

GRA TERENOWA „PRZYGODA W ZOOMIE NATURY”

4 maja 2013 r. w Janowie Lubelskim

- OPIS BAZ -

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
START	Rynek Starego Miasta (koło pompy)	Urząd Miejski	9.00-10.00 Rejestracja uczestników 10.00 Start uczestników	
BAZA 1	Rynek Starego Miasta	Lody Bonano	LODY W CIEMNO - 2 osoby z drużyny mają zawiązane oczy. Jedna karmi drugą lodem. Im szybciej ta osoba zje loda, drużyna otrzyma więcej punktów.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów).
BAZA 2	Rynek Starego Miasta (koło ekranu LED i fontanny)	Urząd Miejski	LITERÓWKI - na ekranie LED wśród wyświetlanych materiałów znajdują się słowa w kolorze np. czerwonym. Uczestnicy muszą odnaleźć wszystkie słowa, zapisać i ułożyć z nich hasło. Im szybciej drużyna poda prawidłowe hasło, otrzyma więcej punktów.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów).
BAZA 3	Rynek Starego Miasta (koło ekranu LED i fontanny)	Urząd Miejski	SWEET FOCIA - uczestnicy muszą zrobić sobie zdjęcie z przypadkowymi 10 osobami, zaczepionymi na ulicy. Im szybciej drużyna wykona to zadanie, otrzyma więcej punktów.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów).

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
BAZA 4	Kryta Pływalnia OTYLIA - kręgielnia	MOSiR	HULA KULA - drużyna ma 10 kolejek na rzut w kręgle. Im więcej strąci kręgli (a tym samym nabiera punktów), tym wyżej zostanie oceniona.	0-5 (im więcej strąci kręgli, tym dostanie więcej punktów)
BAZA 5	Dom Nauczyciela (siedziba Lokalnej Grupy Działania „Leśny Krąg”)	Lokalna Grupa Działania „Leśny Krąg”	ZNAJDŹ NA MAPIE - uczestnicy otrzymują listę 15 nazw miejsc znajdujących się na mapie Lasów Janowskich. W ciągu 3 min. muszą odnaleźć jak najwięcej miejsc.	0-5 (od liczby miejsc znalezionych na mapie w określonym czasie, zależy liczba punktów).
BAZA 6	Janowski Ośrodek Kultury	Stowarzyszenie Kobiet Powiatu Janowskiego	REGIONALIA - 1 osoba z drużyny ma za zadanie zrobić z bibuły 5 kwiatów według wzoru twórczyni ludowej z przygotowanych elementów w ciągu 5 minut. Za każdy kwiat można otrzymać 1 punkt.	0-5 (liczba punktów zależy od ilości wykonanych kwiatów)
BAZA 7	Janowski Ośrodek Kultury	Teresa Ciosmak	MISŃ PUCHATEK - 1 członek drużyny degustuje 5 rodzajów miodów. Musi dopasować karteczki z rodzajem miodu do słóiczka, z którego próbował miód. Za każdy dopasowany smak drużyna otrzyma 1 punkt.	0-5 (od liczby odgadniętych smaków miodu zależy liczba punktów)
BAZA 8	Restauracja Hetmańska	Restauracja Hetmańska	NADZIANE PIEROGI - 1 członek drużyny z zamkniętymi oczami degustuje 5 rodzajów pierogów. Musi zgadnąć, jakie jest w środku nadzienie. Za każdy odgadnięty pierożek drużyna otrzymuje 1 pkt.	0-5 (liczba punktów zależy od liczby odgadniętego nadzienia w pierogach)

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
BAZA 9	Liceum Ogólnokształcące i Technikum Zawodowe im. Wincentego Witosa ul. Zamoyskiego 68	Zespół Szkół w Janowie Lubelskim SAS – Janów Lubelski Szkolne Koło LOK	<p>DO CELU I</p> <p>- jeden członek drużyny będzie miał do wykonania 2 konkurencje:</p> <p>1. Strzelanie dokładne z pistoletu pneumatycznego - 10 strzałów ocenianych. Liczba punktów zdobyta przez zawodnika dzielona przez 20.</p> <p>2. Rzut granatem do celu, opona w odległości 10 m. - trafienie w środek opony zawodnik zdobywa punkt. Zawodnik rzuca 5 razy.</p>	<p>0-5</p> <p>łącznie z dwóch konkurencji (liczba punktów zależy od celności zawodników i trafień do celu granatem, tym więcej punktów)</p>
BAZA 10	Liceum Ogólnokształcące i Technikum Zawodowe im. Wincentego Witosa ul. Zamoyskiego 68	Zespół Szkół w Janowie Lubelskim SAS – Janów Lubelski Szkolne Koło LOK	<p>DO CELU II</p> <p>- jeden członek drużyny będzie miał do wykonania 2 konkurencje:</p> <p>1. Strzelanie dokładne z karabinu pneumatycznego CZ200T postawa stojąca - 10 strzałów ocenianych. Liczba punktów zdobyta przez zawodnika dzielona przez 20.</p> <p>2. Rzut granatem do celu, opona w odległości 10 m. - trafienie w środek opony zawodnik zdobywa punkt. Zawodnik rzuca 5 razy.</p>	<p>0-5</p> <p>łącznie z dwóch konkurencji (liczba punktów zależy od celności zawodników i trafień do celu granatem, tym więcej punktów)</p>
BAZA 11	Hotel - Restauracja Myśliwska	Hotel - Restauracja Myśliwska	<p>GRYCZAK – JAGŁAK</p> <p>- uczestnicy muszą skosztować 5 rodzajów gryczaków i jaglaków, a następnie odgadnąć składnik i przyporządkować nazwę gryczaka lub jaglaka. Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna otrzyma 1 pkt.</p>	<p>0-5</p> <p>(za każdy prawidłowo odgadnięty składnik gryczaka lub jaglaka 1 pkt.)</p>

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
BAZA 12	Park Misztalec (przy oczku wodnym)	MAKADAN	W PRAWO, W LEWO - jazda na rowerze przeciwskrętnym dwóch członków drużyny. Im szybciej pokonają wyznaczoną trasę, zdobędą dla drużyny więcej punktów.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów)
BAZA 13	Park Misztalec (przy oczku wodnym)	MAKADAN	WSPINAJ SIĘ - dmuchana ścianka wspinaczkowa. Do wyboru są cztery drogi wspinaczkowe o różnym stopniu trudności. Dwóch uczestników z drużyny musi zaliczyć przynajmniej jedną drogę, w jak najkrótszym czasie.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów)
BAZA 14	parking przy Ośrodku Edukacji Ekologicznej	Bagienne Bractwo Obserwatorów Terenowych	PĘDŹ PENDZOKIEM - zadaniem uczestników jest znalezienie odpowiedzi na 5 pytań związanych z przyrodą Lasów Janowskich podczas przejażdżki pendzokiem po ścieżce dydaktycznej przy Ośrodku Edukacji Ekologicznej. Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje 1 pkt.	0-5 (liczba punktów zależy od ilości prawidłowych odpowiedzi na 5 pytań)
BAZA 15	Ośrodek Jeździecki „Karino”	Ośrodek Jeździecki „Karino”	PRZESZKODY NA PARKURZE - zadaniem drużyny jest pokonanie przeszkód na parkurze o wzrastającym stopniu trudności (ale samodzielnie, bez koni). Za każdą zrzutkę drużyna otrzymuje punkt karny.	0-5 (od liczby zrzutek zależy liczba zdobytych punktów; za czyste pokonanie przeszkód na parkurze można zdobyć 5 pkt.)
BAZA 16	Ośrodek Wypoczynkowy ALMATUR	Ośrodek Wypoczynkowy ALMATUR	NA SPORTOWO - uczestnicy mają wykonać zadanie sportowe niespodziankę. Od sprawności zależeć będzie liczba punktów	0-5

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
BAZA 17	Hotel Królewski	Hotel Królewski	PO KRÓLEWSKU - konkurs historyczny związany z wystawą malarstwa – na podstawie odnalezionych podpowiedzi należy wskazać obraz z postacią historyczną na terenie Hotelu Królewskiego. Od ilości prawidłowych odpowiedzi zależy liczba punktów.	0-5 (liczba punktów zależy od ilości prawidłowych odpowiedzi)
BAZA 18	HOTEL DUO**** Wellness & SPA	HOTEL DUO**** Wellness & SPA	LOGIKUS - zadaniem drużyny jest rozwiązanie 5 zagadek logicznych. Za każdą z 5 prawidłowych odpowiedzi, drużyna otrzyma 1 pkt.	0-5 (liczba punktów zależy od ilości prawidłowych odpowiedzi z 5 łamigłówek)
BAZA 19	Przystań - pomosty na wyspie	Klub Żeglarski ZEFIR	SPRAWDZIAN BOSMANA - zadaniem dwóch uczestników jest przepłynięcie kajakiem wyznaczonej trasy po Zalewie Janowskim w jak najkrótszym czasie	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów)
BAZA 20	Park Linowy ZOOM NATURY	ZALEW Sp. z o.o.	MALPIE FIGLE - jedna osoba z zespołu musi w jak najkrótszym czasie pokonać jedną trasę w Parku Linowym.	0-5 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów)
BAZA BONUSOWA i META	kawiarenka ZOOM NATURY	Urząd Miejski	POSKŁADAJ SIĘ - zadanie bonusowe. Zadaniem uczestników jest ułożenie Puzzli z zebranych we wszystkich bazach kawałków. Im szybciej drużyna wykona to zadanie, tym dostanie więcej punktów. Jest możliwość dokupienia brakujących kawałków puzzli – odejmujemy 2 punkty za kawałki puzzli, które można było zdobyć w jednej bazie.	0-10 (od czasu, w jakim to zrobią, zależy liczba punktów)

Nazwa Bazy	Miejsce	Kto odpowiada za bazę	Rodzaj zadania w bazie (krótki opis)	Punktacja
17.00-18.00	Zliczenie liczby zdobytych punktów przez poszczególne zespoły – dla uczestników czas na figle w Parku Linowym Zoom Natury			
18.00	Ogłoszenie wyników, wręczenie nagród, ognisko/grill, muzyka, tańce			