIA

Zadanie nr 1- „Domino ekonomiczne”. Uczniowie otrzymują zestaw 10 pojęć z zakresu ekonomii, ich zadaniem będzie dopasować podane terminy do definicji.

Zadanie nr 2- Uczniowie opuszczają budynek szkoły i zacierają w kierunku Rynku Głównego podążając ulicą Śródmiejską (trasa zaznaczona na otrzymanym planie). Na trasie szkoła - ratusz muszą dokonać ekonomicznego zakupu określonego produktu, w jak najniższej cenie i jak największej ilości (koszt zakupów nie może przekroczyć 2 zł).

Zadanie nr 3- Uczniowie pod ratuszem będą musieli wybrać najlepiej napisany list motywacyjny. Następnie muszą się udać do pobliskiego II Urzędu Skarbowego w Kaliszu.

Zadanie nr 4- Uczniowie w Urzędzie Skarbowym (miejsce zaznaczone na mapie) otrzymują kopertę z kolejnym zadaniem. W nim będą musieli obliczyć podatek od towarów i usług (VAT).

Zadanie nr 5- Uczniowie wracają na dziedziniec szkoły, gdzie czeka na nich quiz dotyczący wiedzy ekonomicznej.

Zwycięża drużyna, która na swoim koncie zgromadzi największą ilość punktów.

Wskazówki dla osoby prowadzącej grę na poszczególnych etapach trasy

Zadanie nr 1

Osoba prowadząca rozdaje koperty, w których umieszczone jest domino ekonomiczne, jej zadaniem jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania (wszelkie możliwe odpowiedzi w załączniku) oraz przyznanie odpowiedniej ilości punktów dla danej drużyny.

Zadanie nr 2

Najbardziej ekonomiczny zakup - na mecie należy rozstrzygnąć która z grup dokonała najbardziej ekonomicznego zakupu (na podstawie paragonów) oraz przyznać punkty dla drużyny zwycięskiej.

Zadanie nr 3

Prowadzący grę miejską rozdaje 2 koperty, w których znajdują się 2 listy motywacyjne. Jeden napisano w wersji poprawnej, drugi - błędnej. To zadanie wymaga od osoby prowadzącej weryfikowania poprawnych odpowiedzi i przyznania punktów.

Zadanie nr 4

Prowadzący wręcza uczestnikom gry zadania obliczeniowe, na których wykonanie przeznaczono 10 minut. Po tym czasie uczestnicy oddają kartki z odpowiedziami. Po zakończeniu zadania należy sprawdzić poprawność rozwiązania zadań (według załączonych odpowiedzi), w zależności od ilości poprawnie wykonanych zadań oraz przyznać punkty.

Zadanie nr 5

Ostatnie zadanie polega na przeprowadzeniu quizu. Należy przekazać grupie zasady jego przebiegu:

- wybrać lidera grupy (to on będzie udzielać ostatecznej odpowiedzi)
- czas odpowiedzi na zadane pytanie to 30 sekund.

Po każdym zadany pytaniu przyznaje się punkty (w zależności od poprawności odpowiedzi)

Zadanie nr 1

W tym punkcie waszym zadaniem jest ułożenie domina ekonomicznego. Dopasujcie definicje do podanych terminów, aby klocki utworzyły koło. Gdy ułożycie poinformujcie o tym nauczyciela, który da Wam kopertę z kolejnym zadaniem.

Zadanie nr 2

Teraz musicie się udać do ratusza. W kopercie otrzymaliście 2 zł. Po drodze, czyli na ulicy Śródmiejskiej (macie ją również oznaczoną na mapie) musicie dokonać ekonomicznego zakupu, jak największej ilości paczek chusteczek firmy „Velvet”, aby kwota zakupu nie przekroczyła 2 zł. Nie zapomnijcie zabrać paragonu! Po zakupie kierujcie się do ratusza, przy którym czeka Was kolejne zadanie. Tam musicie szukać kolorowych kopert.

Zadanie nr 3

O jak miło, nie poddawajcie się. Tym razem musicie wybrać kopertę z najlepiej napisanym listem motywacyjnym. Wybraną kopertę zatrzymajcie przy sobie aż do ostatniego zadania na dziedzińcu szkoły, gdzie odbiorą ją od Was nauczyciele. Teraz udajcie się do II Urzędu Skarbowego, który znajduje się na ulicy Targowej (to miejsce jest również zaznaczone na mapie).

Zadanie nr 4

Kolejnym zagadnieniem z jakim musicie się zmierzyć jako uczestnicy naszej zabawy jest obliczenie podatku od towarów i usług (VAT). Każdego dnia ,kupując różne rzeczy lub korzystając z wielu usług dostępnych na rynku, płacimy ten podatek. W Polsce istnieją różne stawki podatku VAT: 23%, 8%, 5%, 0%. Stawka ta zależy od rodzaju towaru lub usługi.

Zadanie nr 5

Uczestnicy zebrani na dziedzińcu szkoły przystępują do ostatniego zadania - quizu na temat ogólnej wiedzy ekonomicznej. Uczniom zadawane są pytania przez zapewnioną osobę. Grupa odpowiada na zadane pytania razem, w czasie nie dłuższym niż 5 sekund. Ostatecznej odpowiedzi udziela wcześniej wybrany lider grupy.

MAPA

Czas gry: 1-2 h



Załączniki do podanych wyżej zadań

Zadanie nr 1

Bilans	Wskaźnik finansowy, który pokazuje, jak duża część przychodów ze sprzedaży pozostaje na pokrycie kosztów wynagrodzeń, pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych oraz na zysk.
Marża brutto	Kwota, wyrażona w procentach, jaką płaci się za korzystanie z kapitału pieniężnego.
Stopa procentowa	Składniki majątku firmy, których przewidywany okres wykorzystania na potrzeby działalności gospodarczej jest dłuższy niż rok.
Środki trwałe	Łączne zasoby majątkowe firmy, jakie firma ma do dyspozycji. Są to zasoby powstałe na skutek zdarzeń przeszłych, które mają przynieść korzyści ekonomiczne w przyszłości.
Aktywa	Plan szacowanych wpływów i wydatków, np. na kolejny rok lub miesiąc.

Budżet	Część aktywów, która nie jest finansowana przez właścicieli firmy.
Kapitał obcy	Pozycja w bilansie, która stanowi różnicę między aktywami i zobowiązaniami zewnętrznymi.
Kapitał własny	Podatek dochodowy, którym opodatkowane są dochody osiągnięte przez osoby fizyczne.
Podatek dochodowy od osób fizycznych (PIT)	Podatek od towarów i usług nakładany na opodatkowane towary i usługi w momencie ich wprowadzania do obrotu.
Podatek VAT	Pokazuje sytuację finansową firmy na dany moment, np. na koniec roku obrachunkowego.

Zadanie nr 3 (załączniki)

- List motywacyjny (poprawny)
- List motywacyjny (błędny)

Zadanie nr 4

Oblicz następujące zadania:

- a) Wartość netto zakupionego drzewa wynosi 100 zł. Oblicz cenę brutto wiedząc, że do ceny netto naliczany jest podatek VAT w wysokości 23 %.
- b) Opłata za prąd w pewnym domu wyniosła 344,4 zł (kwota brutto). Oblicz ile zapłacono by, gdyby nie uwzględniono podatku o wartości 23 %.

Zadanie nr 5

1. Jak nazywa się autor reformy walutowej?
2. Ile procent wynosi podatek VAT od materiałów budowlanych ?
3. Deklaracja podatkowa to forma obowiązkowego przekazywania informacji dla celów podatkowych, do jakiego miejsca składamy zeznania podatkowe?
4. Jak nazywamy ujemne saldo na rachunku bankowym?
5. Ile wynosi podatek VAT od towarów i usług?
6. Jak nazywamy rynkowy koszt kapitału, albo inaczej cenę, którą trzeba ponieść w przypadku pożyczki na określony czas?
7. Procesem wzrostu ogólnego poziomu cen nazywamy...
8. W którym miesiącu upływa termin składania zeznania podatkowego o wysokości osiągniętego dochodu w roku podatkowym (tzw. PIT 37)

ZASADY PUNKTOWANIA

- Zwycięża drużyna, która na swoim koncie zgromadzi największą ilość punktów.
- Maksymalnie drużyna może otrzymać 29 punktów.

Zadanie nr 1

Za każde poprawnie dopasowane hasło uczestnicy otrzymują jeden punkt. (maksymalnie 10 pkt.) Złe dopasowanie – 0 pkt.

Zadanie nr 2

Za najbardziej ekonomiczny zakup przyznawane są 4 pkt. dla drużyny zwycięskiej (uhonorowana może zostać wyłącznie 1 drużyna).

Zadanie nr 3

Kiedy zawodnicy wybiorą poprawną wersję listu motywacyjnego przyznaje się im 3 pkt. W przypadku wyboru złego listu zawodnikom nie przyznawane są punkty.

Zadanie nr 4

Każde poprawnie wyliczone zadanie zostaje nagrodzone 3 punktami (maksymalnie 6 pkt.) Zła odpowiedź - 0 pkt.

Zadanie nr 5

Każda poprawna odpowiedź: 2 pkt. (maksymalnie 16 pkt.) Wymagane są pełne nazwy instytucji, dokładne liczby, w przypadku pytania pierwszego wymaga się imienia i nazwiska. Ostateczna odpowiedź musi być wypowiedziana przez wybranego lidera grupy. W przypadku błędnej odpowiedzi na pytanie grupa otrzymuje 0 pkt.

ODPOWIEDZI

Zadanie nr 1

1. **Bilans** - pokazuje sytuację finansową firmy na dany moment, np. na koniec roku obrachunkowego. (1 pkt.)
2. **Marża brutto** - wskaźnik finansowy, który pokazuje, jak duża część przychodów ze sprzedaży pozostaje na pokrycie kosztów wynagrodzeń, pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych oraz na zysk. (1 pkt.)
3. **Stopa procentowa** - kwota, wyrażona w procentach, jaką płaci się za korzystanie z kapitału pieniężnego. (1 pkt.)
4. **Środki trwałe** - składniki majątku firmy, których przewidywany okres wykorzystania na potrzeby działalności gospodarczej jest dłuższy niż rok. (1 pkt.)
5. **Aktywa** - łączne zasoby majątkowe firmy, jakie firma ma do dyspozycji. Są to zasoby powstałe na skutek zdarzeń przeszłych, które mają przynieść korzyści ekonomiczne w przyszłości. (1 pkt.)
6. **Budżet** - plan szacowanych wpływów i wydatków, np. na kolejny rok lub miesiąc. (1 pkt.)
7. **Kapitał obcy** - Część aktywów, która nie jest finansowana przez właścicieli firmy. (1 pkt.)
8. **Kapitał własny** - pozycja w bilansie, która stanowi różnicę między aktywami i zobowiązaniami zewnętrznymi. (1 pkt.)
9. **Podatek dochodowy od osób fizycznych (PIT)** - podatek dochodowy, którym opodatkowane są dochody osiągnięte przez osoby fizyczne. (1 pkt.)
10. **Podatek VAT** - podatek od towarów i usług nakładany na opodatkowane towary i usługi w momencie ich wprowadzania do obrotu. (1 pkt.)

Zadanie nr 3

List poprawny

<p>Gabriela Maria Stasiak Ul. 29 Stycznia 3A 63-460 Nowe Skalmierzyce 728344029 gabrysiastasiak@spoko.pl</p>	<p style="text-align: center;"><u>LIST MOTYWACYJNY</u></p> <p>Jan Kowalski Pracownia Projektowa ARCHIPELAG ul. Ostrowska 13 62-800 Kalisz</p> <p>Sz.P. Janie Kowalski:</p> <p>W odpowiedzi na Państwa ofertę pracy na stanowisku stażysty w firmie ARCHIPELAG zamieszczoną na stronie internetowej www.architekci.pl w dnia 17.04.2014r. chciałabym zgłosić swoją kandydaturę na w/w stanowisku.</p> <p>Posiadam wykształcenie wyższe z uzyskanym tytułem magistra na kierunku architektury. Odbytam praktyki w dwóch renomowanych firmach, a mianowicie w „Bostudio” oraz „Amawa”. Jestem osobą posiadającą wyobraźnię przestrzenną, zdolności plastyczne oraz niezwykłą wrażliwość estetyczną. Wyróżniam się zorganizowaniem, systematycznością, solidnością i kreatywnością. Posiadam także umiejętność pracy w grupie oraz zdolności perswazyjne.</p> <p>Gwarantuję z mojej strony profesjonalizm i efektywność w pracy na stanowisku stażysty oraz przyczynię się do rozwoju firmy ARCHITELAG.</p> <p style="text-align: right;">Z poważaniem Gabriela Maria Stasiak</p> <p style="text-align: right;"><i>Gabriela Stasiak</i></p> <p><i>Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).</i></p>
---	---

Zadanie nr 4

Oblicz następujące zadania:

- a) Wartość netto zakupionego drewna wynosi 100 zł. Oblicz cenę brutto wiedząc, że do ceny netto naliczany jest podatek VAT .
 $1,23 \text{ zł} * 100 = \underline{123 \text{ zł}}$ (3 pkt.)
- b) Opłata za prąd w pewnym domu wyniosła 344,4 zł (kwota brutto). Oblicz ile zapłacono by, gdyby nie uwzględniono podatku o wartości 23 %.
 $1,23 - 344,4$
 $1,00 - x$
 $x = \underline{280 \text{ zł}}$ (3 pkt.)

Zadanie nr 5

1. Jak nazywa się autor reformy walutowej? **Władysław Grabski** (2 pkt.)
2. Ile procent wynosi podatek VAT od materiałów budowlanych ? **8%** (2 pkt.)
3. Deklaracja podatkowa to forma obowiązkowego przekazywania informacji dla celów podatkowych, do jakiego miejsca składamy zeznania podatkowe? **Urząd Skarbowy** (2 pkt.)
4. Jak nazywamy ujemne saldo na rachunku bankowym? **Debet** (2 pkt.)
5. Ile wynosi podatek VAT od towarów i usług? **23 %** (2 pkt.)
6. Jak nazywamy rynkowy koszt kapitału, albo inaczej cenę, którą trzeba ponieść w przypadku pożyczki na określony czas? **Odsetki** (2 pkt.)
7. Procesem wzrostu ogólnego poziomu cen nazywamy... **Inflacja** (2 pkt.)
8. W którym miesiącu upływa termin składania zeznania podatkowego o wysokości osiągniętego dochodu w roku podatkowym (tzw. PIT 37) **30 kwietnia** (2 pkt.)

ZAŁĄCZNIKI:

List motywacyjny poprawny

Gabriela Maria Stasiak

Ul. 29 Stycznia 3A

63-460 Nowe Skalmierzyce

728344029

gabrysiastasiak@spoko.pl

LIST MOTYWACYJNY

Jan Kowalski
Pracownia Projektowa ARCHIPELAG
ul. Ostrowska 13
62-800 Kalisz

Sz.P. Janie Kowalski:

W odpowiedzi na Państwa ofertę pracy na stanowisku stażysty w firmie ARCHIPELAG zamieszczoną na stronie internetowej www.architekci.pl w dnia 17.04.2014r. chciałabym zgłosić swoją kandydaturę na w/w stanowisku.

Posiadam wykształcenie wyższe z uzyskanym tytułem magistra na kierunku architektury. Odebrałam praktyki w dwóch renomowanych firmach, a mianowicie w „Bostudio” oraz „Amawa”. Jestem osobą posiadającą wyobraźnię przestrzenną, zdolności plastyczne oraz niezwykłą wrażliwość estetyczną. Wyróżniam się zorganizowaniem, systematycznością, solidnością i kreatywnością. Posiadam także umiejętność pracy w grupie oraz zdolności perswazyjne.

Gwarantuję z mojej strony profesjonalizm i efektywność w pracy na stanowisku stażysty oraz przyczynię się do rozwoju firmy ARCHITELAG.

Z poważaniem
Gabriela Maria Stasiak

Gabriela Stasiak

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

List motywacyjny błędny

LIST MOTYWACYJNY

Kamień, 29.01.2024r.

B2 Studio
ul. Wrocławska 37A
30-011 Kraków

Szanowni Państwo,

W odpowiedzi na ofertę pracy, zamieszczoną na stronie www.architekci.pl chciałabym zaproponować swoją kandydaturę na stanowisko architekta.

Niedawno skończyłam Krakowską Szkołę Wyższą na Wydziale Architektury i Sztuk Pięknych na kierunku Architektury i Urbanistyki. W czasie nauki odbyłam praktyki zawodowe pracując jako asystentka w firmie "Creative - Architekci", pomagałam w projektach dotyczących budownictwa mieszkaniowego. Pracowałam również w Biurze Architektonicznym "Pokami" jako architekt, wykonałam tam autorski projekt wnętrz rezydencji mieszkalnej w Zakopanem i jak w poprzedniej firmie pomagałam w pracach projektowych przy budowie mieszkań i apartamentowców.

Zdobyta wiedza podczas studiów w połączeniu z praktykami pozwoliły mi podnieść swoje kwalifikacje. Bardzo dobrze sprawdzam się w powierzonych mi zadaniach indywidualnych, jestem osobą odpowiedzialną i komunikatywną.

Chętnie umówię się na rozmowę kwalifikacyjną w celu lepszej prezentacji mojej kandydatury.

Anna Jeżak

SCENARIUSZ NR 8: " AGENCJA REKLAMOWA W SEWILLI "

Zespół: Marketingowcy

Szkoła: Zespół Szkół Technicznych im. Hipolita Cegielskiego w Śremie

Skład zespołu:

Koordinator:

Pani Cecylia Szarzyńska

Uczniowie:

Dawid Ludwicki

Damian Majsner

Patryk Posielski

Eryk Rajch

Mikołaj Zimiński

Agencja reklamowa w Sewilli

Gra dla agencji reklamowej

Przenieś się do Sewilli w Hiszpanii. Jesteś podróżnym który podziwiając zabytki planujesz strategię reklamową.

Zasady gry:

Podczas rozgrywki gracze za pomocą kart ruchu przemieszczają po planszy postacie podróżnego, starając się spotkać znane miejsca w Sewilli. Gdy dojdzie do zabytku, podróżny otrzymuje pytanie marketingu, sprzedaży lub reklamy i otrzymuje 2 punkty (1 punkt nazwa zabytku + 1 punkt za prawidłową odpowiedź dotyczący reklamy). Zwycięzcą jest gracz, który zdobył najwięcej punktów na koniec gry, a tym samym zgromadził największą liczbę punktów i może otworzyć własną agencję reklamowa.

Obiekty Sewilli:

1. Alkazar – dawny pałac królewski. Bogactwo ornamentyki, dekoracji ceramicznych i komnat sprawia, że sewilski alkazar zalicza się do najwspanialszych kompleksów pałacowych w Hiszpanii.
2. Katedra Najświętszej Marii Panny w Sewilli – jest największym i jednym z najwspanialszych gotyckich kościołów na świecie. We wnętrzu znajduje się grobowiec Kolumba.
3. Ratusz – wspaniała renesansowa budowla zbudowana w latach 1527-64 na dawnym placu turniejowym.
4. Giełda – renesansowy budynek giełdy handlowej
5. Torre del Oro (Złota Wieża) z XIII wieku jedna ze 166 w systemie obronnym Maurów.
6. Arena walk byków (hiszp. La Plaza de Toros de la Real Maestranza de Caballería de Sevilla), amfiteatr zbudowany w latach 1749-1881, mieszczący 12 500 widzów.
7. Plac Hiszpański (hiszp. Plaza de España), zbudowany w latach 20. XX wieku na podstawie projektu sewilskiego architekta Aníbala Gonzáleza półkolisty plac z jednej strony zamknięty pałacem, którego środkowa fasada zbudowana została w stylu barokowym, pozostała zaś część budynku w stylu renesansowym. Dodatkowo zbudowano dwie wieże narożne wzorowane na Giraldzie.
8. Muzeum Sztuk Pięknych (Museo de Bellas Artes) – muzeum sztuk pięknych zawierające zbiory od średniowiecza do XX wieku.
9. Park Marii Luisy (Parque de María Luisa) - park, zbudowany na Wystawę Światową, która odbyła się właśnie w Sewilli w 1929 roku.
10. Ogrody pałacu Alkazar - ogrody, umiejscowione z tyłu pałacu Alkazar. Były sadzone i projektowanie równoległe pałacu, w taki sposób, aby w każdym ich sektorze dominowały inne style i rośliny.
11. Ogrody Murillo (Jardines de Murillo) - ogrody, ciągnące się wzdłuż murów Alkazaru, niedaleko dzielnicy Santa Cruz. Budowa rozpoczęła się na początku XX wieku.

12. Park rozrywki Isla Mágica na Isla de la Cartuja - park, zbudowany specjalnie z okazji Expo 1992, które odbyło się w Sewilli.

Pytania z reklamy i marketingu:

1. 5 sił Portera

Jeśli rozważasz rozpoczęcie nowego biznesu, dywersyfikację działalności, lub zamierzasz kupić lub zainwestować w istniejący biznes, analiza 5 sił Portera będzie doskonałym narzędziem, dzięki któremu ocenisz trudność rynku, na którym chcesz rywalizować. Analiza 5 sił Portera polega na analizie konkurencyjności na rynku w pięciu wymiarach:

- Siła rywalizacji konkurencyjnej na rynku.
- Zagrożenie ze strony nowych wejść na rynek.
- Zagrożenie ze strony substytutów.
- Siła przetargowa dostawców.
- Siła przetargowa nabywców.

2. Model procesu zakupu zwykłego użytkownika:

- „Widzę problem (mam potrzebę)”
- „Zbieram informacje”
- „Szukam rozwiązania problemu”
- „Decyduję się na zakup”
- „Kupuję”
- „Sprawdzam towar w codziennym życiu” – to etap po zakupie, w którym sprawdzamy, czy produkt nam odpowiada i spełnia nasze potrzeby.

3. Metoda postrzeganej wartości:

Cena ustalana tą metodą ma za zadanie uchwycić postrzeganą przez nabywców wartość. Dlatego też koszty produkcji nie stanowią kluczowego zagadnienia. Metoda postrzeganej wartości, dobrze współgra z procesem pozycjonowania produktu na rynku.

4. Wybór metody ustalania ceny:

- Kształtowanie cen na podstawie popytu (orientacja popytowa)
- kształtowania ceny oparte na kosztach produkcji (orientacja kosztowa)
- Metoda postrzeganej wartości
- Ustalanie ceny metodą naśladownictwa
- Ustalanie ceny metodą przetargu utajonego

5. Znaczna większość klientów salonu kosmetycznego to osoby, które korzystają z usług i są mniej wrażliwe na zmianę ceny oraz chętnie polecają salon innym. Są to tzw. klienci

- A. lojalni.
- B. maruderzy.
- C. naśladowcy.
- D. innowatorzy.

6. Marża „w stu”

Przy wyliczaniu marży metodą „w stu”, jako wartość odniesienia wykorzystujemy cenę sprzedaży. Nazwa „w stu” pochodzi od tego, że marża jest zawarta w wartości wykorzystywanej jako odniesienie, czyli w 100%.
Przykład:

Cena zakupu towaru: 80

Marża kwotowa: 20

Cena sprzedaży (odniesienia): $(80+20) = 100$ To jest 100% w którym marża jest już zawarta

Marża procentowa „w stu” = $20/100 = 20\%$

7. Marża „od sta”

Przy wyliczaniu marży metodą „od sta”, jako wartość odniesienia wykorzystujemy koszt. Nazwa „od sta” pochodzi od tego, że marża nie jest zaliczona do 100% wartości wykorzystywanej jako odniesienie, czyli do kosztu. Marża „od sta” nazywana jest często „narzutem”. Przykład:

Cena zakupu towaru: 80 – 100% nie zawiera w sobie marży

Marża kwotowa: 20

Cena sprzedaży (odniesienia): 100

Marża procentowa „od sta” = $20/80 = 25\%$

8. Macierz BCG usługi świadczone przez dane jednostki organizacyjne lokuje w czterech obszarach strategicznych, wyodrębnionych na podstawie stopy wzrostu rynku oraz udziału posiadanego przez organizację w rynku. Te obszary to:

Gwiazdy są to tzw. produkty przebojowe, mają duży udział w szybko rozwijającym się rynku w przodujących sektorach.

Dojne krowy są to produkty, będące żywicielami jednostki organizacyjnej. Mają one wysoki udział w wolno rozwijającym się rynku.

Znaki zapytania - inaczej dylematy, są to produkty deficytowe, charakteryzują się niskim udziałem w szybko rozwijającym się rynku.

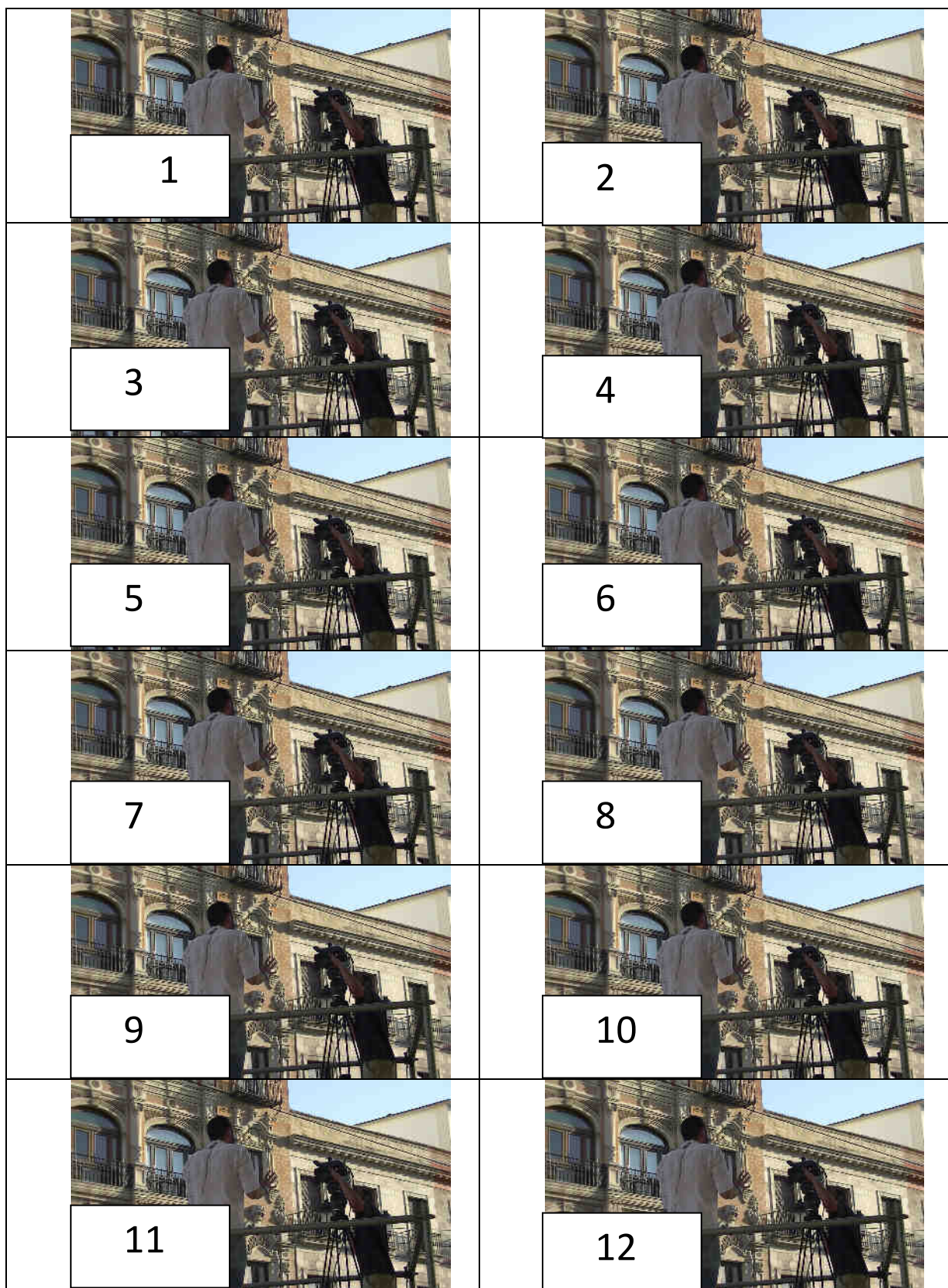
Psy - inaczej kule u nogi, są to produkty nie przynoszące znaczącej nadwyżki i nie mające perspektyw rozwoju

9. Producent zabawek wykonał analizę portfelową BCG swoich produktów. W której grupie znajdują się produkty nie przynoszące znaczących nadwyżek i nie mające perspektyw rozwoju?
- Psy.
 - Gwiazdy.
 - Dojne krowy.
 - Znaki zapytania.

10. Producent zabawek wykonał analizę portfelową BCG swoich produktów. W której grupie znajdują się produkty nie przynoszące znaczących nadwyżek i nie mające perspektyw rozwoju?
- Psy.
 - Gwiazdy.
 - Dojne krowy.
 - Znaki zapytania.

11. Firma sprzedająca materiały poligraficzne postanowiła przeprowadzić badania marketingowe. Dobór próby do badania wymaga wcześniejszego ustalenia, kto lub co może być źródłem potrzebnej informacji, czyli określenia
- jednostki próby.
 - liczebności próby.
 - populacji generalnej.
 - spisu osób badanych.

12. Pokazy, degustacje, konkursy, loterie, itp., to narzędzia
- reklamy.
 - sponsoringu.
 - public relations.
 - promocji sprzedaży.



KARTA DO GRY 1



KARTA DO GRY 11



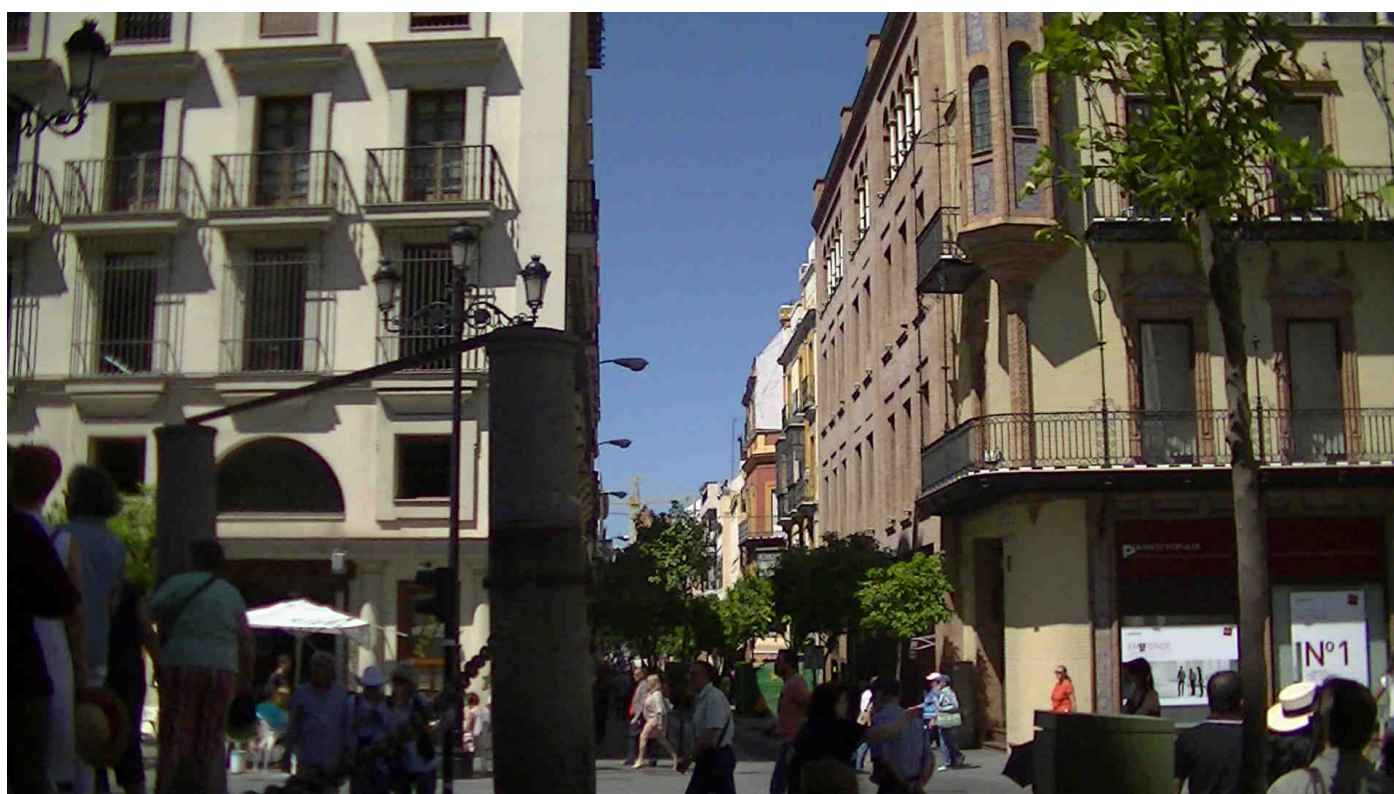
KARTA DO GRY 12



KARTA DO GRY 13



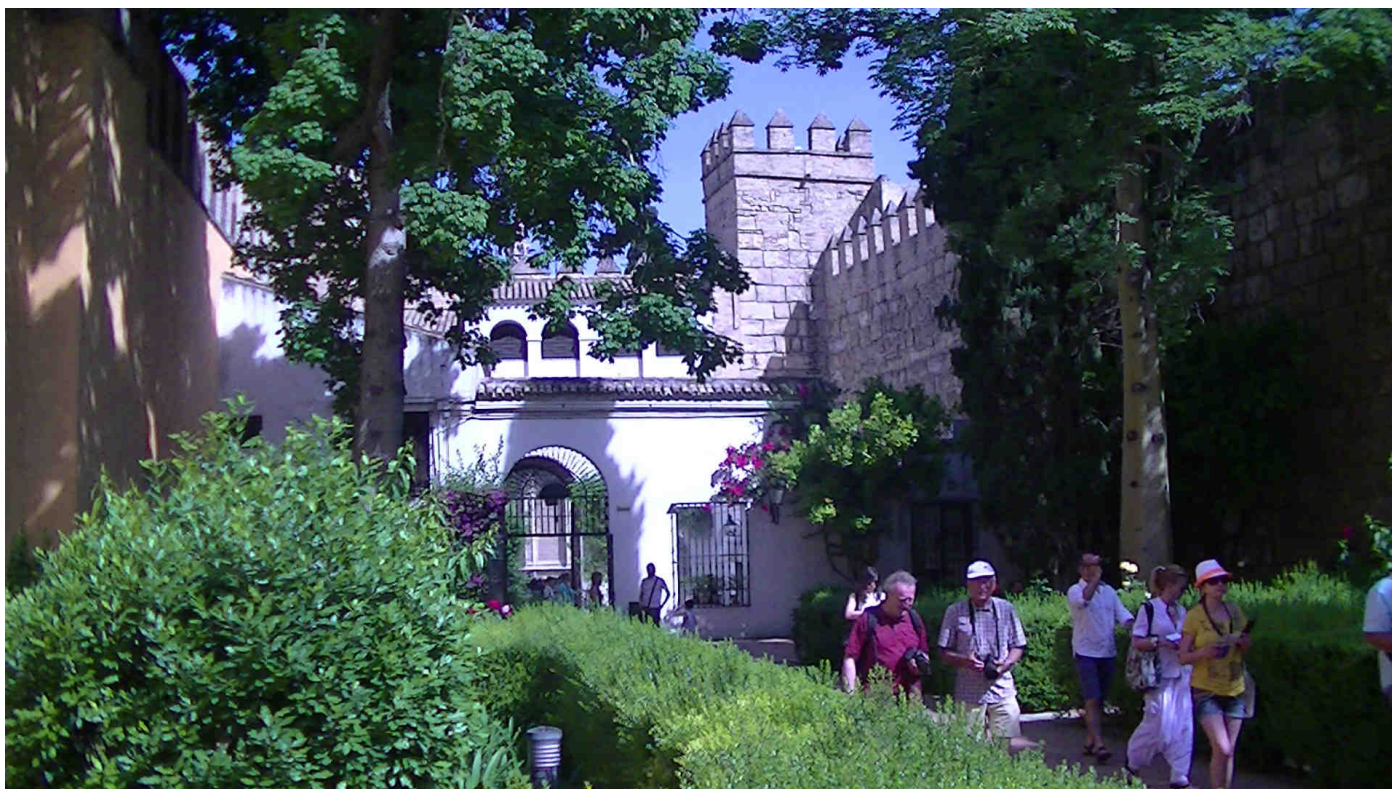
KARTA DO GRY 14



KARTA DO GRY 15



KARTA DO GRY 16



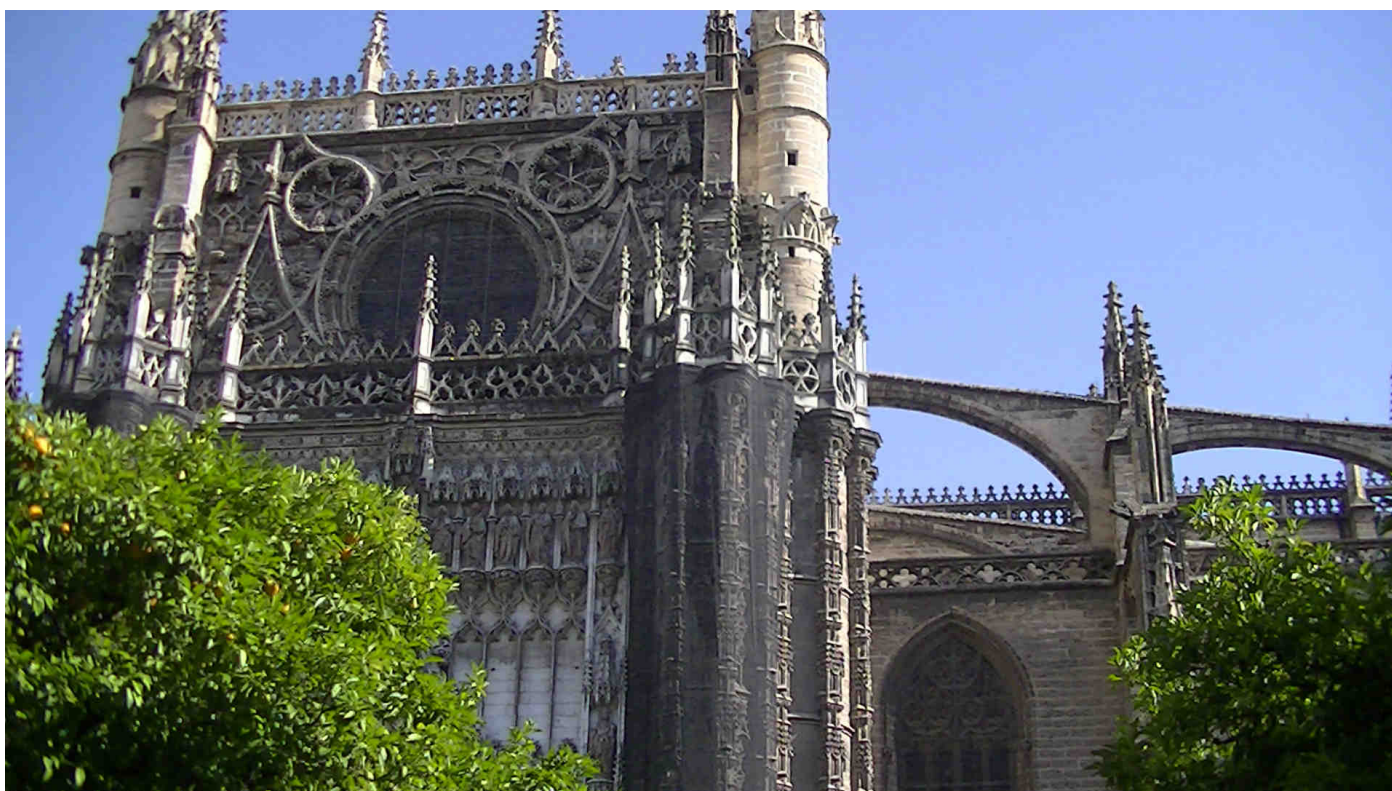
KARTA DO GRY 17



KARTA DO GRY 18



KARTA DO GRY 19



KARTA DO GRY 20



KARTA DO GRY 21



SCENARIUSZ NR 9: " PRZEZ WŁASNY BIZNES DO BOGACTWA "

Zespół: Mat-spedition

Szkoła: LO im. Powstańców Wielkopolskich w Środzie Wlkp.

Skład zespołu:

Koordynator:

Pani Zofia Gołębiak

Uczniowie:

Mikołaj Bachorz

Norbert Burzyński

Piotr Jaśkowiak

Maciej Nowaczyk

Krzysztof Sznura

**Gra miejska grupy "Mat-spedition" z Liceum
Ogólnokształcącego im. Powstańców
Wielkopolskich w Środzie Wielkopolskiej**

tytuł gry "Przez Własny Biznes do Bogactwa"

**Przy drukowaniu zadań i tabeli wyników zaleca
się usunięcie marginesów.**

Zasady ogólne

Cel:

Celem gry miejskiej jest poszerzenie i utrwalenie swojej wiedzy z zakresu pp. Uczestnicy zmierzają się z wieloma zadaniami mającymi za zadanie pokazanie części pracy jaką należy włożyć w stworzenie swojego własnego biznesu.

Czas gry:

ok. 90 minut

Miejsce rozpoczęcia:

Rynek miasta w Środzie Wielkopolskiej, obok PKO.

Uczestnicy i uczestniczki otrzymają:

- mapę centrum miasta z zaznaczonymi bankami
- plansze z zadaniami, pytaniami i punktacją
- wskazówki gdzie się najpierw udać

Ilość drużyn:

dowolna

Ilość osób w drużynie:

od 4 do 6

Punkty otrzymuje się za wykonywanie zadań (punktacje ma osoba prowadząca)**Warunki zwycięstwa:**

Wygrywa drużyna która zdobyła największą ilość punktów, w przypadku gdy ilość punktów jest taka sama w kilku drużynach wygrywa ta (ekipa) która miała najkrótszy czas.

Instrukcja dla prowadzącego gry miejskiej „Przez własny biznes do bogactwa.”

Informacje wstępne:

- Grę najlepiej organizować przy dobrej pogodzie.
- Gdy w skład drużyn wchodzi małe dzieci to warto zapewnić im opiekuna (szczególnie gdy gra odbywa się w nieznanym dla nich terenie).
- Osoba nadzorująca grę powinna podać swój numer telefonu uczestnikom przed rozpoczęciem gry - w przypadku wydarzeń losowych może okazać się przydatny.
- Zaleca się pomiar czasu od rozpoczęcia do zakończenia gry.
- Kartki z zadaniami są zbierane i sprawdzane po każdym zadaniu.
- Na kartce z punktami i zadaniami uczestnicy mają wpisać numer swojej grupy .
- Kartki z zadaniami dawać po wykonaniu zadania wcześniejszego np. gdy uczestnicy oddadzą kartkę z zadaniem I dopiero dać kartkę z zadaniem II

Trwanie gry:

1. Na początku osoba prowadząca przekazuje uczestnikom odpowiednie materiały (wymienione w „załączniku 1”) oraz informuje gdzie będzie czekać w celu podliczenia punktów po pierwszym zadaniu ((np. ławka na rynku).).
Należy przydzielić każdej grupie numer.
2. Wskazuje im miejsce gdzie mają się udać na początku (bank PKO a następnie Bank Spółdzielczy) w celu zdobycia informacji przy wykonywaniu I zadania, czyli zdobycia informacji o kredytach i stopach procentowych.(Warto samemu najpierw obliczyć jakie będą wyniki)
Punktacja po wykonaniu zadania (w „tabeli wyników” wpisuje się sumę wszystkich punktów za poszczególne punkty):
-zdobyte informacje (czy dane są prawdziwe (2p) i czy udało się je zdobyć (2p)) 4 punkty łącznie
-poprawność obliczeń (2p za właściwy sposób, 4p za właściwy wynik – zależnie od błędu odejmować punkty) 6 punktów łącznie
punkty powyżej liczyć osobno dla każdego banku.
3. Następnie z zadaniem II wysłać uczestników przed BZWBK gdzie będzie czekać kolejna osoba u której oddadzą II zadanie (ma być ono wykonywane w drodze do banku.)
Punktacja do zadania II:
-znalezienie lokalu do wynajęcia: 4 punkty
-opinie przechodniów po 1 punkcie za każdy (łącznie 6)
4. Po ocenieniu zadania II wysłać uczestników przed urząd miejski z kartką „zadanie 3”.
5. Przywitać uczestników i poinformować ich o znaczeniu urzędu miejskiego w zakładaniu swojej firmy.
6. Ocena zadania 3:
za przeprowadzenie ankiety 6 punktów(bez znaczenia ilu było jej uczestników - jeśli było powyżej 10 to 6 punktów, jeśli poniżej to za każdą osobę mniej minus 1 punkt)
7. Po sprawdzeniu zadania 3 wysłać uczestników pod urząd pracy z zadaniem 4.

8. Pod urzędem pracy sprawdzić odpowiedzi do zadania 4 (po 0,5 punktu za każdą prawidłową odpowiedź), pierwszej przybyłej grupie dodać 2 punkty
9. Podsumować wyniki i nagrodzić zwycięzcę.
10. Przy urzędzie pracy można zorganizować grilla i piknik.

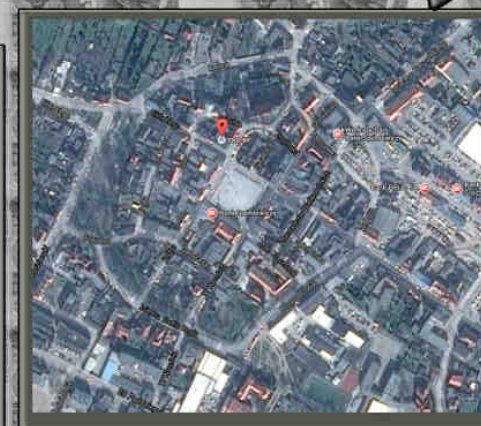
Przez własny biznes do bogactwa!

Cel:
Celem gry miejskiej jest poszerzenie i utrwalenie swojej wiedzy z zakresu pp. Uczestnicy zmierzają się z wieloma zadaniami mającymi za zadanie pokazanie części pracy jaką należy włożyć w stworzenie swojego własnego biznesu.

Czas gry:
ok. 90 minut

Miejsce rozpoczęcia:
Rynek miasta w Środzie Wielkopolskiej, obok PKO.

Uczestnicy i uczestniczki otrzymają:
-mapę centrum miasta
z zaznaczonymi bankami
-plansze z zadaniami, pytaniami i punktacją
-wskazówki gdzie się najpierw udać



Ilość drużyn:
dowolna

Ilość osób w drużynie:
od 4 do 6

Grupa:

Pierwszym zadaniem uczestników jest zdobycie informacji

o kredytach z dwóch banków położonych przy rynku (PKO i Bank Spółdzielczy).

Uczestnicy po zdobyciu informacji

o oprocentowaniu mają za zadanie obliczyć ile będzie wynosić rata od kredytu w kwocie 10000 zł przy spłacie przez 4 miesiące z oprocentowaniem malejącym.

Zadanie I

Obliczenia:



Zadanie II

Kolejne zadanie składa się z dwóch etapów. Drużyna ma za zadanie znaleźć lokal na działalność gospodarczą z informacją o wynajmie i skontaktować się z właścicielem w celu zdobycia informacji o koszcie wynajmu. Następną część zadania należy realizować w trakcie poszukiwania lokalu, a mianowicie zadać pytanie 6 przechodniom jaki ich zdaniem biznes najlepiej funkcjonowałby w ich mieście.

Grupa:

**Kolejne zadania:
Bank BZWBK**



Koszt wynajmu za miesiąc:

Opinie przechodniów:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



Trzecie zadanie ma pokazać jak ważna jest dobra atmosfera w pracy i w swojej firmie. Dlatego właśnie zadaniem drużyny jest przeprowadzenie ankiety której głównym pytaniem jest: „Co Pani/Pan najbardziej ceni u swojego pracodawcy?” - Ilość ankietowanych powinna wynosić od 10 do 20 osób.

Zadanie III

Grupa:

Wyniki ankiety:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



**Ostatnie zadanie to
wypełnienie
krótkiego testu i
dotarcie jak
najszybciej do
urzędu pracy.
-Bo gdy biznes nie
wypali to trzeba
gdzieś ostatecznie
pracować.**

Odpowiedzi:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Zadanie IV



- 1. Konsumpcyjny, mieszkaniowy, uważaj, gdy bierzesz nowy.**
- 2. Przechowanie kapitału, choć środki rosną pomalą.**
- 3. Sióstr kopciuszka część pechowa, dziś jest ważna procentowa.**
- 4. Cen tu w kraju regulacja, a jej nazwa to...**
- 5. Przedsiębiorca, znał świat cały, przez urzędy runął cały. Był specem w branży IT, dziś ma owce i sery.**
- 6. Kredytu główna ocena, gdy zbyt wysokie klientów nie ma.**
- 7. Może się zwrócić, przynieść straty lub zyski.**
- 8. Państwa budżet zasilają, dziurę w nim świetnie łatają. Dają zysk obywatelom, co się z państwem kasą dzielą.**
- 9. Miejsce wielu inwestycji, czasem ma kilka tradycji, różne usługi sprawuje i ludziom je oferuje.**

Grupa:

Grupa:

Punktacja



zadanie

I

II

III

IV

bonus

punkty

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Suma punktów:

Kolejność przybycia grupy:



Spis zadań

1. Pierwszym zadaniem uczestników jest zdobycie informacji o kredytach z dwóch banków położonych przy rynku (PKO i Bank Spółdzielczy).
Uczestnicy po zdobyciu informacji o oprocentowaniu mają za zadanie obliczyć ile będzie wynosić rata przy spłacie przez 4 miesiące z oprocentowaniem malejącym.
2. Kolejne zadanie składa się z dwóch etapów. Drużyna ma za zadanie znaleźć lokal z informacją o wynajmie i skontaktować się z właścicielem w celu zdobycia informacji o koszcie wynajmu.
Kolejną część zadania należy realizować w trakcie poszukiwania lokalu a mianowicie zadać pytanie 6 przechodniom jaki ich zdaniem biznes najlepiej funkcjonowałby w ich mieście.
3. Trzecie zadanie ma pokazać jak ważna jest dobra atmosfera w pracy i w swojej firmie. Dlatego właśnie zadaniem jest przeprowadzenie ankiety której głównym pytaniem jest:
„Co Pani/Pan najbardziej ceni u swojego pracodawcy?” – Ilość ankietowanych powinna wynosić od 10 do 20 osób.
4. Ostatnie zadanie to wypełnienie krótkiego testu i dotarcie jak najszybciej do urzędu pracy.
Bo gdy biznes nie wypali to trzeba gdzieś ostatecznie u kogoś pracować.

Pytania i odpowiedzi do zadania IV

1. Konsumpcyjny, mieszkaniowy, uważaj, gdy bierzesz nowy. - Kredyt
2. Przechowanie kapitału, choć środki rosną pomalą. - Lokata
3. Sióstr kopciuszka część pechowa, dziś jest ważna procentowa. - Stopa
4. Cen tu w kraju regulacja, a jej nazwa to... - Inflacja
5. Przedsiębiorca, znał świat cały, przez urzędy runął cały. Był specem w branży IT, dziś ma owce i sery. - Roman Kluska
6. Kredytu główna ocena, gdy zbyt wysokie klientów nie ma
Oprocentowanie
7. Może się zwrócić, przynieść straty lub zyski. - Inwestycja
8. Państwa budżet zasilają, dziurę w nim świetnie latają. Dają zysk obywatelom, co się z państwem kasą dzielą. - Obligacje
9. Miejsce wielu inwestycji, czasem ma kilka tradycji, różne usługi sprawuje i ludziom je oferuje. - Bank

