

MAPA

Dodaj kody QR lub wskazówki z lokalizacją kolejnych zadań, wydrukuj, wytnij i rozmieść w odpowiednich miejscach w terenie.



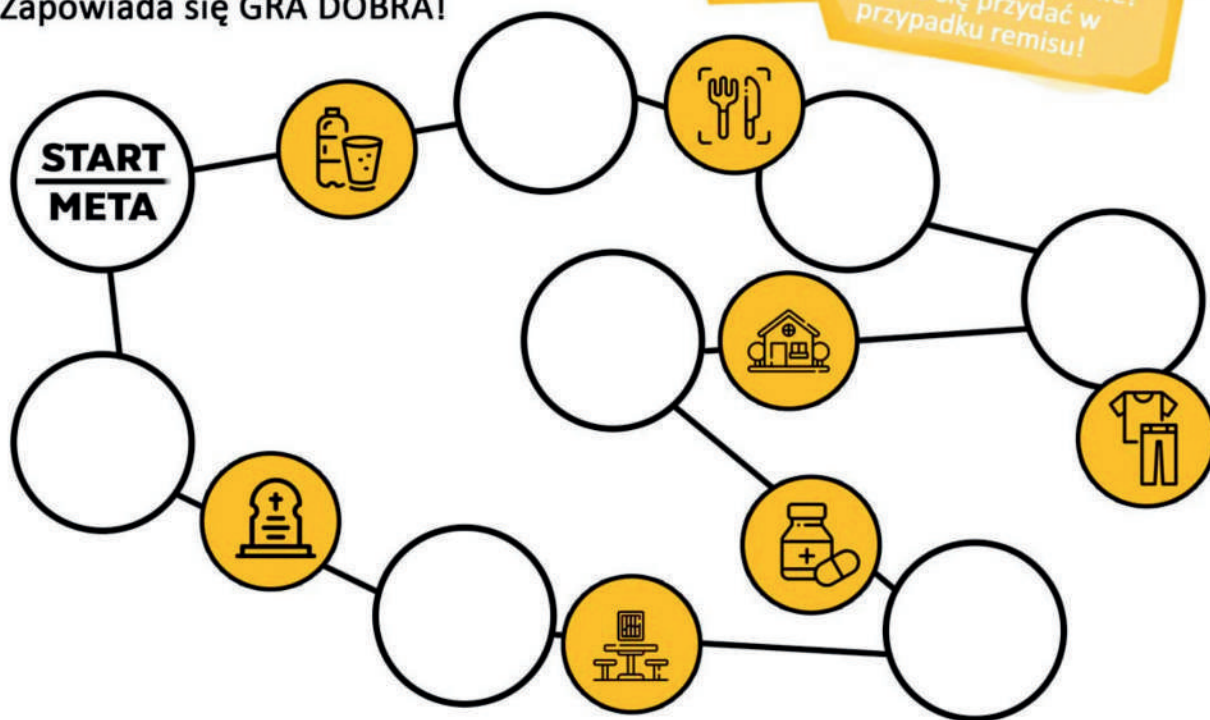
DZIEŃ DOBRA

MAPA

Oto mapa, która pomoże Ci trafić do siedmiu punktów, w których znajdziesz zadania! Zapowiada się GRA DOBRA!



CIEKAWOSTKA:
Przy każdym zadaniu jest ciekawostka!
Przeczytaj ją uważnie!
Może się przydać w przypadku remsu!





UWAGI WSTĘPNE:

Grę można przeprowadzić zarówno stacjonarnie, jak i w wersji mobilnej. Jeżeli chcesz, aby rozgrywka odbywała się w tradycyjny sposób, wydrukuj odpowiednio wcześniej karty zadań i rozmieść je w terenie. W zależności od warunków klimatycznych, warto zadbać o to, aby karty były zalaminowane i nie śmieciły terenu po zakończeniu gry. Jeżeli chcesz, aby uczestnicy mogli śledzić grę w wersji mobilnej, wprowadź wszystkie zadania i punkty do specjalnej aplikacji dla gier terenowych z geolokalizacją. Jeśli korzystasz z wersji komputerowej, sprawdź czy wszyscy uczestnicy lub osoby odpowiedzialne za przewodnictwo w danej grupie posiadają sprawny telefon wraz z dostępem do Internetu.

NA POCZĄTKU:

Przywitaj się ze wszystkimi – najpierw podejź do każdego osobno, a potem przywitaj całą grupę. Możecie też przeprowadzić prostą grę integracyjną. Niech każdy powie swoje imię i zrymuje je z czymś, co kojarzy się z jego cechą charakteru, hobby lub ulubioną dyscypliną. Koniecznie przedstaw liderów każdej z grup i upewnij się, że wszyscy wiedzą, do jakiej grupy należą. Mogą być na przykład oznaczeni plakietkami w wybranym kolorze. Jeżeli przewidziana jest nagroda główna, możesz podać to do informacji uczestników. Z pewnością zmobilizuje ich do jeszcze bardziej intensywnej gry. Następnie przedstaw zasady gry. Możecie także wspólnie odczytać instrukcję lub objaśnić ją prosto własnymi słowami. W zależności od warunków klimatycznych, upewnij się, czy uczestnikom niczego nie brakuje, np. okryć głowy lub wody do picia. Pamiętaj, by po skończonych rozgrywkach podziękować wszystkim za grę i pogratulować każdemu z uczestników.

USTALANIE TRASY:

Każdy z punktów na trasie jest związany z danym zadaniem, dlatego postaraj się tak dopasować strategiczne miejsca na terenie, na którym organizujesz Dzień Dobra, aby możliwie najlepiej odpowiadały fabule gry. Następnie rozmieść ich geolokalizacje np. jako wydrukowane kody QR z linkiem do mapy i naklej na mapie dla uczestników.

MIEJSCE 1: powinno być związane z wodą, na przykład studnia, fontanna, kran.

MIEJSCE 2: powinno być związane z żywnością, może to być restauracja, stołówka, jadłodajnia, sklep spożywczy, miejsce na ognisko czy grilla.

MIEJSCE 3: powinno być związane z zakupami, a więc sklep, kiosk, kasa.

MIEJSCE 4: powinno być związane z noclegiem, na przykład zadaszone miejsce, hotel, schronisko czy dom.

MIEJSCE 5: powinno być związane z miejscem niewoli i odosobnienia, jak więzienie, lochy, podziemia.

MIEJSCE 6: powinno być związane z chorymi, a więc może to być szpital, przychodnia, gabinet, a także apteka.

MIEJSCE 7: powinno być związane z miejscem pamięci, a więc może to być pomnik, cmentarz, tablica upamiętniająca daną osobę czy wydarzenie.

W każdym zestawie musi znaleźć się:

- > KARTA ZADAŃ z pytaniami i zadaniami oraz MAPĄ
- > KARTA DRUŻYNY z miejscem do wpisywania odpowiedzi
- > Instrukcja

Życzymy owocnej pracy!





1. Rozpoczynacie przygodę, w której zmierzycie się z różnymi zadaniami specjalnie dla Was przygotowanymi z okazji DNIA DOBRA. Przeczytajcie uważnie poniższą instrukcję, a najlepiej zabierzcie ją ze sobą, żeby móc do niej w każdej chwili zerknąć.

2. Każdy z Was otrzymał plaketkę, która wyróżnia zawodników naszej gry. Przypnijcie ją w widocznym miejscu. Zdjąć można ją dopiero na mecie. Pamiętajcie, że stanowicie zespół i możecie poruszać się po terenie wyłącznie razem. Żaden z zawodników nie może odłączać się od swojej grupy.

3. Grę rozpoczynamy punktualnie o godzinie (tu należy podać godzinę). Na przemierzenie całej trasy i rozwiązanie zadań macie maksymalnie 90 minut, choć wierzymy, że uda się Wam tę trasę przebyć szybciej. Pamiętajcie, że każda minuta warta jest jeden ujemny punkt!

4. Każda grupa otrzymuje także kartę gry, na której zbiera punkty z poszczególnych miejsc i wypełnia rubryki zadań tam wykonanych. Pilnujcie jej i wypełniajcie zgodnie z zaleceniami, gdyż będzie ona podstawą do podliczania punktów na mecie.

5. Gdyby nie udało Wam się rozszyfrować miejsca, do którego macie dotrzeć lub gdyby wydarzyło się coś, co uniemożliwia dalszą grę, możecie wykonać „telefon ratunkowy” i poprosić o podpowiedź naszego Wolontariusza. Pamiętajcie jednak, że wówczas punkty za wykonane w tym miejscu zadanie będą odpowiednio zmniejszone. Opowiednią adnotację wpisujecie na Karcie Drużyny w polu „UWAGI”.

6. Zadanie wykonujecie tak długo, aż zostanie ono przez Was ukończone i to dokładnie w tym miejscu, w którym Wam je przekazano. Zakończenie zadania jest punktowane na waszej Karcie Drużyny. Po każdym dobrze wykonanym zadaniu krzycycie razem: „DOBRA!”

7. Zachowajcie ostrożność i wszelkie zasady bezpiecznego poruszania się.








8. Pamiętajcie o tym, by zachowywać się kulturalnie i uprzejmie w miejscach, do których traficie. Niech atmosfera Dnia Dobra udziela się wszystkim uczestnikom zabawy!

Życzymy Wam przyjemnej gry i satysfakcji z rozwiązywania zadań!!!



KARTA DRUŻYNY



ETAP	NR	ODPOWIEDŹ	PUNKTY	UWAGI
	1.	Aby wykonać skraplacz wody potrzebujesz: 1. k _____ 2. f _____ 3. p _____	0-3	
	2.	ZDJĘCIE	0-5	
	3.	Aby upiec _____ potrzebujesz: 1. m _____ 2. w _____ 3. o _____ 4. d _____ 5. s _____ 6. c _____	0-7	
	4.	ZDJĘCIE	0-5	
	5.	ZDJĘCIE	0-5	
	6.	Ilość osób, które udałyby się zakwaterować:	(1 osoba to jeden punkt)	
	7.	_____	2	
	8.	Kroki:	(1 krok to jeden punkt)	
	9.	Zioła: 1. właściwości: 2. właściwości: 3. właściwości:	0-6	
	10.	ZDJĘCIE	0-5	
	11.	ZDJĘCIE	0-5	
	12.	ZDJĘCIE	0-5	
PUNKTY ŁĄCZNIE			+	-



KARTY ZADAŃ

Wydrukuj, wycinaj i rozmieść w odpowiednich miejscach w terenie



DZIEŃ DOBRA

1. NIE LEJ WODY!

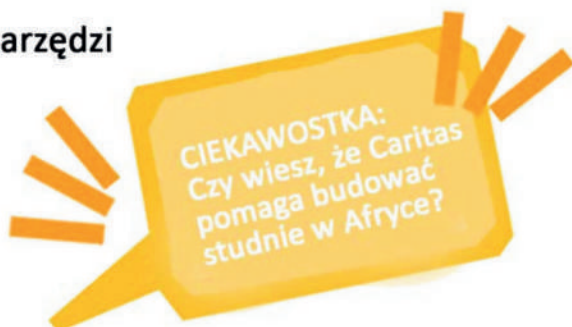
Bez wody nie ma życia. Brak odpowiedniej wody pitnej jest główną przyczyną śmierci na świecie. Więcej osób umiera z powodu braku wody niż chorób wojen czy kataklizmów.
Czy potrafisz znaleźć najbliższe źródło wody?



SPRAGNIONYCH NAPOIĆ

ZADANIE 1: Jak skropić wodę? Jakich narzędzi użyłbyś do tego na środku pustyni? Wpisz odpowiedź do Karty Drużyny!

ZADANIE 2: Zbuduj studnię!
Czas na wykonanie zadania: 10 minut.



CIEKAWOSTKA:
Czy wiesz, że Caritas pomaga budować studnie w Afryce?

2. PODZIEL SIĘ!

„Ubogich zawsze macie u siebie” – to prawda, która chyba nigdy się nie zmieni. Nie możemy czekać, aż ubodzy zapukają do naszych drzwi. Pilnie potrzeba, abyśmy dotarli do nich w ich własnych domach, w szpitalach i w domach opieki, na ulicach i w ciemnych zaułkach – napisał papież Franciszek w orędziu na Światowy Dzień Ubogich w 2021 roku. Uczulaj innych na fakt, że dzielenie się nie oznacza oddawania tego, co nam zbywa.

ZADANIE 3: Wejdź na stronę: <https://kromka.caritas.pl> i zaznacz w arkuszu, co trzeba upiec na dzień ubogiego. Napisz przepis oraz wypisz niezbędne składniki!

ZADANIE 4: Zrób coś do jedzenia z produktów, które macie ze sobą. Podziel się z drużyną przeciwną.
Czas zadania 5 minut.



GŁODNYCH NAKARMIĆ



CIEKAWOSTKA:
Czy słyszałeś o akcji CARITAS POLSKA: KROMKA CHLEBA?

CARITAS jest największą organizacją humanitarną na świecie, która przeznaczona miliony dolarów na pomoc dla osób borykających się z klęską głodu i to na wszystkich kontynentach.



KARTY ZADAŃ

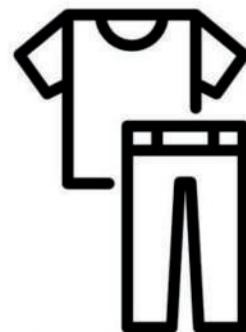
Wydrukuj, wycinaj i rozmieść w odpowiednich miejscach w terenie



DZIEŃ DOBRA

3. NIE SZATA CZYNI MNICHA!

Czasami traktujemy swoje okrycie jak zbroję, którą chcemy zamaskować swoje prawdziwe "ja" i przebrać się za kogoś innego: bardziej ważnego, bogatego, dostojnego. Często te dodatkowe ubrania i gadżety nie wynikają z realnej potrzeby, ale są wymuszone przez reklamy. Trzeba głośno mówić o potrzebie zmiany konsumpcyjnego stylu życia i odpowiedzialnym korzystaniu z dóbr. Nie rujnuj środowiska! Dbaj o ubrania i dziel się nimi z potrzebującymi!



NAGICH PRZYODZIĄC

CIEKAWOSTKA:
Czy wiesz że Caritas posiada największą w Polsce ilość magazynów odzieżowych?

Korzystają z nich osoby ubogie oraz bezdomni. Pomoc ta jest niezbędna zwłaszcza zimą.

ZADANIE 5: Zaprojektuj ubranie z tego, co znajdziesz w okolicy.
Czas na wykonanie zadania: 10 minut.

4. BÓG W DOM!

Problem bezdomności dotyczy coraz większej grupy osób. Na całym świecie miliony ludzi nie posiadają dachu nad głową, a część z nich żyje w takich warunkach, że nie posiada dostępu do wody pitnej czy podstawowych sanitariatów. Do tego dochodzi kryzys migracyjny. Prawie połowa wszystkich uchodźców to osoby niepełnoletnie. Dzieci i młodzież zmuszone są do pokonywania tysięcy kilometrów w poszukiwaniu lepszego życia.

ZADANIE 6: Znajdź najbliższą noclegownię dla bezdomnych / obóz dla imigrantów w twojej okolicy. Sprawdź jakie panują w niej warunki i jakie są zasady przyjęcia oraz ile osób może znaleźć w tym miejscu schronienie. Wpisz ilość osób, które udało się Wam zakwaterować!
Czas na wykonanie zadania: 10 minut.



WĘDRÓWCÓW W DOM PRZYJĄĆ

CIEKAWOSTKA:
Czy wiesz, że CARITAS od lat pomaga osobom w kryzysie uchodźczym m.in. na Lesbos i na granicy białoruskiej?

Nie łatwo jest otworzyć swój dom dla obcych, ale wiele prywatnych osób podjęło ryzyko, by przyjąć osoby bezdomne czy imigrantów pod swój dach.





KARTY ZADAŃ

Wydrukuj, wycinaj i rozmieść w odpowiednich miejscach w terenie



DZIEŃ DOBRA

5. KU WOLNOŚCI!

Pojęcie tego, co jest legalne, sprawiedliwe i dobre nie jest takie samo dla każdego miejsca na świecie. Wiele osób trafia do więzienia niesłusznie, na przykład za brak wolności słowa. Część z osadzonych w więzieniach poddawana jest torturom. Cierpią nie tylko więźniowie, ale i ich rodziny i to na wiele lat po tym, jak udało im się wyjść na wolność.



WIĘŹNIÓW POCIESZAĆ.

ZADANIE 7: List gończy! Złamcie kod, a dowiecie się kto, jest tak niebezpieczną postacią, że co roku z jego powodu ginie 100,000 osób!

ZADANIE 8: Smutek zamień w taniec! Stwórzcie kroki do tańca i nauczcie się go tańczyć. Możecie korzystać z istniejących już tańców i pól tanecznych. Kroki zapiszcie w Karcie Drużyny. Czas: 10 minut.

CIEKAWOSTKA: Czy wiesz że Caritas przeznaczą pół miliona złotych rocznie na pomoc psychologiczną m.in dla ofiar wojny?

TAJNY KOD

└ A B ? C ▲ D ● E ☾ F // G ♡ H

▭ I J K ✓ L M N O ■ P

X R S T U // W ▼ Y ● Z

● ● ? ♡ X ▼



KARTY ZADAŃ

Wydrukuj, wycinaj i rozmieść w odpowiednich miejscach w terenie



DZIEŃ DOBRA

6. BĄDŹ ZDRÓW!

W encyklice „Laudato si” papież wiele razy podkreśla, jak ważne są relacje z drugim człowiekiem, spotkania, rozmowy, wzajemne zainteresowanie. To czasami najlepsze lekarstwo na ich choroby, a przede wszystkim na samotność.



CHORYCH NAWIEDZAĆ

ZADANIE 9: Czy znasz właściwości lecznicze roślin, które znajdują się w twojej najbliższej okolicy? Znajdź trzy rośliny, zioła, które mogą służyć jako lekarstwo. Wypisz po 3 ich właściwości.

CIEKAWOSTKA: Czy wiesz że Caritas zakłada szpitale i wspiera ich funkcjonowanie przez zakup sprzętu, lekarstw i opłacenie personelu.

ZADANIE 10: Wyobraź sobie, że to Ty jesteś chory lub źle się czujesz. Napisz na kartce, co chciałbyś usłyszeć, jakie słowa byłyby dla Ciebie ważne. Przygotujcie kartki z życzeniami dla chorych, które im rozdacie na przykład w Światowy Dzień Chorych. Możecie też nakleić na pocztówki suszone kwiaty lub zioła! Czas na realizację zadania 10 minut.



ZADANIE 11: Z rzeczy dostępnych w okolicy róbcie nosze! Przenieście na nich Wasze zioła i kartki dla chorych aż do mety! Czas zadania 10 minut.

7. NIECH SIĘ ŚWIĘCI!

Prawie każde polskie miasto nosi w sobie ślady wojny. Są to pomniki pamięci, miejsca kaźni, torturowania więźniów. Takie dawne tablice pamiątkowe są często zaniedbane i nikt nie zna nazwisk, które są na nich wypisane.



UMARŁYCH POGRZEBAĆ

ZADANIE 12: Znajdź najbliższą tablicę lub pomnik. Czy wiesz co lub kogo upamiętnia? Ozdób tablicę w dowolny sposób, na przykład bukietem kwiatów. Czas na wykonanie zadania: 10 minut.

CIEKAWOSTKA: Czy wiesz, że CARITAS Polska dba o cmentarze Polaków, które są rozrzucone po całym świecie?

