

Treść zadania:

Udało się! Dotarliście na czas do Urzędu. Od Was zależy czy urzędnicy właściwie odbiorą Wasze intencje i wstrzymają działania Architekta. Zróbcie wszystko, aby na ostatniej prostej nie dać się pokonać biurokracji. Poproście urzędników o decyzję wstrzymującą działania Architekta na piśmie.

Efekt zadania:

Składając protest wstrzymacie pracę drwali do czasu wyjaśnienia sytuacji. Otrzymacie pieczętkę urzędową. Jeżeli dobrze przedstawić swoją sprawę, przekonacie urzędnika do swoich racji. Podpowiedzą Wam jak przekonać Architekta i gdzie go trzeba szukać.

Zadanie nr 7 – „Architekt” (M - Meta – stoisko mobilne aktora Teatru-3 Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych);

Wytyczne zadania:

Używając wszystkich umiejętności mowy ciała i zwrotów języka migowego zdobytych podczas gry, przekonajcie Architekta, aby zrezygnował ze swoich planów. Tak ocalicie Platanów!

Treść zadania:

Architekta nie było w urzędzie. Wyszedł dokonać ostatnich pomiarów wśród Platanów. Musicie go wśród nich odszukać. Pomyślcie o narzędziach pomiarowych, jakie mogą mieć architekci. Zapewne muszą mieć ze sobą tubę z planami i mapami. Ruszajcie! Pamiętajcie, że Architekt jest osobą niesłyszącą. Przekonać go można tylko swoją uprzejmością, kreatywnością i argumentami w języku migowym. Jesteście gotowi! Szukajcie! Kiedy odnajdziecie Architekta, przekażcie mu zdobyte w Urzędzie pismo, stosując poznane znaki języka migowego przekażcie ważne hasło, które wzmocni urzędowe pismo.

Efekt zadania:

Tylko od Was zależy ostateczny wynik gry.

Jury:

Reprezentanci Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych, Komendy Wojewódzkiej Policji w Szczecinie i Regionalnego Ośrodka Debaty Międzynarodowej w Szczecinie ocenią sposób, w jaki przekonywaliście Architekta i sprawdzą czy zebraliście wszystkie pieczętki. Wypełnią kupon drużyny, który będzie brał udział w losowaniu nagród. Po zakończeniu wędrówki śladami Architekta i w oczekiwaniu na losowanie nagród możesz poświęcić ten czas na zwiedzanie stoisk organizacji pozarządowych prezentujących się podczas XIV Spotkania Organizacji Pozarządowych „Pod Platanami”.



BEZPIECZNI OBYWATELE
ŚWIATA CISZY



„Platany zagrożone!!!”

XIV Szczecińskie Spotkanie Organizacji Pozarządowych
POD PLATANAMI
31 maja 2015 r.

Informacje ogólne (G - rejestracja i start – stoisko Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych, blisko pomnika Papieża Jana Pawła II):

- Rejestracja uczestników gry i wydawanie pakietów startowych: od godz. 11:00 do 14:00;
- Start gry: 11:30 w centralnym punkcie Jasnych Błoni (stoisko - Oddział Zachodniopomorski Polskiego Związku Głuchych w Szczecinie);
- Czas startu kolejnych drużyn 11:30, 11:50, 12:10, 12:30, 12:50, 13:10, 13:30, 13:50, 14:10, 14:30
- Czas przejścia trasy dla jednej drużyny ponad godzinę
- Czas trwania gry: 3 godz. 30 min (11:30 – 15:00);

Wprowadzenie w przygodę:

Czy można wyobrazić sobie Jasne Błonia bez alei pięknych platanów? Właśnie doniesiono nam, że w miejscu, w którym obecnie rosną Platanów, powstanie kolejna galeria handlowa z ruchliwą arterią, dla rozładowania ruchu ulicznego Szczecina. Czy możecie na to pozwolić? Pomysłodawcą tego szalonego planu jest „Nieznany Architekt” zatopiony w świecie własnej wyobraźni. Nie rozumie on, że Jasne Błonia dla Szczecinian są oazą spokoju i ciszy od zgiełku miasta. Waszym zadaniem jest go odszukać i przekonać, aby zmienił zdanie. Zadanie nie jest łatwe, gdyż Architekt jest osobą niesłyszącą, którą przekonać można tylko za pomocą języka znaków – języka migowego. Ruszajcie w drogę, poznajcie wszystkie niezbędne znaki migowe, które złożycie w zdania składające się w hasło. W ten sposób ocalicie Platanów!

Zadanie nr 1 – „Pierwsza pomoc” (H - 1 punkt kontrolny - Wydział Kadr i Szkolenia - Komenda Wojewódzka Policji w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Zgłoś zdarzenie Policjantowi symulując telefon na numer alarmowy oraz udzielcie pierwszej pomocy potrzebującemu.

Treść zadania:

Witajcie Drużyno! Podjęliście się trudnego zadania. Architekt już podjął stosowne czynności, aby wyciąć pierwsze platanów. Nie ma czasu do stracenia. Nie wszystko jednak można zaplanować. Podczas poszukiwań natrafiliście na osobę, która potrzebuje Waszej pomocy. Policjant przeszkoli Waszą drużynę

Lider



Partner



Finansowane ze środków
Miasta Szczecin



Projekt realizowany
w ramach programu
Obywatele dla Demokracji,
finansowanego z Funduszy EOG.



w zakresie tajników niesienia pierwszej pomocy, a tłumacz języka migowego pokaże kilka znaków języka migowego dotyczących tego tematu. Musicie poradzić sobie w sytuacji, gdy osobą potrzebującą Waszej pomocy okaże się niesłyszący. Powiadomcie policjanta i wykorzystajcie swoją wiedzę z zakresu pierwszej pomocy. Nie bądźcie obojętni, zareagujcie i pomóżcie potrzebującemu.

Efekt zadania:

W uznaniu za Waszą reakcję i wzorową postawę Policjant przybije pieczętą na planie gry, a towarzyszący mu tłumacz języka migowego nauczy Was pierwszych znaków do zdania, które będziecie musieli przemigać do Architekta.

Zadanie nr 2 – „Sprawność fizyczna” (I - 2 punkt kontrolny - Wydział Kadr i Szkolenia - Komenda Wojewódzka Policji w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Zadaniem uczestników gry jest wykonanie jednego z wylosowanych ćwiczeń sprawnościowych np. slalom, rzut piłką lekarską, pompki. W trakcie wykonywania ćwiczeń policjant udziela instruktażu.

Treść zadania:

Wasza godna podziwu postawa zasługuje na medal. Nie ma jednak czasu do stracenia. Trzeba odnaleźć Architekta, bo na kolejnych platanach pojawiają się już pomarańczowe kropki – to znak, że Architekt wdraża swój plan. Nie ma na to rady, musicie się dobrze przygotować do tego spotkania i poprawić swoją kondycję fizyczną. Oto zestaw specjalistycznych ćwiczeń. Drużyna musi wylosować jedno z nich i wykonać zgodnie z instruktażem. Śpieszcie się, bo czas nie jest waszym sprzymierzeńcem.

Efekt zadania:

Wysiłek się opłaci, w uznaniu waszej determinacji otrzymacie pieczętą i poznacie kolejne znaki języka migowego. Jak już wiecie posłużą one do zbudowania hasła, które będziecie musieli przemigać do Architekta.

Zadanie nr 3 – „quiz na temat bezpieczeństwa” (J - 3 punkt kontrolny - Wydział Prewencji - Komenda Wojewódzka Policji w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Zadaniem uczestników gry jest wykazanie się wiedzą z zakresu bezpieczeństwa. Wylosuj pytanie lub zadanie do wykonania i wykaż się wiedzą z zakresu bezpieczeństwa, będą to zadania z zakresu szeroko rozumianej prewencji kryminalnej, czyli jak zachować się w różnych sytuacjach zagrożenia oraz z zakresu podstawowej wiedzy prawnej.

Treść zadania:

W trakcie poszukiwań Architekta znaleźliście się w sytuacji zagrożenia przestępstwem. Zostaliście okradzeni, bo nie zadbałście o bezpieczeństwo waszych portfeli i dokumentów. Będziecie mieli problem w załatwieniu urzędowych spraw, jeśli nie rozwiążecie policyjnego quizu. Pozytywny wynik spowoduje, że odzyskacie zgubę i będziecie mogli kontynuować poszukiwania.

Efekt zadania:

Wysiłek się opłaci, w uznaniu waszej determinacji otrzymacie kolejną pieczętą i poznacie kolejne słowa w języku migowym.

Zadanie nr 4 – „Bezpieczeństwo w ruchu drogowym” (K - 4 punkt kontrolny - Wydział Ruchu Drogowego - Komenda Wojewódzka Policji w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Przed drużyną zadanie, a więc najwyższy czas sprawdzić czy temu poddał się - test trzeźwości - przejdź slalom w alkoholach.

Treść zadania:

Macie już większą część hasła potrzebnego do przekonania Architekta, aby zmienił decyzję w sprawie platanów i chcecie najszybciej dotrzeć do urzędu. Włączacie się do ruchu drogowego. Zatrzymują Was policjanci i sprawdzają Waszą wiedzę lub umiejętności z zakresu bezpiecznego poruszania się po mieście. Zachowajcie uwagę i bądźcie rozważni. Nie jesteście jedynymi użytkownikami drogi. Szanujcie zasady i słuchajcie wskazówek Policjantów. W ten sposób sprawnie i bezpiecznie dotrzecie do celu.

Efekt zadania:

Postępując zgodnie z zasadami ruchu drogowego poruszacie się bez przeszkód. Policjanci w dowód uznania Waszej znajomości zasad poruszania się bezpiecznie po drodze nagrodzą Was kolejną pieczętą a tłumacz języka migowego kolejnym znakiem migowym.

Zadanie nr 5 – „Kurs języka migowego” (L - 5 punkt kontrolny - stoisko Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Zadaniem uczestników gry jest nauczenie się zwrotów grzecznościowych w języku migowym.

Treść zadania:

Architekt dowiedział się o dowodach, mogących powstrzymać jego plany. W urzędzie obsadził niesłyszących urzędników, którzy wyczuleni są na zwroty grzecznościowe. Nie przyjmą oni protestu od osób słyszących. Trzeba ich ująć Waszymi umiejętnościami mowy ciała i znaków migowych. Pomogą Wam w tym tłumacze Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych. Zwróćcie się do nich o pomoc, a oni nauczą Was podstawowych zwrotów, które powinny przekonać urzędników.

Efekt zadania:

Poznacie zwroty „dziękuję”, „dzień dobry”, „proszę” itp. w języku migowym, które przydadzą się w urzędzie i podczas spotkania z Architektem. Otrzymacie również kolejną pieczętą i kolejny znak do zdania, które będziecie musieli przemigać do Architekta.

Zadanie nr 6 – „Urząd” (Ł - 6 punkt kontrolny - stoisko Regionalnego Ośrodka Debaty Międzynarodowej w Szczecinie);

Wytyczne zadania:

Pamiętając o tym, że urzędnikami są osoby niesłyszące przekonajcie ich, aby przyjęli Wasz protest – wytłumaczcie bez używania słów, z jaką sprawą zwracacie się do urzędników, przedstawcie zebrane argumenty wraz z ilustracjami i zdjęciami do okazania z komórki lub aparatu fotograficznego, które wstrzymają realizację planu Architekta.