

Wskazówki do przeprowadzenia POLSKO – SŁOWACKIEJ GRY MIEJSKIEJ realizowanej w ramach projektu pn. „Dziedzictwo obok mnie - ochrona i promocja Międzykulturowego Szlaku Turystycznego Pogranicza Polsko – Słowackiego”

Poniższe wskazówki pomogą przeprowadzić grę miejską. Gra jest adresowana do wszystkich grup wiekowych. Zależność trudności oraz wybór trasy zależy od organizatora.

Grę można przeprowadzić według poniższych wskazówek na dwóch trasach: pieszej i rowerowej. Gra została tak stworzona, aby było możliwe równoległe przeprowadzenie trasy pieszej i rowerowej.

Do przeprowadzenia gry potrzebujemy:

- kart gracza (dostępne w osobnym załączniku [załącznik 1] oraz do wyczerpania w wersji drukowanej w Informacji Turystycznej w Piwnicznej – Zdrój)
- karty startowe gry miejskiej (wzór do pobrania – załącznik 2)
- karty meldunkowe na punktach animacyjnych gry (wzór do pobrania – załącznik 3)
- karty na foto punkty (wzór do pobrania – załącznik 4)
- animatorzy punktów – osoby animujące punkty, które fizycznie muszą znaleźć się w wyznaczonych punktach, w których muszą wykonać konkretne czynności (wzór listy animatorów punktów – załącznik 5)
- opcjonalnie regulamin gry (wzór do pobrania [regulamin wspomagający przeprowadzenie gry miejskiej w dniu 8 października 2017] – załącznik 6)
- nalepki z sygnaturami, potwierdzeniem obecności na punktach, o ile zaplanujemy nalepki (wzór do pobrania – załącznik 7)

Opis karty gracza:

Na okładce widnieje tytuł gry, logo gry, logo programów, w ramach których gra była realizowana. Tytuł gry i jego dwujęzyczność wskazuje, iż grę można przeprowadzić zarówno w języku polskim, jak i słowackim. Gra przebiega przez terytorium pogranicza Polsko – Słowackiego. Ważne zatem, aby wziąć pod uwagę, iż podczas gry będziemy przekraczać granicę państwa.

Na stronie 2 w języku polskim i stronie 3 w języku słowackim mamy identyczne informacje dla graczy pieszych. Znajdziemy tam ogólne zasady gry. Najważniejsze na tych stronach są wskazówki – one pozwalają przejść całą trasę.

Kolejne strony – 4 i 5 to mapa. Zawiera ona zaznaczone trasy pieszą i rowerową oraz punkty trasy. Przed rozpoczęciem gry dobrze jest upewnić się, iż każda z drużyn jest w stanie odczytać mapę (zwłaszcza, gdy do rozgrywki zapraszamy dzieci i młodzież).

Strony 6 (polska) i 7 (słowacka) zawierają identyczne informacje przeznaczone dla graczy rowerowych. Znajdziemy tam ogólne zasady gry. Najważniejsze na tych stronach są wskazówki – one pozwalają przejść całą trasę.

Ostatnia strona zawiera informacje o konkursie foto (dodatkowa opcja uatrakcyjnijająca grę), informacje dotyczące szlaku, który poprzez grę jest promowany, oraz informację, co można zrobić czekając na finał gry – wskazanie atrakcji Piwnicznej – Źródł, przez które nie prowadzi trasa gry. Najważniejsze na tej stronie jest miejsce na sygnaturę grupy (kropeczki na białym tle), oraz tabelka potwierdzająca obecność ekipy na punktach animacyjnych.

O sygnaturze, kartach startowych i zaliczaniu punktów animacyjnych.

Każda grupa wyruszająca na trasę gry otrzymuje swoją sygnaturę – czyli podpis powodujący rozpoznanie grupy. Wydając kartę gracza, warto podkreślić grupie, gdzie znajduje się ich sygnatura. Zapamiętanie sygnatury przez grupę jest ważne w momencie rozstrzygnięcia – czyli finału gry. Sygnatura powinna być prosta, nie do pomylenia. Ważne jest to z perspektywy animatorów punktu, którzy na swoich kartkach muszą zaznaczyć obecność odpowiedniej grupy. W naszej grze proponujemy, aby sygnaturą była litera P lub R, gdzie P oznacza trasę pieszą, R trasę rowerową, natomiast cyfra porządkowa od 1 do x (w zależności od ilości grup), np.: P 2, R 7. Jeżeli zastosujemy format sygnatury w formie „nalepki”, wtedy nie musimy ręcznie wpisywać sygnatury, tylko przyklejamy nalepkę.

Rys. 1 Przykład nalepek:

 R 1 (__ : __)	 P 1 (__ : __)
---	---

→ można dodać nawiasy, w których ręcznie, podczas startu ekipy, wpiszemy godzinę wyjścia grupy na trasę. Godzina z karty gracza musi pokrywać się z godziną wpisaną na karcie startowej!

Sygnatura pojawia się również na karcie startowej. Poniżej przykładowa tabela startowa grupy biorącej udział w grze.

Rys. 2 Przykład tabelki w karcie startowej:

	Sygnatura grupy: P ...	Czas przejścia trasy:
Ilość osób w grupie:	Czas wyjścia na trasę (potwierdza wydania karty):	Czas dotarcia na metę:
Poprawne odpowiedzi na pytania w karcie:* TAK / NIE	Zaliczenie punktów foto:* TAK / NIE	Udostępnienie zdjęć:* TAK / NIE

Powyższa tabelka jest uzupełniana w momencie startu, oraz na mecie. Musimy pamiętać o wpisaniu liczby porządkowej w sygnaturze. Podczas rejestracji zespołu/startu wpisujemy: ilość osób w grupie, czas wyjścia na trasę. Wpisana godzina, np.: 14:23, potwierdza otrzymanie karty gracza, oraz zaakceptowanie regulaminu, jest równoznaczna z wyjściem grupy na trasę.

W momencie dotarcia grupy na metę, wpisujemy czas dotarcia na metę – godzinę np.: 16:31; zaznaczamy czy grupa udzieliła poprawnych odpowiedzi w karcie gracza – musimy w tym celu sprawdzić kartę; zaliczenie punktów foto – gracze pokazują zdjęcia, zaznaczamy opcję udostępnienie zdjęć – jeżeli chcemy wykorzystać zdjęcia np. w zrobieniu reportażu z wydarzenia, musimy zapytać graczy czy wyrażają na to zgodę. Obliczamy i wpisujemy czas przejścia trasy, w naszym przypadku, czas dotarcia na metę 16:31 odejmujemy od czasu startu 14:23 i wychodzi nam czas przejścia trasy czyli: 2 h 8 minut.

Aby ubiegać się o nagrodę główną (jeżeli taką przewidujemy) drużyna musi poprawnie odpowiedzieć na pytania zawarte w karcie gracza, zaliczyć foto punkty oraz zaliczyć punkty animacyjne.

Na karcie gracza pod miejscem wpisania/wklejenia sygnatury znajduje się tabelka z 6 okienkami. Każde z 6 okienek oznacza jeden punkt animacyjny. Obecność na tym punkcie i zaliczenie przewidzianego tam zadania potwierdza animator. Animator może wkleić naklejkę (przykład poniżej) lub zaznaczyć odpowiednie okienko znakiem „x”.

Rys. 3 Przykład nalepek potwierdzających zaliczenie punktu animacyjnego.



Na nalepkach potwierdzających zaliczenie punktu może być dowolny obrazek bądź napis. My opracowaliśmy nalepki z cyferkami od 1 do 6 oraz odpowiednią grafiką zależną od rodzaju trasy – czyli rower lub stopy.

Animator na punkcie animacyjnym musi również zaznaczyć obecność grupy na karcie meldunkowej. Informacje o tym, która grupa dotarła na punkt znajdują się na karcie gracza. Animator punktu musi wcześniej uzyskać informację jak wygląda sygnatura, w którym

Wyłączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej oraz Euroregionem Tatry.

Egzemplarz bezpłatny.

miejscu się znajduje. Sprawdzenie kart z punktów powinno odbyć się przed finałem gry, w celu wykluczenia ewentualnych prób oszustwa. Poniżej przykład tabel dla animatorów na punktach animacyjnych.

Rys. 4 Tabela karta meldunkowa - obecności na punkcie animacyjnym.

POLSKO – SŁOWACKA GRA MIEJSKA „DZIEDZICTWO OBOK MNIE” POTWIERDZENIE OBECNOŚCI DRUŻYNY W PUNKCIE 1			
			
GRUPA	OBECNOŚĆ	GRUPA	OBECNOŚĆ
P 1		R 1	
P 2		R 2	

Wystarczy, że w miejscu obecności animator punktu wpisze „x” lub się podpisze.

Tak to wyglądało w dniu 8.10.2017r:



Animatorzy punktów.

Animator punktu powinien wiedzieć jak wygląda karta gracza oraz jaki ma przebieg trasa. Musi otrzymać informacje dotyczące kart meldunkowych oraz sygnatury. Do zadań animatora punktu należy potwierdzenie obecności na karcie gracza oraz na karcie meldunkowej, która w czasie gry jest przy nim, oddaje ją dopiero po zakończeniu gry, w celu sprawdzenia i potwierdzenia zaliczenia punktu gry przez graczy. Animator punktu przeprowadza zadania, zadaje zagadki i przekazuje odpowiedzi. W przypadku równoległego

Wyłączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej oraz Euroregionem Tatry.

Egzemplarz bezpłatny.

przeprowadzania gry rowerowej i pieszej należy uczulić animatorów na rodzaj trasy – gdyż inne wskazówki otrzymują gracze rowerowi, inne gracze piesi.

Zbiór przykładowych zadań/rebusów/zagadek i odpowiedzi wykorzystanych w naszej grze miejskiej zawiera załącznik 6.

Wskazówki dla animatorów:

- Animator z punktu pierwszego może po pojawieniu się wszystkich grup przejść na inny punkt, bądź dołączyć jako pomoc na metę.
- Animatorzy mogą przebrać się tematycznie (nasza gra przeprowadzona jest w formie trasy przejścia kupców i poznawanie ciekawych miejsc, koło których się przemieszczają) lub dowolnie (wtedy animator musi wymyślić połączenie swojego przebrania z tematem gry).
- Animatorzy punktów powinni mieć podstawowe informacje dotyczące tematyki gry, szlaku, w obrębie którego gra jest przeprowadzana, zabytków i historii miejsc, w których się znajdują, i w obrębie których prowadzona jest gra.

Wskazówki dla organizatora/koordynatora gry:

Koordynator musi znać trasę gry, wiedzieć jakie zadania czekają na uczestników trasy, dobrać animatorów do punktów animacyjnych. Powinien mieć kontakt do każdego animatora. Może dokonywać zapisów i wypełniać kartę startową. Musi dopilnować rozstawienia animatorów punktów w odpowiednim czasie, tak aby punkty były obstawione w momencie rozpoczęcia gry.

Punkty gry:

Gra przewiduje start oraz metę jako punkty wspólne dla trasy pieszej i rowerowej. Start na mapie jest oznaczony czerwonym punktem z literą „S”. Startowaliśmy z rynku, spod Urzędu Miasta i Gminy Piwniczna – Zdrój.

Punkt oznaczony na mapie czerwoną 1 to pierwszy punkt znajdujący się w tabelce. Jest to punkt z animatorem (zakreślenie/zalepienie okienka z numerem 1). Zadanie, które wyznaczyliśmy:

„Na żółtej karteczce zapisz odpowiedź na pytanie: w jakim wieku powstała studnia/cysterna na rynku (nie wiesz? Idź sprawdź – napis na ścianie studni, widać go z chodnika).”

Animator punktu powinien nie pozwolić graczom na zgadywanie lub sprawdzenie odpowiedzi w Internecie.

Wskazówka wydawana ekipom pieszym:

„Punkty zaznaczone na mapie jako 2 i 3 pokonać można szybko, pamiętajcie o wpisaniu poprawnych odpowiedzi i zrobieniu zdjęć – karta gracza zawiera odpowiedzi. Wyruszajcie prędko w kierunku Krynicy (południowy wschód).”

Wskazówka wydawana ekipom rowerowym:

„Jak mapa podpowiada trzeba iść dalej. Punkt 3 na Was czeka przy pomniku ważnym, który historię polski ukazuje. Pamiętajcie o zrobieniu zdjęć!”

Punkt z mapy oznaczony czerwoną 2 jest przewidziany tylko dla grupy pieszej. Wskazówki co dalej – zawiera karta gracza oraz mapa.

Foto punkty dla trasy pieszej i rowerowej są trzy, z czego dwa pokrywają się dla obu tras. Punkty foto na trasie pieszej – odnośnik z mapy:

- czerwony punkt z cyfrą 3 – punkt tylko dla grup pieszych
- czerwone punkty z cyfrą 9 oraz 8

Punkty foto na trasie rowerowej – odnośnik z mapy:

- zielony punkt 3 – punkt tylko dla grupy rowerowej, wskazówka na punkcie: *„Pomnik przy którym stoicie to hołd oddany historii. Warto się zatrzymać i czegoś dowiedzieć. Zdjęcia już zrobione, wiedza pogłębiona, teraz ruszacie dalej ciągle główną drogą. Przy moście wiszącym wskazówka Was czeka, ruszajcie szybko bo czas ucieka.”*
- zielone punkty z cyframi 5 oraz 6

Zanim ekipy na trasie pieszej dotrą do foto- punktów z numerami 8 i 9 muszą pojawić się w innych punktach (od 4 do 7). Ekipy trasy rowerowej, aby dotrzeć do foto punktów muszą pokonać punkt zadaniowy o numerze 4.

Koordynator musi wcześniej wybrać miejsce na zawieszenie punktu – orientacyjnie z mapy iść w teren. Podczas przeprowadzenia naszej gry na wspólnych punktach dodaliśmy atrakcje.



Przy jednym z punktów ustawiliśmy tekturowe pudełko z „tajemniczą zawartością”. Aby uatrakcyjnić zdjęcia ekipa mogła wykorzystać „przebrania”.



Kolejny punkt skrywał sympatyczną, ręcznie wykonaną owieczkę, którą dzieci biorące udział w grze pokochały.

Decyzję o uatrakcyjnieniu punktów foto ponosi koordynator/organizator gry – to od niego zależą dodatkowe atrakcje. Lokując skrzynkę ze strojami, lub inne rzeczy pamiętajcie o zaznaczeniu kto jest ich właścicielem. Lokując rzeczy dodatkowe na trasie, w miejscach gdzie nie ma animatora należy liczyć się z potencjalnym zaginięciem/zniszczeniem tychże rzeczy.

Kolejnym punktem dla trasy pieszej jest czerwona 4 (z mapy). Znajduje się tam również ostatni punkt na trasie rowerowej czyli zielona 11 (z mapy). Oba te punkty w tabelce potwierdzającej obecność mają nr 2. Czyli zarówno gracze trasy pieszej, jak i rowerowej w tym punkcie zdobędą zakreślenie okienka 2 lub nalepkę z 2.

Zadanie zaproponowane przez nas dla ekip to rebus, kupcy wędrujący tą piękną krainą zastanawiają się nad pewną nazwą. Nazwę czego ukrywa rebus:

ziom znika bo nie zawsze trzyma POZIOM	Zostaw tylko pierwszą literkę której nazwę widzisz na butelce. 	 K	Potrzebna jest teraz pierwsza literka miejsca do którego kochasz wracać.
__ __	__	__ __	__

Wyłącznie odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej oraz Euroregionem Tatry.

Egzemplarz bezpłatny.

Wskazówki jakie otrzymywali gracze za podanie animatorowi poprawnej odpowiedzi:

Ekipy piesze:

„Kolejne miejsce związane jest z kolejną. Kupcy zawsze w tym miejscu szaleją. Most na Popradzie musiał kiedyś powstać by ciężkie stalowe smoki mogły się przedostać i towary różne wozić gdzieś w głąb kraju. Most kolejowy na Popradzie – szukajcie miejsca z ławeczkami, gdzie górale czekają z trudnymi zadaniami!”

Ekipy rowerowe:

„Teraz ruszacie prędko do miejsca w którym wszystko się zaczęło! Z tego miejsca jest dróg kilka, wybierzcie tą która wydaje się Wam odpowiednia.”

Następnym punktem dla trasy pieszej jest czerwona 5 (z mapy). Znajduje się tam również punkt trasy rowerowej zielona 11 (z mapy). Oba te punkty w tabelce potwierdzającej obecność mają nr 3. Czyli zarówno gracze trasy pieszej jak i rowerowej w tym punkcie zdobędą zakreślenie okienka 3 lub nalepkę z 3.

Zadanie zaproponowane przez nas dla ekip obu tras jest następujące:

„Pomóżcie kupcom i podróżnikom pozbierać pakunki zanim pojawią się zbójnicy!”

Zadaniem ekip było zbieranie wyznaczonych pakunków i przyniesienie ich w wyznaczone miejsce. Pakunki były to zapakowane w kolorowy papier pakunki drewna lub cegły. Trzeba było dobrze wyznaczyć zadania w grupie, gdyż w każdej chwili „zbójnik” mógł „ukraść” pakunek (wynieść go z wyznaczonego miejsca zebrania pakunków – zależność zabawy zależy od ilości animatorów punktu, gdyż każda grupa musi mieć ta sama trudność – tyle samo pakunków do zebrania).

Wskazówki jakie otrzymywali gracze za podanie animatorowi poprawnej odpowiedzi;

ekipy piesze:

„Podrózujcie drogą na południe, aż do mostu nowego na Popradzie. Kiedy przejdziecie na drugą stronę, przy kościele czeka Was małe zadanie. Cel: Kościół w Mniszku.”

ekipy rowerowe:

„Teraz ruszacie do mostu wiszącego, tym razem z innej strony go zobaczycie. Przy nim pomóżcie podróżnym a ostatnią wskazówkę szybko dostaniecie!”

Przy punkcie pieszym o numerze czerwone 6 (z mapy – uwaga na mapie pomyłka zamiast 6 widnieje 9!!), który dla trasy rowerowej jest zielonym numerem 9. Oba te punkty w tabelce potwierdzającej obecność mają nr 4. Czyli zarówno gracze trasy pieszej jak i rowerowej w tym punkcie zdobędą zakreślenie okienka 4 lub nalepkę z 4.

W tym miejscu czeka na graczy ciekawe zadanie.

„Żebrakiem czasem jest, każdy z nas, zwłaszcza gdy potrzebuje odrobiny radości! Dajcie radość innym! Chcąc otrzymać kolejną wskazówkę trzeba zaśpiewać dowolną, radosną piosenkę!”

Za zaśpiewanie piosenki gracze dostają następujące wskazówki;

ekipy piesze:

Wyłączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej oraz Euroregionem Tatry.

Egzemplarz bezpłatny.

„Kolejny punkt jest w miejscu dawnego przejścia granicznego, idźcie dalej na południe.”
ekipy rowerowe:

„Kolejne miejsce związane jest z kolejną. Kupcy zawsze w tym miejscu szaleją. Most na Popradzie musiał kiedyś powstać by ciężkie stalowe smoki mogły się przedostać i towary różne wozić gdzieś w głąb kraju. Most kolejowy na Popradzie – szukajcie miejsca z ławeczkami, gdzie górale czekają z trudnymi zadaniami!”

Następnym punktem dla trasy pieszej jest czerwona 7 (z mapy). Znajduje się tam również punkt trasy rowerowej zielona 7 (z mapy). Oba te punkty w tabelce potwierdzającej obecność mają nr 5. Czyli zarówno gracze trasy pieszej jak i rowerowej w tym punkcie zdobędą zakreślenie okienka 5 lub nalepkę z 5.

Zadanie zaproponowane przez nas dla ekip obu tras jest tym razem intelektualne:

„Przybijcie piątki wspaniałym animatorom! Zapiszcie odpowiedź na trudne pytanie, na karteczce, którą dostaliście za przybitą piąteczkę! Pytanie: kiedy Polska i Słowacja przystąpiły do Układu z Schengen?”

Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi (nie można korzystać z telefonów aby znaleźć odpowiedź, a za błędne odpowiedzi animator punktu powinien wymyślić zadanie karne, np.: 10 przysiadów, podskok na jednej nodze przez minutę – zadanie karne musi być zawsze takie samo!), gracze otrzymują następujące odpowiedzi;

ekipy piesze:

„Foto – Punkty będą dwa, róbcie zdjęcia gdzieś przy nich! Musie dojść tą drogą, aż do mostu wiszącego. Tam czekają na Was kolejne zadania!”

ekipy rowerowe:

„Ruszacie teraz przed siebie prosto, Hraniczne na Was czeka, tam odpowiedzi zebrać należy, z szacunkiem do miejsca – przypomnijcie o tym młodzieży!”

Przy tym punkcie podczas trasy rowerowej należy pamiętać, że ekipy jadą do Hranicznego. W związku z tym, że innej drogi nie ma, muszą wracać przez ten sam punkt. Zadaniem animatorów na tym punkcie jest po ponownym przybyciu ekip rowerowych (po powrocie z Hranicznego) wskazanie poprawnie dalszej drogi.

Kolejnym, a zarazem ostatnim, punktem dla trasy pieszej jest czerwona 10 (z mapy). Znajduje się tam również punkt na trasie rowerowej czyli zielona 4 (z mapy). Ekipy piesze aby dotrzeć do ostatniego punktu muszą „zaliczyć” foto punkty. Oba te punkty w tabelce potwierdzającej obecność mają nr 6. Czyli zarówno gracze trasy pieszej jak i rowerowej w tym punkcie zdobędą zakreślenie okienka 6 lub nalepkę z 6.

Zadanie zaproponowane przez nas dla ekip obu tras to zabawa zręcznościowa:

„Rybak siły już nie ma i z głodu umiera. Aby dostać odpowiedź musisz złowić trzy rybki!”



Nasze rybki wykonane były z papieru, wiejący wiatr przeszkadzał w zdobyciu „posiłku dla rybaka”. Warto przygotować większą liczbę wędek i rybek – aby kilka grup równocześnie mogło łowić. Animator wyznacza ilość rybek do złowienia - byle nie przesadzić z ilością.

Po złowieniu wystarczającej ilości rybek ekipy dostają wskazówki:

ekipa piesza:

„Teraz ruszacie prędko do miejsca w którym wszystko się zaczęło! Z tego miejsca jest dróg kilka, wybierzcie tą która wydaje się Wam odpowiednia.”

ekipa rowerowa:

„Po drodze czekają na Was dwa Punkty – Foto. Kolejny przystanek to granica państwa.”

Jak widać na mapie trasa dojścia do mety nie jest zaznaczona. Planowaliśmy metę na polu namiotowym nad Popradem. Tuż przed realizacją gry okazało się, iż z powodu remontów ulic w miasteczku należało zmienić metę. Wracaliśmy do punktu wyjścia.

Podpowiedź która powinna znaleźć się w pieszym punkcie o numerze 10 oraz w rowerowym o numerze 11, jeżeli chcemy aby gra zakończyła się zgodnie z mapą, powinna brzmieć tak:

„Przeszliście drogę długą, lecz chyba nie trudną. Zabawa prawie skończona lecz co to, mapa szalona nie dorysowała ostatniego odcinka! Znajdź na mapie czerwony znak X w obręczy. Tam czeka nagroda – ktoś Wam ją wręczy!”

Trudność ostatniego punktu polega na samodzielnym dotarciu do mety przy użyciu mapy.

Na płocie pola namiotowego powinna być spora plansza z czerwonym „X” oraz napis META.

Tak aby nie było wątpliwości, że to właściwe miejsce.

Na mecie organizator/koordynator powinien wpisywać czas przyścia każdej grupy w karcie startowej, następnie powinna nastąpić weryfikacja kart. Na koniec zostaje porównanie czasów i wyłonienie zwycięzców.

Wskazówki podane do punktów oraz zadania na punktach są przykładowe, w tej formie zostały wykorzystane w dniu 8.10.2017r podczas realizacji gry miejskiej.

W opracowaniu wykorzystano zdjęcia oddane nam, do użytku przy promocji gry miejskiej, przez uczestników gry miejskiej w dniu 8.10.2017r.

W organizacji gry miejskiej na bazie podanych instrukcji, z wykorzystaniem dostępnych materiałów, pomocy udziela Monika Dziedzina – koordynatorka i autorka gry.

Kontakt:

Monika Dziedzina

tel. 507 258 444

email: gra.miejska.piwniczna@gmail.com

<https://www.facebook.com/PiwniczanskaGraMiejska/>