

Centrum Kultury Dziecka oraz Miejsko-Powiatowa Biblioteka im. B. Prusa
zapraszają
do udziału w grze miejskiej
"Za wierszem Mickiewicza"

"Za wierszem Mickiewicza" to interaktywna gra miejska, polegająca na zebraniu wszystkich sylab oraz wyrazów, ułożenia ich w jeden fragment oraz odgadnięciu tytułu wiersza, z którego on pochodzi, przy wykorzystaniu wskazówek GPS w nawigacji (np. Google Maps). Aby rozpocząć grę, udaj się do pierwszej skrzynki, znajdującej się przy Centrum Kultury Dziecka (**ul. ks. Sz. Rembowskiego 17, dane geolokalizacyjne: 51.8561910412119, 19.418726917656706**). W celu ułatwienia sobie zadania zaopatrzyć się w notatnik, ołówek oraz urządzenie zapewniające dostęp do Google Maps.

Regulamin

Cele gry

Celem gry jest popularyzacja twórczości Adama Mickiewicza oraz promocja ogólnopolskiej akcji Narodowe Czytanie. Gra ma promować aktywny wypoczynek i pozwolić nabyć nowe kompetencje pozwalające na korzystanie z aplikacji geolokalizacyjnych.

Organizator

Centrum Kultury Dziecka, 95-100 Zgierz, ul. ks. Sz. Rembowskiego 17 oraz Miejsko-Powiatowa Biblioteka im. B. Prusa, 95-100 Zgierz, ul. Łódzka 5.

Uczestnicy

Uczestnikami mogą być wszyscy zainteresowani odbiorcy. Gra skierowana jest zarówno do osób indywidualnych jak i drużyn. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział, wyłącznie pod opieką przynajmniej jednej osoby dorosłej. Uczestnicy pokonują trasę samodzielnie, z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i zdarzenia losowe na trasie.

Przebieg gry

Gra startuje 29 sierpnia 2022 r. (poniedziałek) i kończy się 2 września 2022r. (piątek). Odbywa się na terenie miasta Zgierza. Grę należy rozpocząć od skrzynki znajdującej się przy Centrum Kultury Dziecka (ul. ks. Sz. Rembowskiego 17, dane geolokalizacyjne: 51.8561910412119, 19.418726917656706). Następnie należy, posługując się danymi geolokalizacji (współrzędne geograficzne), odnaleźć kolejne skrzynki na trasie. Każda geolokalizacja znajdująca się w skrzynce kieruje tylko do jednej konkretnej lokalizacji. Trasa gry składa się z 6 punktów wliczając start. Grę uważa się za zakończoną po dotarciu do ostatniej ze skrzynek, zebraniu wszystkich sylab oraz wyrazów, ułożeniu ich w odpowiedniej kolejności i odgadnięciu tytułu wiersza Adama Mickiewicza, z którego pochodzi dany fragment. Trasa przejścia pomiędzy poszczególnymi punktami gry zależna jest od uczestników. Wszelkie braki kart informacyjnych w skrzynkach znajdujących się na trasie należy zgłaszać organizatorom w dniach poniedziałek-piątek w godzinach 8:00-16:00, tel. kontaktowy 509 719 665. W przypadku braku karty ze wskazówką organizator przekaze właściwą sylabę i uzupełni brak w skrzynce. Niszczenie skrzynek, ich zawartości, czy inne działania mogące przeszkodzić pozostałym uczestnikom gry, będą podstawą do dyskwalifikacji i nieprzyznania nagrody.

Przyznanie nagród

Nagrody przyznane zostaną osobom lub drużynom, które pokonają trasę, odszukają wszystkie sylaby, ułożą je w odpowiedniej kolejności i odgadną tytuł wiersza Adama Mickiewicza. Należy go przedstawić w dniu, w którym zostanie odebrana nagroda. Ilość nagród ograniczona, ważna jest kolejność zgłoszeń.

Odebranie nagród

Po pokonaniu całej trasy, zebraniu wszystkich sylab, ułożeniu ich w odpowiedniej kolejności i odgadnięciu tytułu wiersza Adama Mickiewicza należy odebrać nagrodę w Bibliotece Głównej (ul. Łódzka 5) lub Filii nr 2 (ul. Długa 29a) w dniach 29-31 sierpnia 2022r. w godzinach 8:00-16:00, w dniach 1-2 września 2022r. w godzinach 8:00-19:00.

Postanowienia ogólne

1. Wszelkie spory i kwestie nieujęte w regulaminie rozstrzyga organizator.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.