

INSTRUKCJA DO GRY

Wprowadzenie:

Witajcie, przed Wami wielka przygoda – udział w wyprawie krzyżowej. Porwani religijnym zapałem zdecydowaliście się wziąć udział w Bożym dziele uwolnienia Grobu Pańskiego w Ziemi Świętej.

W tej krucjacie stworzycie drużynę złożoną z mieszczanina i chłopą pod wodzą rycerza. Trzy drużyny składają się na wyprawę wodza – możnego (księcia lub hrabiego), który pomoże Wam rozwiązać wszystkie trudności, jakie czekają Was w długiej podróży do Jerozolimy. Bo celem jest właśnie zdobycie tego Świętego Miasta. Jego królem może zostać Wasz wódz. Może się to stać jedynie dzięki Waszemu udziałowi w wyprawie, w oblężeniu, wreszcie zdobyciu Jerozolimy.

Gra złożona jest z trzech faz. Pierwsza to wyruszenie z bazy, następna to przejście trasy do Ziemi Świętej, wreszcie trzecia to zdobycie tej Ziemi i samej Jerozolimy.

I faza

I. Organizacja drużyny.

1. Uczestnik:
 - a. Każdy z Was wylosował swoją kartę indywidualną. Znaleźliście na niej informację, kim jesteście, a jej kolor określił Waszą przynależność do wyprawy odpowiedniego wodza.
 - b. Teraz sami określacie Wasze pochodzenie (miejscowość) wybierając z mapy (mapę posiada wasz Wódz) i wpisując nazwę miejscowości w odpowiednie miejsce. Poproście wodza o pomoc, jeśli to konieczne
 - c. Pozostał jeszcze wybór, co Was skłoniło do udziału w krucjacie. Macie na to odpowiednie miejsce na karcie. Pamiętajcie: wszystkie Wasze wpisy są punktowane i wpływają na ostateczną Waszą ocenę.
2. Drużyna:
 - a. Teraz dobierzcie się w drużyny. Każda powinna mieć rycerza, mieszczanina i chłopą z kartami tego samego koloru.
 - b. Zgłoście swój skład do Waszego Wodza, który znajduje się w miejscu zbiórki Waszej wyprawy. Jest to miejscowość, z której Wasz wódz pochodzi.
 - c. W tym miejscu pobieracie od Waszego **wodza** kartę drużyny. Jest to zadanie rycerza, który wypełnia kartę wpisując do niej imiona i nazwiska swoich drużynników

II faza

Celem gry jest zdobycie Jerozolimy, więc trzeba tam dotrzeć. Wasza trasa jest oznaczona poprzez kolor waszej wyprawy. Nazwy miejscowości odpowiadają autentycznej trasie pierwszych krzyżowców. Pamiętajcie, aby przejść ją w odpowiedniej kolejności. **Wasz wódz** będzie nad tym czuwał. W każdej miejscowości- punkcie pobieracie materiały, które umożliwią wam rozwiązanie zadań testu „krucjatowego”. Jego link jest umieszczony na blogu. Test składa się z sekcji odpowiadającym poszczególnym miejscowościom, przejście do następnej sekcji wymaga rozwiązania zadań z poprzedniej. Możecie liczyć na pomoc **wodza**. W każdej sekcji jest na końcu niepunktowane polecenie. Jego odpowiedź to hasło do krzyżówki, która jest kluczem do zdobycia Jerozolimy. Zapiszcie tę odpowiedź w odpowiednim miejscu na karcie drużyny i dopiszcie “poziomo” lub “pionowo”

III faza

Właśnie przystępujecie do walki z muzułmanami o wyzwolenie Ziemi Świętej. Podobnie jak poprzednio przechodzicie do punktów – miejscowości (i do kolejnych sekcji testu). Ostatni punkt czyli oblężenie

Jerozolimę tym się różni od pozostałych, że nie rozwiązujecie zadań w teście, ale rozwiązujecie pobraną w punkcie krzyżówkę wpisując hasła z karty drużyny. Następnie odgadnijcie hasło główne poprzez wpisanie odpowiednich liter z niebieskich pól do tabeli poniżej krzyżówki.

Jerozolimę uznajemy za zdobytą w momencie zgłoszenia do prowadzącego grę (nauczyciela) hasła głównego z krzyżówki przez Wodza i Waszego rycerza.

Pierwsza zgłaszająca się drużyna otrzymuje premię – dodatkowe trzy punkty, kolejna 2 i ostatnia z trzech pierwszych 1 punkt.

Suma wszystkich punktów drużyn danego wodza decyduje, który z nich zostanie Królem Jerozolimskim!

Punktacja:

1. Uczestnik:
 - a. punkty z karty indywidualnej – max. 3
 - b. punkty uzyskane przez drużynę
2. Drużyna:
 - a. punktowane zadania w teście
 - b. krzyżówka – całość 5 punktów
 - c. dodatkowe punkty wynikające z kolejności zdobycia Jerozolimy – od 3 do 1