

Nazwa gry	„Tajemnice Bydgoszczy – powrót Kazimierza Wielkiego”
Poziom	B2-C1
Typ	gra miejska
Czas	1,5 godziny
Funkcja/struktury	• pytanie o drogę; • wyrażanie opinii; • opis miejsc, ludzi i obiektów.
Słownictwo	• miasto i przestrzeń miejska (np. most, rynek, ulica, pomnik); • orientacja w terenie (np. skręcić, obok, naprzeciwko, wzdłuż);
Opis	Celem gry jest odnalezienie wszystkich punktów kontrolnych w mieście, wykonanie przypisanych do nich zadań oraz zdobycie jak największej liczby punktów. Start gry Gra rozpoczyna się na Placu Teatralnym w Bydgoszczy (Punkt Kontrolny). Po zebraniu wszystkich uczestników następuje: • podział na trzy sześćosobowe zespoły (losowanie kolorów), • wybór Szefa drużyny, • przypisanie każdej drużynie Przewodnika, • rozdanie materiałów (instrukcji, kopert z zadaniami, map, kart odpowiedzi). Każda drużyna otrzymuje także 5 „Serc Kazimierza Wielkiego” – specjalnego zasobu umożliwiającego uzyskanie pomocy. Uczestnicy i role • Drużyny: trzy zespoły sześćosobowe; • Szef drużyny: przechowuje materiały, zarządza pracą zespołu, kontaktuje się z organizatorami; • Przewodnicy: czuwają nad bezpieczeństwem i zasadami, udzielają wskazówek w zamian za „Serce”, reagują w sytuacjach problemowych; • Tajni Zwiadowcy Kazimierza Wielkiego: poruszają się incognito, mogą przekazywać specjalne zadania za dodatkowe punkty. Przebieg gry Uczestnicy poruszają się po mieście zgodnie ze wskazówkami przypisanymi do ich zespołu. Każdy zespół otrzymuje inny punkt startowy, pozostała trasa zależy od samych uczestników. W każdym punkcie należy: • wykonać zadanie językowe lub logiczne, • zapisać odpowiedź na karcie odpowiedzi lub udokumentować wykonanie polecenia (np. zdjęcie).

Projekt „Polonistyczna podróż przez miasta: Bydgoszcz-Zagrzeb-Iwano-Frankiwsk” finansowany przez Narodową Agencję Wymiany Akademickiej w ramach programu „Promocja Języka Polskiego” (umowa nr BJP/PJP/2025/1/00031/U/00001).

	Drużyny mogą spotkać Tajnych Zwiadowców i zdobyć dodatkowe punkty. Zwiadowcy krążą po mieście, a rozpoznać ich można po koronach, które noszą na głowach. Zwiadowcy przekazują dodatkowe zadania. Każda drużyna ma 5 „Serc Kazimierza Wielkiego”, które może wykorzystać podczas gry. Jedno „Serce” to jedna podpowiedź od Przewodnika. Przewodnik może udzielić jednej wskazówki na zadanie. Rodzaje zadań Zadania obejmują m.in.: • zagadki językowe i logiczne, • zadania kreatywne (zdjęcia, scenki, dialogi), • ćwiczenia komunikacyjne (np. pytanie przechodniów), • pytania dotyczące historii i kultury miasta, • zadania specjalne od Tajnych Zwiadowców. Punktacja Za każde poprawnie wykonane zadanie drużyny otrzymują 1 punkt. Dodatkowe punkty można zdobyć za niewykorzystanie podpowiedzi („Serca”) oraz poprawne wykonanie zadań od Zwiadowców. Punkty mogą być odejmowane za błędy lub naruszenie zasad. Zasady gry Obszar gry wyznacza mapa i według niej poruszają się poszczególne drużyny, choć każda z drużyn sama wybiera kolejność realizowania poszczególnych zadań. Podczas gry uczestnicy powinni komunikować się wyłącznie w języku polskim. Zabronione jest wyszukiwanie odpowiedzi w internecie, kopiowanie odpowiedzi od innych drużyn oraz utrudnianie gry innym uczestnikom. Należy przestrzegać zasad uczciwej rywalizacji. Pomoc od Przewodnika można uzyskać tylko w zamian za „Serce”. Zakończenie gry Gra kończy się po upływie 1,5 godziny lub po wykonaniu wszystkich zadań. Drużyny wracają na Plac Teatralny w Bydgoszczy i oddają materiały oraz uzupełnione karty odpowiedzi. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu decyduje czas ukończenia gry.
Materiały do pobrania	https://canva.link/eupnrk8q5nny1wl
Opracowała	Monika Nowicka

Projekt „Polonistyczna podróż przez miasta: Bydgoszcz-Zagrzeb-Iwano-Frankiwnsk” finansowany przez Narodową Agencję Wymiany Akademickiej w ramach programu „Promocja Języka Polskiego” (umowa nr BJP/PJP/2025/1/00031/U/00001).