

# Gra biblioteczna 2024

Data: 4.12.2024.

Czas operacyjny: ok. 30 minut

Fabula gry:

Uczniowie Hogwartu zostali przez pomyłkę umieszczeni w więzieniu Azkaban. Muszą się jak najszybciej wydostać, żeby nie zwariować w klatce własnego umysłu i cieszyć się życiem.

Przebieg techniczny gry:

- Gra nawiązuje swoją mechaniką do popularnych gier typu “escape room”. Podzielona jest na 3 etapy, w których poszczególne zagadki prowadzą do następnych zadań powoli otwierając kolejne przejścia lub odpowiedzi, jak znaleźć następne zagadki.

- Etapy gry:

- Labirynt

W bibliotece zrobiona zostanie pusta przestrzeń. Na ścianach w bibliotece rozwieszone będą karteczki z odpowiedziami, dokąd iść dalej i symbolem, który trzeba odnaleźć. Jedna z osób w drużynie z zasłoniętymi oczami musi przejść przez salę, żeby zdobyć karteczkę. Druga osoba stojąc na starcie ma za zadanie podpowiadać, dokąd ma iść osoba z zasłoniętymi oczami. Wrócić na start trzeba w ten sam sposób.

- Runy

W auli na 4 piętrze schowane są kartki z symbolami. Należy odnaleźć symbol odpowiadający temu znalezionemu w bibliotece. Do karteczki z auli dołączona będzie zagadka dotycząca znajomości Harrego Pottera. Po odgadnięciu należy się udać do dementora (organizatora) po następną zagadkę, w której zaszyfrowany jest tytuł książki.

- Wyścig

Po odszyfrowaniu tytułu z poprzedniego etapu należy się udać do biblioteki i wśród książek (te potrzebne będą wypożyczone na czas gry) odnaleźć swoją. Będzie w niej ukryty klucz do wyjścia z więzienia. Z kluczem należy podejść do jednego z organizatorów. Pierwsze 3 drużyny, którym uda się odnaleźć klucz, pójdą do sali 211 (sala multimedialna) zobaczyć film z gratulacjami.

## **Regulamin**

1. Celem gry bibliotecznej jest odnalezienie klucza i ucieczka z Azkabanu.
2. Drużyny plasują się na podium w takiej kolejności w jakiej docierają na koniec czyli odnajdują klucz.
3. Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy drużyny zaczynają wykonywać pierwsze zadanie w bibliotece i trwa 30 minut lub do momentu ukończenia całej gry przez pierwszą drużynę.
4. Gra odbywa się na terenie biblioteki szkolnej oraz na terenie auli z grami planszowymi na 4 piętrze.
5. W grze mogą brać udział maksymalnie dwuosobowe reprezentacje z każdej klasy.
6. Zespół należy zgłosić do łącznika ze swojej klasy maksymalnie do piątku 29.11.2024. do godziny 12:00.
7. Konsultowanie odpowiedzi między drużynami jest zabronione.