



Nowe gry terenowe w starym Płocku

Iwona CIERPIAŁKOWSKA

Gry terenowe, jak sama nazwa wskazuje, rozgrywane są poza pomieszczeniami, w terenie. Polegają na wykonywaniu po drodze różnorodnych zadań lub zaliczaniu punktów kontrolnych, a całość może być wzbogacona ciekawą fabułą o dowolnej tematyce.

Jedną z nowoczesnych gier terenowych jest **questing**. Najczęściej spotykane wyjaśnienie tego słowa to turystyka z zagadkami połączona z odkrywaniem dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego.

Ciekawe elementy krajobrazu są charakterystyczne dla każdego miasta czy regionu, tworząc jego tożsamość. Dzięki questingowi uczniowie mogą przeżyć fascynującą przygodę, stając się odkrywcami tajemnic Matej Ojczyzny. Ta nowoczesna gra terenowa polega na tworzeniu nieoznakowanych krótkich szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Punkty na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie miejsca, które jej odpowiada. Zwieńczeniem trasy jest skarb, czyli skrzynia z nagrodą – certyfikatem i pieczęcią potwierdzającymi przebycie gry. Taka atrakcja nie tylko jest wzmocnieniem doznań i emocji, ale też mobilizuje uczniów do osiągnięcia celu.

Oprócz funkcji edukacyjnej polegającej na zapamiętywaniu informacji o danym miejscu celem questingu jest także dobra zabawa. Uczestnik gry przeistacza się w poszukiwacza skarbów. Wędrując zgodnie z instrukcją rozwiązuje zagadki, łamigłówki. Dociera do nowych miejsc, tajemnic, legend, ciekawych zjawisk przyrodniczych, które nie zawsze są mu znane. Na końcu odkrywa skarb. Poza dobrą zabawą quest pełni również funkcję rekreacyjną, uczy współzawodnictwa, integruje klasę.

Nowoczesne gry terenowe – gesty można zdobyć w oddziałach PTTK. Godne polecenia są gry terenowe, które proponuje Płocka Lokalna Organizacja Turystyczna:

Od wieków płynąca...

Tematyka gry dotyczy rzeki Wisły, z którą Płock od początków istnienia był mocno związany. Nic dziwnego – położenie grodu, a później miasta powodowało, że mieszkańcy trudnili się pracami związanymi z rzeką, uprawiali sporty wodne, kwitł handel. Z Wisłą i Płockiem wiąże się też kilka ciekawostek, których uczniowie dowiedzą się po skończeniu gry. Zadaniem uczestników będzie dokładne czytanie wskazówek w tekście, rozwiązywanie zagadek literowych i liczbowych oraz odgadnięcie hasła questu. Na końcu wędrówki w odpowiednim miejscu w ich ręce trafi skarb! Czas przejścia ok. 1,5 godziny.

Oto fragment gry:

Witamy Cię, wędrowcze starszy i młody,

W Płocku, na szlaku wiślanej przygody.

Na zabawę i przyjemną naukę bądź przygotowany,

Bo wiele ciekawostek o Wiśle dla Ciebie mamy!

Królowa polskich rzek przez Płock płynie,

I urody dodaje mazowieckiej krainie.

A wkrótce się przekonasz, że miasta położenie

Miało już dla książąt piastowskich wielkie znaczenie.

Stoisz przed budynkiem turystycznej informacji,

Tu dowiesz się, ile Płock ma atrakcji!

Ten budynek to Dom ○○○○○○○○○○
(1)

Zadrzyj głowę, a znajdziesz rozwiązanie pierwszej zagadki,

I pierwsza litera w to miejsce w hasło trafi bez wpadki.

Stojąc tyłem do tego budynku obróć się w lewo,

I wzdłuż ściany rynku podążaj – do kościoła farnego.

Nie widzisz go jeszcze? Nie szkodzi, gdy znów skrócisz w lewo,

Będzie na pewno, wtedy wypatruj świętej figury i kamienia wielkiego.

Podejdź do niej (nie wchodź na teren kościoła), stań przy ogrodzeniu,

Gdzie św. Barbara patrzy z wysokości stojąc na kamieniu.

To nie tylko patronka górników, ale też pracujących na wodzie,

Czcili ją płoccy marynarze, rybacy, piaskarze – związani z wodą na co dzień.

Głaz, na którym św. Barbara stoi – to nie przypadek,

W 1910 roku wyciągnęli go z Wisły płoccy piaskarze – dali radę!

Idź teraz żwawo w stronę pomnika białego,

Księcia polskiego Bolesława ○○○○○○○○○○
(9)

Ten książę piastowski docenił Płocka położenie,

Na wysokim brzegu Wisły – po prostu marzenie!

Tu się urodził w ○○○○ roku, stąd nad krajem panował. (10)

Tu jest pochowany, tu Władysław Herman na rycerza go pasował.

Z Placu Książęcego udaj się w prawo, zrób ze sto kroków,

I na spotkanie z kolejnym ciekawym obiektem bądź gotów.

„Zwyczajni” bohaterowie obrony Płocka

Tematyką questu są wydarzenia pomiędzy 13 a 25 sierpnia 1920 roku, kiedy to polska armia powstrzymała armię sowiecką – pochód rewolucji bolszewickiej na Zachód. Przez kilka sierpniowych dni Mazowsze stało się areną licznych walk, batalii, potyczek, śmiałych akcji polskiego wojska. Tak jak w kilku innych miejscowościach na Mazowszu, tak i w Płocku sierpień 1920 roku oznaczał dramatyczne zmagania polsko-bolszewickie. To, co charakterystyczne dla Płocka, to wyjątkowe zaangażowanie ludności cywilnej w obronę miasta. Natomiast położenie nad Wisłą sprawiło, że areną walk stała się także rzeka. O tych wydarzeniach opowiada quest.

Zadaniem uczniów (oprócz zdobycia wiedzy) jest uważne czytanie wskazówek w tekście, rozwiązywanie zagadek literowych i liczbowych oraz odgadnięcie hasła questu. Na końcu wędrówki, w odpowiednim miejscu w ich ręce trafi skarb! Czas przejścia ok. 1 godziny.

Oto fragment gry:

Witamy Cię, gościu, w sercu naszego miasta,

Co od wieków na nadwiślańskiej skarpie wzrasta.

Już w średniowieczu Płock był ważnym grodem,
ale o tym opowiemy dokładniej niebawem.

Teraz chcemy Cię zabrać w czasy najnowszej historii,

Sierpniowych dni, co były świadkiem płockiej
wiktorii.

Lecz zanim – Bogu dzięki! – to nastąpiło,

Wojsko i cywile, miasto całe dzielnie się bronilo!

Stoisz na Starym Rynku, przed siedzibą organizacji,

Co ma za zadanie promowanie płockich atrakcji.

Lecz wtedy cicho tu nie było, w 1920 roku,

Bo ściany budynków drżały od wystrzałów i huków ...

Zanim udasz się na wędrówkę i postuchasz
opowieści,

Przeczytaj napis nad wejściem: Dom OOOOOOOOO
(9) (3)

Wiesz, co się w tym budynku mieści?

Jeśli nie, zajrzyj do informacji turystycznej,

Tu dowiesz się nie tylko o tym, ale i o Płocka atrakcjach licznych.

Pora w drogę, podążaj w stronę budynku jasnego,

Z wieżą zegarową, a w okolicy najbardziej okazałego!

To ratusz – na jednej z pierzei rynku wzrasta,

Tu decyzję podejmują włodarze naszego miasta.

Podejdź do drzwi wejściowych, a po twojej prawicy,

Znajdziesz tekst ważny na wiszącej tam tablicy.

O O O O O na Krzyż Walecznych nadany przez
(11) (5) Marszałka Piłsudskiego,

W dowód uznania za bohaterską obronę miasta,

W obliczu najeźdźcy bolszewickiego.

Na końcu każdej gry litery z pól oznaczonych
cyframi należy wpisać do hasła.

Myślę, że zdobywanie wiedzy przez nowo-
czesne gry terenowe jest dla uczniów prawdziwą
przyjemnością, a spacer po mieście dobrą zabawą.

Iwona CIERPIAŁKOWSKA jest nauczycielką przy-
rody i geografii w Szkole Podstawowej nr 6 w Płocku,
doradcą metodycznym w zakresie przyrody i geografii
Miasta Płocka.



Geografia jako przedmiot uczący postrzegać świat.

Doświadczenia z Jubileuszowego Konkursu
Geograficznego dla szkół podstawowych

Bożena KICIŃSKA, Wojciech POKOJSKI

W artykule zaprezentowano doświadczenia z przygotowania i przeprowadzenia Jubileuszowego Konkursu Geograficznego zorganizowanego na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego w ramach obchodów Roku Geografii Polskiej. Zapropozowane rozwiązania, jak i wnioski wynikające z konkursu mogą stać się wskazówką i inspiracją dla innych osób i instytucji chcących zorganizować podobne działania aktywujące młodzież szkolną.

Wprowadzenie

W 2018 roku przypada 100. rocznica utworzenia na Uniwersytecie Warszawskim Zakładu Geograficznego. Z tej okazji zaproszono młodzież szkół ponadpodstawowych do udziału w Jubileuszowym Konkursie Geograficznym.

Trwający kilka miesięcy konkurs, w którym wystartowało ponad 50 4-osobowych drużyn z 28 szkół, był dla uczniów okazją sprawdzenia swojej wiedzy i umiejętności z zakresu meteorologii, geoinformatyki oraz geografii Polski (ze szczególnym uwzględnieniem Mazowsza), z wykorzystaniem pracy zespołowej i platformy e-learningowej. Konkurs składał się różnego rodzaju zadań: kameralnych i terenowych prac drużyn, quizów. Dla uczestników Konkursu zorganizowano na Uniwersytecie Warszawskim sesję naukową i warsztaty, w ramach nagrody najlepsze drużyny po I etapie wzięły udział w wycieczce do Filtrów Warszawskich.

Etapy Konkursu

Pierwszy etap, e-learningowy, trwał od listopada 2017 r. do marca 2018 r. Składał się z czterech odstępów tematycznych. W ramach każdej odstępki zawodnicy otrzymali materiały, które miały im pomóc w opanowaniu danego zagadnienia. Zadaniem zawodników było: wykonać pracę na zadany temat (w 3 odstępach) i rozwiązać końcowy quiz (we wszystkich 4 odstępach). Każdą z trzech prac należało zrealizować w ciągu ok. 4 tygodni i przekazać ją organizatorom Konkursu w formie elektronicznej poprzez platformę e-learningową. Z kolei na etapie quizu od momentu pobrania przez daną drużynę zestawu zadań do momentu wystania odpowiedzi nie mogło upłynąć więcej niż 30 minut.

Do drugiego i trzeciego etapu zakwalifikowano 8 drużyn, które uzyskały najlepsze łączne wyniki ze wszystkich odstępki pierwszego etapu.

Drugi etap stanowiła gra miejska (Geocaching), realizowana na terenie Kampusu Głównego