



---

# IGRZYSKA ŚMIERCI – GRA PRZESTRZENNA NA MOTYWACH KSIĄŻKI SUSANNE COLLINS

---

PROJEKT CZYTELNICZY

16.11.2016 W V LO W WARSZAWIE

---

---

INSTRUKCJA GRY

---

## WSTĘP

---

Wszyscy znają słynną książkę Susanne Collins *Igrzyska śmierci*. Jeśli jej nie czytali, to na pewno obejrzeli jeden z filmów powstały na jej podstawie.

Tak jak w książce zawodnicy reprezentują swoje osiedla podczas igrzysk, tak zespoły biorące udział w grze są przedstawicielami swojej klasy. W książce celem gry jest przeżycie. W naszej grze zespoły walczą o to, by nie stracić nic z nagrody głównej.

---

## NAGRODA

---

Nagrodą jest **zestaw specjalnych, jednorazowych *immunitetów nietykalności*** w przypadku niezapowiedzianej kartkówki czy zaskakującego odpytania na lekcji z różnych przedmiotów. W każdym punkcie gry można je zachować bądź stracić. Uczestnicy Igrzysk mają przed sobą do rozwiązania jedno zadanie merytoryczne i jedną aktywność związaną z 4 rodzajami literatury: młodzieżową, historyczną, klasyczną i fantasy. Rodzaj przedmiotu jest dopisany do poszczególnych punktów gry. *Immunitet nietykalności* z danego przedmiotu może być wykorzystany pod warunkiem uprzedzenia nauczyciela na początku lekcji i uzyskania podpisu na karcie immunitetów.

Czas na wykorzystanie nagrody: **16.11.2016 -22.12.2016.**

---

**DLA ZWYCIĘZCÓW CAŁEJ GRY NAGRODA SPECJALNA!**  
**IMMUNITETY DLA CAŁEJ KLASY REPREZENTOWANEJ PRZEZ ZWYCIĘSKI ZESPÓŁ!**

---

**UWAGA: Immunitety nie obowiązują w przypadku zapowiedzianej kartkówki, sprawdzianów, prac klasowych oraz długoterminowych prac domowych.**

---

### CZAS I MIEJSCE

---

1. Gra odbędzie się w dniu realizacji projektu czytelniczego czyli 16 XI 2016 r. na czwartej godzinie lekcyjnej (godzina wychowawcza)
  2. Miejsce: hall główny
  3. Początek: **punkt rejestracyjny**
  4. Czas trwania gry: do momentu zaliczenia zadań ze wszystkich punktów przez pierwszy zespół lub 30 minut . Każdy zespół musi zgłosić zakończenie gry w **punkcie końcowym**.
  5. „Zaliczone” zadania przez poszczególne zespoły w ciągu czasu gry dają prawo do wykorzystania związanych z nimi immunitetów
- 

### ZASADY

---

1. W grze biorą udział 3-osobowe zespoły klasowe wyłonione w drodze losowania przeprowadzonego w poniedziałek (14.11)
2. Celem gry jest „zaliczenie” czterech punktów gry i zdobycie nagrody głównej
3. Dodatkowe nagrody za wyjątkową oryginalność rozwiązania zadania zaproponowanego przez zespół klasowy przyznaje obsługa punktu
4. Zespół klasowy otrzymuje w punkcie rejestracyjnym *KARTĘ IMMUNITETÓW*, którą po zakończeniu gry musi uwierzytelnić u prowadzących grę w punkcie końcowym. *KARTA* zawiera informacje o wszystkich przysługujących immunitetach. W *KARCIE* będą zaznaczone straty immunitetów (skreślenie przez punktowych).
5. Zespół przechodzi trasę gry według wskazówek na swojej *KARCIE*.
6. Gra rozpoczyna się w momencie sygnału dźwiękowego, jaki da *MISTRZ GRY*. Po usłyszeniu tego sygnału grupy rozpoczynają rozwiązywanie zadań od stanowiska zaznaczonego na *KARCIE*.
7. Na każdym punkcie grupa losuje numer oznaczający tytuł książki, na podstawie której będzie rozwiązywać zadania. Rodzaj zadań zostanie przekazany w trakcie gry.
8. Zaliczenie zadania zależy nie tylko od poprawności, ale także od czasu wykonania. Po zakończeniu zadania grający otrzymuje informacje o jego zaliczeniu lub nie od punktowych. Zostanie to odnotowane w *KARCIE IMMUNITETÓW*.
9. Przewidywany czas gry to 30 minut. Po tym czasie zwycięstwo przypada temu zespołowi, który ma najwięcej poprawnie wykonanych zadań, jednak:
  - a) jeśli któraś z grup zakończy grę przed wyznaczonym czasem automatycznie zostaje zwycięzcą
  - b) kiedy w momencie zakończenia zabawy dwa lub więcej zespołów ma dokładnie taką samą liczbę zaliczonych zadań, organizowana jest runda rozstrzygająca, w której uczestnicy muszą odgadnąć na podstawie cytatu tytuł książki oraz jej autora. W takim wypadku zespołowi przysługuje podpowiedź ze strony klasy udzielona w ciągu 1 minuty.
10. Rozstrzygnięcie odbędzie się bezpośrednio po oficjalnym zakończeniu gry. Zakończenie ogłasza *MISTRZ GRY*

---

## INFORMACJE DLA ZESPOŁÓW

---

Prosimy o zgłoszenie się na przerwie po drugiej lekcji do punktu rejestracyjnego, który mieścić się będzie niedaleko wejścia do biblioteki (będzie odpowiednio oznaczone). Tam każdy zespół odbierze *KARTĘ IMMUNITETÓW* uprawniającą do gry i uzyska kolejne informacje.

---

## POWODZENIA I NIECH WYGRA NAJLEPSZY!

---

