

Uczestnicy pierwszej ?Gry wiejskiej z Dymitrem w tle? , jaka odbyła się 8 lipca 2012 roku w Goraju, mogli poczuć się jak w grze komputerowej. Przemierzając ulice miejscowości przy pomocy mapy, napotykali na swojej drodze różne postacie, po to by rozwiązywać zagadki i wykonywać zadania związane z przeszłością i teraźniejszością Goraja.

Do udziału w grze zgłosiło się siedem czteroosobowych drużyn. Zadaniem ?O? było przygotowanie nazwy i elementu charakterystycznego w wyglądzie. I tak wśród graczy pojawiły się drużyny o takich nazwach jak: Sikawkowy Team, Jamakashi, Cicho Szaleni, Białe ? Niebiescy, Malinówki, Średniaki, Szach Mat. Głównym celem każdej drużyny było odnalezienie skarbu Dymitra czyli jego Testamentu. Zanim jednak odnaleźli miejsce ukrycia skarbu, musieli rozwiązać dziesięć zadań u dziesięciu postaci. Zadania miały różny charakter: sportowy, artystyczny, historyczny, lingwistyczny. U Księdza okupem było powiedzenie Siedmiu Grzechów Głównych lub Głównych Prawd Wiary natomiast zadaniem było wymienić patronów parafii Goraj oraz podać ich atrybuty. Spotkanie z Maryną wiązało się z okupem w postaci pięknego bukietu kwiatów lub ziół, zadaniem było odśpiewanie piosenki ludowej lub patriotycznej. Na swojej drodze drużyny musiały jeszcze spotkać Niebieską Damę, Zieloną Damę, Włóczykija, Chłopa, Żyda, Artystę, Sportowca. Niebieska Dama mówiła w trzech językach, uczestnicy zabawy musieli odgadnąć w jakich. Zielona Dama żądała od drużyn odnalezienia nagrobka na cmentarzu z daną inskrypcją, Żyd zagadywał graczy logicznymi zagadkami, Chłop oczekiwał na zdjęcie z jastrzębiem, Włóczykij oprowadzał po rynku gorajskim i dopytywał jakie budynki przed laty stały w miejscu obecnych. Artysta prosił uczestników o wykonanie rysunku herbu Goraja, a Sportowiec sprawdzał celność rzutów do kosza na Orliku. Po wykonaniu dziewięciu zadań i zebraniu broni średniowiecznej (obrazek z bronią: sztylet, miecz, berdysz, buzdygan, kusza, kiścień, korbacz, nadziak, włócznia) od każdej Postaci mogli przystąpić do zadania kulminacyjnego u Mentorki. Po odpowiedzeniu na pięć wylosowanych przez siebie pytań, otrzymywali zagadkę wierszowaną naprowadzającą do skarbu. Na mecie gry czekał na uczestników Duch Dymitra, który odczytał testament. Wszyscy gracze mogli posilić się przy ognisku, a następnie zostały odczytane wyniki zabawy. Gra nie był ograniczona czasowo, dlatego też zwycięzcami zostali Ci, którzy zdobyli największą ilość punktów: Sikawkowy Team.

Gra odbyła się z okazji 635 rocznicy lokacji Goraja.

Gra wiejska odbyła się w ramach projektu ?Zdrowo, bezpiecznie, aktywnie i zabawowo? realizowanego przez Grupę Nieformalną ?Cebularze? działającym przy Gminnym Ośrodku Kultury oraz Urzędu Gminy, Szkoły Podstawowej, Gimnazjum w Goraju, Gminnej Biblioteki Publicznej dofinansowanego ze środków: Programu ?Działaj Lokalnie VII? Polsko ? Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanego przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce,

Gra wiejska z Dymitrem w tle

Wpisany przez Dyrektor - Marta Mischczak
poniedziałek, 09 lipca 2012 10:15

Fundację Fundusz Lokalny Ziemi Biłgorajskiej, Gminę Miasto Biłgoraj, Gminę Biłgoraj i Gminę Zwierzyniec.



Gra wiejska z Dymitrem w tle

Wpisany przez Dyrektor - Marta Miszczak
poniedziałek, 09 lipca 2012 10:15



Gra wiejska z Dymitrem w tle

Wpisany przez Dyrektor - Marta Miszczak
poniedziałek, 09 lipca 2012 10:15



Gra wiejska z Dymitrem w tle

Wpisany przez Dyrektor - Marta Miszczak
poniedziałek, 09 lipca 2012 10:15



Gra wiejska z Dymitrem w tle

Wpisany przez Dyrektor - Marta Miszczak
poniedziałek, 09 lipca 2012 10:15

