Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

RAPORT Z GRY MIEJSKIEJ: ODKRYWCY ZIELONEGO ŻYRARDOWA – 14.10.2018

REALIZACJA PROGRAMU PARTYCYPACJI SPOŁECZNEJ I DZIAŁAŃ AKTYWIZACYJNYCH Z ELEMENTAMI EDUKACYJNYMI

GRA MIEJSKA- 14.10.2018

Gra przestrzenna to wydarzenie znajdujące się na pograniczu kilku dziedzin: harcerskich podchodów, zwykłych spacerów, zabawy, teatru czy w końcu filmu. Najczęściej celem gry jest przejście trasy przygotowanej specjalnie na tę okazję w określonej przestrzeni. Do gry wykorzystywane mogą być dowolne lokacje, które na kilka godzin zmieniają swoje znaczenie i stają się elementem innej, fabularnej rzeczywistości.

W ramach projektu planowana jest realizacja 4 gier miejskich. Termin drugiej z nich został wyznaczony na 14.10.2018 r.

Gra miejska została zorganizowana przez żyrardowskie organizacje pozarządowe Stowarzyszenie Otwórz oraz PTTK, które przygotowywały się do jej stworzenia poprzez cykl warsztatów poprowadzonych w ramach wcześniejszych działań w projekcie dotyczącym realizacji programu partycypacji społecznej i działań aktywizacyjnych z elementami edukacyjnymi.

Projektowana gra składała się z kilku punktów. W każdym z nich gracze wykonywali określone zadania. Po ich zaliczeniu uczestnicy dostali naklejkę, którą wklejali na kartę gry i wędrowali dalej do kolejnego punktu.

1. PODSUMOWANIE PRZEPROWADZONYCH DZIAŁAŃ INFORMACYJNO-PROMOCYJNYCH

Organizatorzy gry miejskiej starali się dotrzeć z informacją o wydarzeniu do jak najszerszego grona odbiorców i zachęcić ich do wzięcia udziału. W tym celu przeprowadzono wielokanałową akcję informacyjną.

W kilkunastu miejscach w Żyrardowie rozwieszone zostały plakaty w formacie B1. Były to miejsca, w których najczęściej Urząd Miasta i jego jednostki informują o wydarzeniach, imprezach, spotkaniach a także placówki edukacyjne: szkoły, przedszkola.

O grze informowano również poprzez media społecznościowe (Facebook) oraz lokalną prasę.

W efekcie przeprowadzonych działań informacyjno-promocyjnych w wydarzeniu brało udział 81 osób, podzielonych na 26 zespołów. Byli to zarówno mieszkańcy miasta – najczęściej rodzice z dziećmi, jak i odwiedzający miasto turyści.

2. PODSUMOWANIE PRZEBIEGU GRY MIEJSKIEJ

W niedzielę, 14 października br w godzinach 11.00-14.00, na obszarze rewitalizacji odbyła się druga gra miejska w ramach projektu Rewitalizacja Miasta Żyrardowa motorem przemian społeczno-gospodarczych.

Jej motywem przewodnim była przyroda oraz przestrzenie publiczne związane z zielenią w Żyrardowie. W każdym punkcie/lokacji przygotowane zostały zadania dotyczące parku, rzeki, podwórka, których rozwiązanie pokazało uczestnikom znaczenie przyrody w mieście, zarówno w ujęciu historycznym jak i współcześnie. Gra miejska była okazją do zachęcenia dzieci i młodzież do zabaw na świeżym powietrzu, bez użycia komputerów czy telefonów, a także dostarczyła informacji na temat spójnego systemu zieleni, jaki został ukształtowany historycznie w Żyrardowie Jest to jeden z elementów poszerzania wiedzy o swoim mieście, co będzie przekładało się na budowanie tożsamości z miejscem zamieszkania.

Punktem startowym gry był plac Jana Pawła II gdzie od godziny 11.00 do ok. 12.00 istniała możliwość zarejestrowania zespołów 2-5 osobowych. Należy przy tym zaznaczyć, że wśród nich musiała znajdować się przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Od 11.00 poszczególne grupy w odstępach czasowych wyruszały na trasę gry. By możliwa była sprawna organizacja gry, osoba rejestrująca uczestników wyznaczała lokację (punkt), od której zaczynali udział w grze. Takie rozwiązanie miało zminimalizować kolejki na poszczególnych punktach. Przejście projektowanej gry planowane było na ok. 1,5 – 2 godzin, większości zespołów udało się zmieścić we wskazanym czasie.

Każdy zespół ruszał na trasę wyposażona w kartę gry (załącznik nr 1) oraz mapę punktów gry (załącznik nr 2).

Poniżej znajduje się zestawienie poszczególnych punktów w grze.

1. **Plac Jana Pawła II (Start/Meta)**

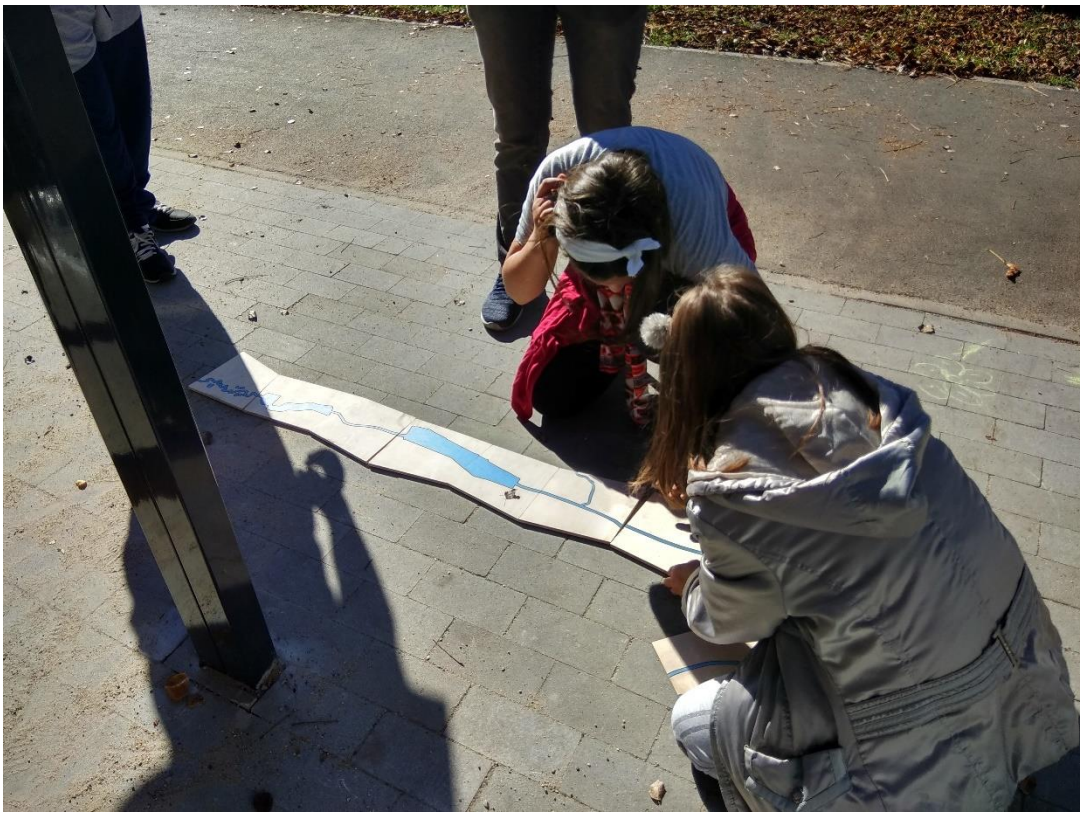
   Gracze muszą stworzyć nazwę swojej drużyny nawiązującą do Żyrardowa. Utrudnieniem zadania był fakt, że nazwy drużyn nie mogły się powtarzać.

2. **Teren zieleni pomiędzy al. Partyzantów i ul. P. Wysockiego**

Gracze poznają klimat historycznego obszaru tzw. „żyrardowskich Bielan" i wypoczynku sobotnio-niedzielnego. Muszą rozwiązać krzyżówkę, która dotyczy przyrody i Żyrardowa. Przy okazji dowiadują się o charakterze tej części miasta.

3. **Pisia Gągolina (teren zieleni przy Okrzejówce**

Uczestnicy muszą wykazać się wiedzą geograficzną i przejść szkolenie z tego zakresu z lokalnym ekspertem. Po zapoznaniu się z podstawowymi informacjami o rzece układają wspólnie jej model od Korytowa do Bielnika.



4. **Skwer przy ul Żeromskiego**
   Uczestnicy gry dostają mapę Żyrardowa z 1933 roku. Muszą odnaleźć na niej pokazywane przez animatora zdjęcia historycznych miejsc i budynków i zaznaczyć/wskazać je w odpowiednich miejscach na mapie. To zadanie pokazuje graczom jak jest zaprojektowane miasto i jego przestrzeń oraz jak zmieniało się na przestrzeni lat.

5. Park Miejski

W parku na graczy czekają dwa zadania. Pierwsze polega na odnalezieniu kilku konkretnych gatunków drzew. Grupy dostają od animatora mapę parku wraz z numerami drzew (w szczególności pomników przyrody), które mają znaleźć, rozpoznać i podać animatorowi ich nazwę) Przygotowane zostały również puzzle ze zdjęciem z parku, w dwóch stopniach trudności. Gracze muszą ułożyć puzzle by zaliczyć punkt.

6. **Kręgielnia**
   Zadanie polega na rozpoznaniu różnymi zmysłami (węch, dotyk, wzrok) roślin występujących na terenie miasta. Na punkcie uczestnicy będą mogli poszerzyć wiedzę na temat ich leczniczych właściwości.

7. **Podwórko (przy Izbie Hulki Laskowskiego)**
   Na podwórku czekają na graczy już planujący przestrzeń urbaniści, którzy proszą o pomoc w zaprojektowaniu wymarzonego podwórka. Uczestnicy gry dowiadują się przy tym o historycznym zagospodarowaniu tego obszaru.

Po odwiedzeniu wszystkich punktów i zdobyciu kompletu naklejek uczestnicy wracali do punktu startowego, gdzie czekały na nich upominki przygotowane przez organizatorów – plecak oraz kwiatki doniczkowe z logo projektu „Rewitalizujemy Żyrardów". Dodatkowe nagrody dla osób biorących udział w zabawie zapewnił PTTK oraz Towarzystwo Przyjaciół Miasta Żyrardowa - wśród nich były m.in. kolorowanki, mapy dotyczące zabytków Mazowsza oraz przewodniki.

Załącznik nr 1. Karta gry

GRA MIEJSKA

ODKRYWCY ZIELONEGO ŻYRARDOWA

Czy wiesz, że zieleń odgrywała bardzo duże znaczenie w kształtowaniu się Żyrardowa?

W przeszłości podstawą ekosystemu osady fabrycznej, były parki, zielone podwórka, ogrody przy willach i obiektach użyteczności publicznej (np. szkołach, Ochronce, Resursie), szpalery drzew przy najważniejszych ulicach i rzeka – Pisia Gągolina wraz ze stawami.

1 Dziś zapraszamy do wcielenia się w rolę prawdziwego odkrywcy!

2 Odwiedźcie 7 punktów zaznaczonych na mapie, rozwiążcie zadania i poznajcie najważniejsze miejsca Zielonego Żyrardowa!

3 Po skończonej wędrówce – odpowiedzcie na pytanie „Czy zieleń jest ważna w Żyrardowie?"

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

1

Miejsce na naklejkę z punktu 1

2

Miejsce na naklejkę z punktu 2

3

Miejsce na naklejkę z punktu 3

4

Miejsce na naklejkę z punktu 4

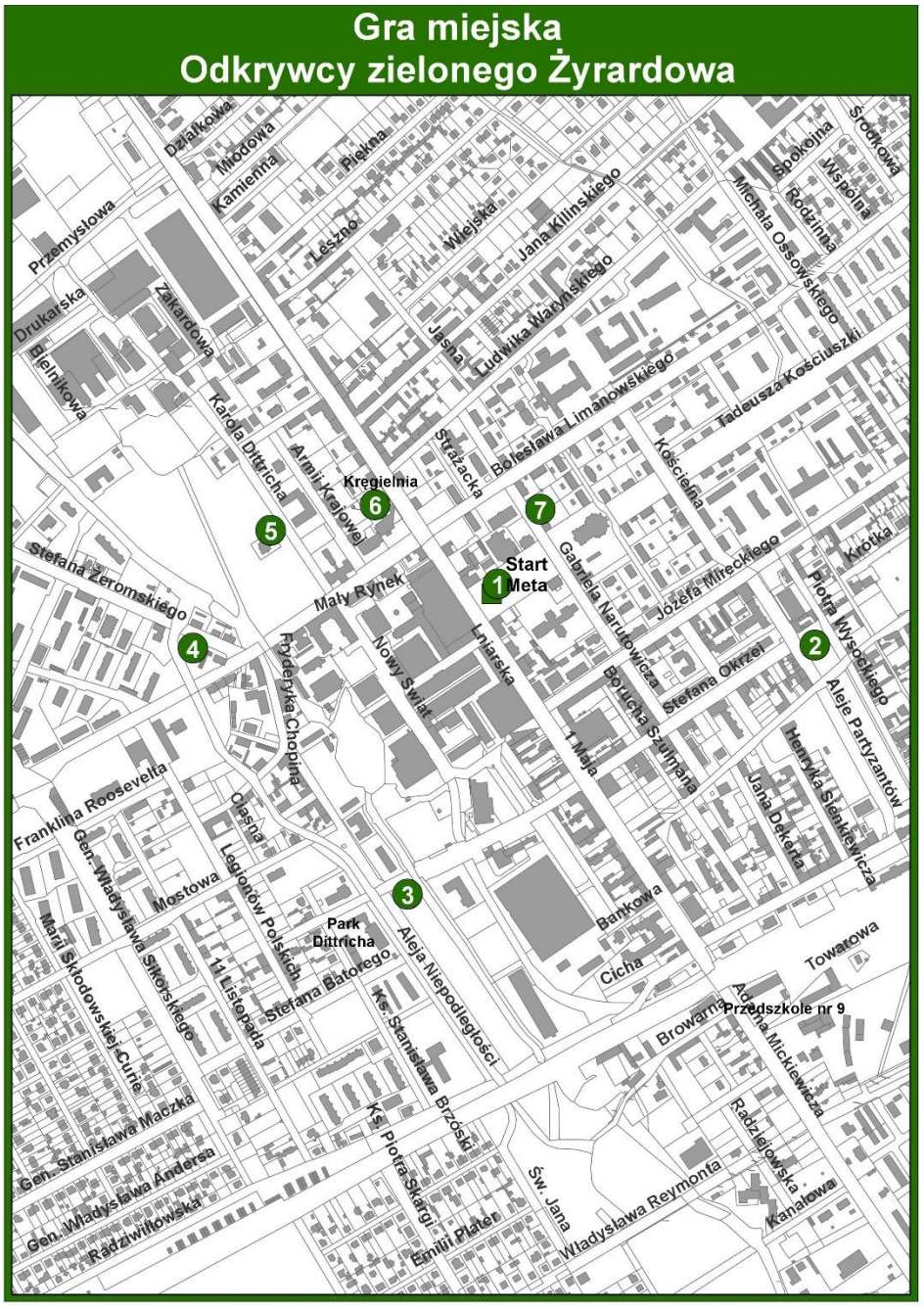
5

Miejsce na naklejkę z punktu 5

6

Miejsce na naklejkę z punktu 6

7

Miejsce na naklejkę z punktu 7

Załącznik nr 2 - Mapa gry