



Гра «Мисливці за культурною спадщиною Підгалля та Гуцульщини»

Правила та умови гри:

1. Маємо 7 станцій із завданнями, які необхідно виконати.
2. Мета гри - надати учасникам інформацію, пов'язану з історією та багатством культурної спадщини Підгалля та Гуцульщини.
3. Команди учасників повинні переходити від однієї станції до іншої, виконуючи окремі завдання.
4. Мета команд - виконання завдань відповідно до інструкцій на окремих станціях, з якими слід перейти до наступного пункту.
5. Для гравців немає вікових обмежень.
6. У грі можуть брати участь команди до п'яти гравців.
7. Один учасник може бути членом лише однієї команди.
8. Один учасник виступає в ролі капітана команди і діє від імені всієї команди.
9. Команди не можуть розділитися протягом гри.
10. На кожному етапі правила контролюються та оцінюються призначеними суддями.
11. Бали нараховуються вимірюваним способом.
12. На фінішній лінії будуть зараховані бали, внесені до бланка відповідей.
13. Перемагає та команда, яка набере найбільшу кількість балів.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



14. У разі здобуття однакової кількості балів (нічия), перевага надається команді, що виконає завдання за коротший час.
15. Організатор не несе відповідальності за пошкодження та травми, заподіяні під час гри.
16. Гравці зобов'язані відповідально використовувати реквізит та інструменти, надані на час гри, та бути чесними щодо інших гравців.
17. Рішення комісії, що оцінює та аналізує бланки відповідей, є незмінним.

Опис гри:

Гра «Мисливці за культурною спадщиною Підгалля та Гуцульщини» надихається знанням культури гірських регіонів у Польщі та Україні, а також культурно-історичним та ментальним багатством Підгалля та Гуцульщини. Конкурси містять елементи гірських та гуцульських танців, матеріальної та нематеріальної культури. Вони універсально адаптовані, незалежно від місця, де відбувається гра, рівня знань з теми або фізичної підготовки гравців.

На місцевості, де відбувається гра, є 7 станцій. Готуються необхідні елементи або інструменти, необхідні для виконання завдання. На виконання кожного завдання на станціях призначається певний час (3-5 хвилин). Усі команди починають гру одночасно, але кожна з них на наступній станції зі зміною, тобто команда №1 на позиції №A1, №2 на позиції №B2 тощо і команда №2 на позицію. № C3. Після виконання завдання командою № 1 на позиції №B2 вона переходить на позицію №C 3, а команда № 2 - на позицію № D4 тощо до завершення завдань.



POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ



MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



Інвентар для гри:

Картка відповідей

На окремих станціях відповідно:

A1. М'ячі, повітряні кульки, ворота, хокейна клюшка, хустка, щоб зав'язати очі

B2. Скакалка

C3. Хустка

D4. Губка, рушник, миска з водою, склянка, лінійка

E5. Цюпага (бартка), держак від мітли

F6. Мотузка, 2 стовпи

G7. Миска з водою, камінці для кидання, аркуші паперу

Сценарій виконання кожного завдання:

A1. Стрижка овець

Вівцю символізує м'яч або надувна кулька, яку потрібно провести до кошари, тобто до воріт, за допомогою хокейної клюшки. Вибраний член команди, із зав'язаними очима, керується іншими (наприклад, праворуч, ліворуч, сильніше, слабше). Вівцю можна привести на ферму одним рухом палиці, як у гольфі. Протягом відведених 3-5 хвилин кожен удар, що потрапляє у ворота, зараховується.

B.2 Стрибки через ватру.

Бере участь один або кожний член команди. У змаганнях зараховуються лише стрибки кроками регіонального танцю (незалежно від регіону, це можуть бути кшесаний, збуйницький чи гуцульський аркан та ін). Один з членів команди обертає скакалку навколо себе, решта / інші стрибають. Стрибки оцінює журі, враховуючи тільки ті, що є танцювальними кроками. На виконання завдання відводиться 3-5 хвилин.



POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ



MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



С.3 Зав'язування хустки.

Завдання полягає в тому, щоб пов'язати хустку на голову одного учасника різними способами. Оцінюється будь -який спосіб зав'язування, відмінний від попереднього. На виконання завдання відводиться 3-5 хвилин.

Д.4 Виробники сирів.

У традиційному виробництві сиру осципек пастух відтискає сироватку з сиру. Практичне завдання - занурити велику губку для ванни (сир) у миску з водою і відтиснути надлишки води в склянку. Рівень води у склянці вимірюють за допомогою лінійки і оцінюють кожен сантиметр. Складність полягає в тому, що гравець витискає воду з зав'язаними очима і повинен самостійно знайти склянку, що стоїть на столі.

Е.5 Стрибки через цюпагу (бартку).

У завданні беруть участь усі члени команди. Команда обирає, як виконувати завдання, тобто стрибки через палицю, що лежить на підлозі, оцінюються найнижче (1 бал за кожні 10 стрибків). Якщо команда вирішує виконувати ускладнений варіант завдання, то двоє з них тримають цюпагу (бартку) / держак від мітли на рівні коліна (2 бали за кожні 10 стрибків) або вище коліна (3 бали за кожні 10 стрибків).

Ф.6 Павутина або гірська Печера

Між двома стовпами (або деревами) на відстані близько 2 метрів розвішують павутину з мотузок таким чином, що вона створює отвори, крізь які може пройти людина. Отвори павутиння символізують гірські печери. Завдання команди - потрапити на інший бік павутини, не торкаючись мотузки. Інша складність полягає в тому, що не можна використовувати один і той же отвір вдруге.

Ключ до перемоги - добре спланувати, який учасник, яким шляхом і в якому порядку буде проходити крізь павутину.

Бали нараховуються лише у тому випадку, якщо учасник не торкається мотузки.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN



G.7 Кидання камінчиків у воду або Дунаєць.

Все, що потрібно для цієї гри, - це миска з водою та камінчики. Вона полягає в тому, щоб кидати камінці в миску таким чином, щоб не розхляпати воду з миски. Миска стоїть на аркуші паперу, на якому видно розхляпану воду або її краплі. Кидати треба з відстані 3 кроків.



**POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ**



**MINISTERSTWO
EDUKACJI
I NAUKI**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Ukraińskiej Rady
Wymiany Młodzieży z dotacji MEiN