

„Na ratunek”

Gra miejska przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej. Stanowi alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania z przewodnikiem, lub uzupełnienie programu zwiedzania Starego Miasta.

Informacje ogólne organizatora	
Cel	Celem gry jest samodzielnie poznanie przez młodzież warszawskiego Starego Miasta. Poznanie jego historii i wielowiekowej tradycji. Zwrócenie uwagi na historyczne miejsca i obiekty architektury.
Tematyka	Gra nawiązuje do legendy Artura Oppmana (Or-Ot) pt. „Bazyliszek” i osadzona jest w realiach starodawnej Warszawy. Uczestnicy gry śpieszą na ratunek dwójce dzieci uwięzionych w podziemiach jednej ze staromiejskich kamienic. W tym celu tworzą zespoły strażników miejskich, którzy odnajdując kolejne punkty gry i rozwiązując zadania odszukują miejsce ukrywania się straszego potwora
Miejsce	Gra rozgrywana jest w obrębie historycznego Starego Miasta w Warszawie.
Zasady	<p>Gra polega na odnajdywaniu kolejnych punktów trasy, wykonywaniu zadań, rozwiązywaniu zagadek i przejściu trasy w wyznaczonym przedziale czasowym. W punkcie startowym, prowadzący grę zapoznaje uczestników z regulaminem i tematyką gry. Uczestnicy otrzymują Kartę Gry i zostają podzieleni na zespoły. W Karcie Gry opisana jest trasa, punkty gry i zagadki. W poszczególnych punktach, uczestnicy wpisują rozwiązania zagadek w odpowiednie miejsca Karty Gry. Uczestnicy gry zostają podzieleni na zespoły. Zespoły wyruszają w trasę wraz z opiekunami w kilkuminutowych odstępach czasowych.</p> <p>Zwycięża zespół, który dotrze w komplecie do punktu końcowego, wykona jak największą ilość zadań i rozwiąże zagadki .</p> <p><i>Na zlecenie zamawiającego możliwe jest zorganizowanie konkursu o tematyce warszawskiej w końcowym punkcie gry.</i></p>
Czas	<p>Czas rozgrywania gry: od 2 do 2,5 godziny.</p> <p><i>Czas konkursu: 0,5 godziny</i></p>
Prowadzenie	<p>Gra prowadzona jest przez przewodnika miejskiego, który wprowadza w tematykę gry opowiadając o Starym Mieście.</p> <p><i>Na zlecenie zamawiającego możliwy jest udział większej liczby przewodników miejskich, którzy w poszczególnych punktach opowiedzą o warszawskich ciekawostkach, historii i miejscach w których rozgrywana jest akcja gry.</i></p>

„Szpiedzy”

Gra miejska przeznaczona dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej, lub gimnazjów. Stanowi alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania Starego Miasta z przewodnikiem, lub uzupełnienie programu zwiedzania Warszawy.

Informacje ogólne organizatora	
Cel	Celem gry jest samodzielnie poznanie przez młodzież warszawskiego Starego Miasta. Poznanie jego siedemnastowiecznego rozplanowania, nie tylko pod względem terytorialnym, ale również infrastruktury. Zwrócenie uwagi na

	warszawską starówkę, jako dawnego organizmu miejskiego.
Tematyka	Gra polega na samodzielnym odtworzeniu przez uczestników układu infrastruktury miejskiej siedemnastowiecznej Warszawy. Osadzona jest w realiach starodawnej Warszawy. Uczestnicy gry muszą dowiedzieć się gdzie znajdowały się podstawowe instytucje miejskie i miejsca istotne dla funkcjonowania dawnych mieszkańców. W tym celu tworzą zespoły które odnajdą miejsca, opiszą je i naniosą na planie.
Miejsce	Gra rozgrywana jest w obrębie historycznego Starego Miasta w Warszawie.
Zasady	Gra polega na odnajdywaniu kolejnych punktów trasy, wykonywaniu zadań, rozwiązywaniu zagadek i przejściu trasy w wyznaczonym przedziale czasowym. W punkcie startowym, prowadzący grę zapoznaje uczestników z regulaminem i tematyką gry. Uczestnicy otrzymują Kartę Gry i zostają podzieleni na zespoły. W Karcie Gry opisane są zasady gry. Polecenia i zadania rozdaje prowadzący grę w trakcie jej trwania. Uczestnicy gry zostają podzieleni na zespoły. Zespoły wyruszają w trasę wraz z opiekunami w kilkuminutowych odstępach czasowych. Odnajdując miejsca i rozwiązując zagadki, uczestnicy odnajdują poszczególne obiekty i nanoszą je na przygotowany plan. Zwycięża zespół, który pierwszy poprawnie zrobi plan miasta. <i>Na zlecenie zamawiającego możliwe jest zorganizowanie konkursu o tematyce warszawskiej w końcowym punkcie gry.</i>
Czas	Czas rozgrywania gry: od 2 do 2,5 godziny. <i>Czas konkursu: 0,5 godziny</i>
Prowadzenie	Gra prowadzona jest przez przewodnika miejskiego, który wprowadza w tematykę gry opowiadając o Starym Mieście. <i>Na zlecenie zamawiającego możliwy jest udział większej liczby przewodników miejskich, którzy w poszczególnych punktach opowiedzą o warszawskich ciekawostkach, historii i miejscach w których rozgrywana jest akcja gry.</i>

„Tropami powstańczej przesyłki”

Gra miejska przeznaczona dla uczniów gimnazjów. Stanowi alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania Starego i Nowego Miasta z przewodnikiem, lub uzupełnienie programu zwiedzania Warszawy.

Informacje ogólne organizatora	
Cel	Celem gry jest zapoznanie młodzieży z historią Powstania Warszawskiego 1944 roku i z rolą, jaką odgrywali w nim młodzi powstańcy. Przybliżenie realiów życia w powstańczej Warszawie i odwiedzenie miejsc na Starym i Nowym Mieście szczególnie zwianych z walkami.
Tematyka	Podczas Powstania Warszawskiego kilkunastoletnie dziewczęta i chłopcy z organizacji „Zawisza” wchodzącej w skład „Szarych Szeregów” wykonywali szereg działań pomocniczych. Jednym z nich było dostarczanie listów i przesyłek w różne punkty wyzwolonego przez powstańców miasta. Uczestnicy gry stają się doręczycielami powstańczych przesyłek. Dostają rozkazy i listy, które muszą dostarczyć w różne miejsca walk na starówce.
Miejsce	Gra rozgrywana jest w obrębie historycznego Starego i Nowego Miasta w Warszawie.

Zasady	Gra polega na odnajdywaniu kolejnych punktów trasy, wykonywaniu zadań i przejściu trasy w wyznaczonym przedziale czasowym. W punkcie startowym, prowadzący grę zapoznaje uczestników z regulaminem i tematyką gry. Uczestnicy zostają podzieleni na zastępy, które wspólnie z opiekunami wyruszają na trasę w kilkuminutowych odstępach czasowych. Dostają plany, zaklejone koperty zawierające dostarczaną korespondencję i rozkazy, które muszą w każdym z punktów wykonać. W trasie, uczestnicy rozwiązują szereg zagadek. Muszą wykazać się dobrym zmysłem obserwacji. Informacje dla dowództwa, należy wpisać w specjalnie przygotowanej Karcie Gry. Wygrywa zastęp, który dotrze w komplecie do punktu końcowego i zdobędzie jak największą ilość informacji dla dowództwa.
	<i>Na zlecenie zamawiającego możliwe jest zorganizowanie konkursu o tematyce Powstania Warszawskiego w końcowym punkcie gry.</i>
Czas	Czas rozgrywania gry: od 2 do 2,5 godziny.
	<i>Czas konkursu: 0,5 godziny</i>
Prowadzenie	Gra prowadzona jest przez przewodnika miejskiego, który wprowadza w tematykę gry opowiadając o Starym Mieście i Powstaniu Warszawskim.
	<i>Na zlecenie zamawiającego możliwy jest udział większej liczby przewodników miejskich, którzy w poszczególnych punktach opowiedzą o ciekawostkach, historii i miejscach w których rozgrywana jest akcja gry.</i>

„Do broni !”

Gra miejska przeznaczona dla gimnazjalistów lub szkół ponad gimnazjalnych. Stanowi alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania z przewodnikiem, lub uzupełnienie programu zwiedzania Warszawy.

Informacje ogólne organizatora	
Cel	Celem gry jest zapoznanie młodzieży z miejscem, w którym rozpoczęło się Powstanie Listopadowe, tłem społecznym i politycznym powstania, a także bezpośrednimi przyczynami jego wybuchu. Historyczne obiekty parku Łazienkowskiego i niewiele zmieniony układ przestrzenny parku pomagają w odtworzeniu wydarzeń końca listopada 1830 roku. Uczestnicy poznają warszawskie Łazienki Królewskie.
Tematyka	Scenariusz gry nawiązuje do wydarzeń z 29 listopada 1830 roku, które rozegrały się na terenie obecnego Parku Łazienkowskiego Podchorążowie, jako pierwsi rozpoczęli powstanie. Uczestnicy gry stają się dołączyć do powstańców, aby wspólnie z nim przeprowadzić pierwszy atak. Podążając małymi zespołami za wskazaniem otrzymanego planu, zdobywają w różnych miejscach historycznego parku coraz więcej informacji o miejscu i celu powstańczej akcji.
Miejsce	Gra rozgrywana jest w obrębie historycznego parku Łazienki Królewskie w Warszawie oraz zamkniętej dla ruchu kołowego ulicy Agrykola.
Zasady	Gra polega na odnajdywaniu kolejnych punktów trasy, wykonywaniu zadań, rozwiązywaniu zagadek i przejściu trasy w wyznaczonym przedziale czasowym. W punkcie startowym, prowadzący grę zapoznaje uczestników z regulaminem i tematyką gry. Uczestnicy otrzymują Kartę Gry i zostają podzieleni na zespoły. W Karcie Gry opisana jest trasa, punkty gry i zagadki. W poszczególnych punktach, uczestnicy wpisują rozwiązania zagadek w odpowiednie miejsca Karty Gry. Uczestnicy gry zostają podzieleni na zespoły. Zespoły wyruszają w trasę wraz z

	<p>opiekunami w kilkuminutowych odstępach czasowych.</p> <p>Zwycięża zespół, który dotrze w komplecie do punktu końcowego, wykona jak największą ilość zadań i odnajdzie cel i miejsce ataku spiskowców.</p> <p><i>Na zlecenie zamawiającego możliwe jest zorganizowanie konkursu o tematyce Powstania Listopadowego i Łazienek Królewskich w końcowym punkcie gry.</i></p>
Czas	<p>Czas rozgrywania gry: od 2 do 2,5 godziny.</p> <p><i>Czas konkursu: 0,5 godziny</i></p>
Prowadzenie	<p>Gra prowadzona jest przez przewodnika miejskiego, który wprowadza w tematykę gry opowiadając o Łazienkach Królewskich i Powstaniu Listopadowym.</p> <p><i>Na zlecenie zamawiającego możliwy jest udział większej liczby przewodników miejskich, którzy w poszczególnych punktach opowiedzą o ciekawostkach, historii i miejscach w których rozgrywana jest akcja gry.</i></p>

„Zaginiony obraz mistrza Canaletta”

Gra miejska przeznaczona dla gimnazjalistów lub szkół ponad gimnazjalnych. Stanowi alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania z przewodnikiem, lub uzupełnienie programu zwiedzania Warszawy.

Informacje ogólne organizatora	
Cel	<p>Celem gry jest zapoznanie młodzieży z Warszawą drugiej połowy XVIII wieku. Poznanie twórczości Canaletta, jednego z najbardziej warszawskich malarzy epoki stanisławowskiej. Samodzielne poznanie historii i architektury obiektów przy Krakowskim Przedmieściu w Warszawie.</p>
Tematyka	<p>Tematyką gry odnalezienie obiektu, który mógł być namalowany przez Canaletta. Aby rozwiązać zagadkę, uczestnicy gry, tak jak współcześni detektywi muszą dokonać porównania, istniejących budowli z ich osiemnastowiecznymi, namalowanymi na płótnie wzorami. Podążając wzdłuż fragmentu Traktu Królewskiego, uczestnicy gry odszukują wskazówki pozostawione przez mistrza na jego obrazach i rzeczywistych budowlach.</p>
Miejsce	<p>Gra rozgrywana jest na Krakowskim Przedmieściu w Warszawie.</p>
Zasady	<p>Gra polega na odnajdywaniu kolejnych punktów trasy, wykonywaniu zadań, rozwiązywaniu zagadek i przejściu trasy w wyznaczonym przedziale czasowym. W punkcie startowym, prowadzący grę zapoznaje uczestników z regulaminem i tematyką gry. Uczestnicy otrzymują Kartę Gry i zostają podzieleni na zespoły. W Karcie Gry opisana jest trasa, punkty gry i zagadki. W poszczególnych punktach, uczestnicy wpisują rozwiązania zagadek w odpowiednie miejsca Karty Gry. Uczestnicy gry zostają podzieleni na zespoły. Zespoły wyruszają w trasę wraz z opiekunami w kilkuminutowych odstępach czasowych.</p> <p>Zwycięża zespół, który dotrze w komplecie do punktu końcowego, wykona jak największą ilość zadań i rozwiąże zagadkę mistrza.</p> <p><i>Na zlecenie zamawiającego możliwe jest zorganizowanie konkursu o tematyce Warszawy drugiej połowy XVIII wieku w końcowym punkcie gry.</i></p>
Czas	<p>Czas rozgrywania gry: od 1,5 do 2 godziny.</p> <p><i>Czas konkursu: 0,5 godziny</i></p>

Prowadzenie	Gra prowadzona jest przez przewodnika miejskiego, który wprowadza w tematykę gry opowiadając o Warszawie drugiej połowy XVIII wieku.
	<i>Na zlecenie zamawiającego możliwy jest udział większej liczby przewodników miejskich, którzy w poszczególnych punktach opowiedzą o ciekawostkach, historii i miejscach w których rozgrywana jest akcja gry.</i>