



PROPOZYCJA PROGRAMOWA nr:

3

*

TRUDNOŚĆ

TYTUŁ:	Ster na Toruń				
AUTOR:	hm. Piotr Grądział				
DLA KOGO:	<input checked="" type="checkbox"/> zuchy	<input checked="" type="checkbox"/> harcerze	<input checked="" type="checkbox"/> wędrownicy	JEDNOSTKA: drużyna	
SPRZĘT:	<input type="checkbox"/> kajak	<input type="checkbox"/> canoe	<input type="checkbox"/> żaglówka	<input type="checkbox"/> tratwa	<input checked="" type="checkbox"/> inne
ŚRODOWISKO ZAJĘĆ:	miasto	REGION:	Kujawsko-Pon	CZAS TRW.:	2-3 dni

OPIS REALIZACJI:

Zapraszamy do udziału w biwaku Ster na Toruń.

Położenie Torunia nad Wisłą okazało się dla tego miasta niezwykle korzystne. To Wisła jako droga wodna łącząca Toruń z Królestwem Polskim z jednej oraz z Europą północną i zachodnią przez Bałtyk z drugiej strony stanowiła od początku źródło fenomenalnego rozwoju i dobrobytu miasta. Toruń, niegdyś funkcjonujący przez siedem stuleci jako wielki port wodny, był spośród wszystkich polskich miast nadrzecznych najbardziej i najdłużej związany z żeglugą śródlądową. Był miastem, którego kupcy swoimi statkami stąd wyprawiali się na szerokie wody Bałtyku i Morza Północnego; był miastem, do którego docierały towary zamorskie.

Miejsce biwaku harcerski hostel ZHR w samym centrum toruńskiej starówki.

Formuła biwaku: prócz zwiedzania zabytków Torunia (Domu Mikołaja Kopernika, Muzeum Toruńskiego Piernika, Planetarium, średniowiecznej starówki) poszukujemy historycznych związków miasta z „wodą” (Pierwsza Wyższa Szkoła Marynarki Wojennej, Toruń jako największy port śródlądowy na średniowiecznych ziemiach polskich). Zasady przeprowadzenia gry miejskiej znajdziecie poniżej. Rezerwacja noclegów dla max. 25 harcerzy przez maila kujawy@zhr.pl.



*Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej
Wydział Wychowania Wodnego
Główna Kwatera Harcerzy*

PROPOZYCJE GIER DO WYKORZYSTANIA:

Gra miejska Toruń i jego związki z Wisłą i polskim morzem.

Wydrukuj załącznik do Karty Propozycji Programowej 3 w taki sposób, by po złożeniu kartki (sklejeniu), na zewnątrz pozostały tylko koordynaty GPS. Rozdaj karty patrolom startującym w grze. Zadaniem jest odnaleźć miejsca przy pomocy komórki z Google Maps wpisując tylko współrzędne. Po dotarciu harcerze otwierają zaklejone kartki i czytają, co odnaleźli w tej lokalizacji.

Można zwiedzić te miejsca: np. jeden patrol idzie do Planetarium, inny do Muzeum Piernika, a inny do Muzeum Kopernika. Reszta miejsc może zostać tylko odwiedzona bez konieczności wchodzenia do wewnątrz. Ty decydujesz jakie dyspozycje złożysz patrolom.

Po zakończeniu gry, przy wieczornym kominku, zastępy/patrole opisują, jakie wykonywały zadania i co zrobiło na harcerzach największe wrażenie. Można zasugerować nakręcenie komórką krótkiego filmu promocyjnego tego miejsca. Dla harcerzy z najlepszą prezentacją można ufundować nagrodę w postaci oryginalnych toruńskich pierników.

Sprawności do zdobycia: * Migawka, ** Fotograf, * Klaps, ** Filmowiec, ** Astronom (patrz książeczka sprawności).

PROPOZYCJE SPRAWNOŚCI DO ZDOBYCIA:

