

II EKONOMICZNO - TURYSTYCZNA GRA MIEJSKA „Ormianie w Zamościu”

Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 w Zamościu (Ekonomik)

Cele gry dla Graczy:

- zdobycie wiedzy ekonomicznej (z zakresu podstaw przedsiębiorczości) i umiejętności zastosowania jej w praktyce
- rozwijanie kreatywności i postawy przedsiębiorczej
- zdobywanie doświadczenia w planowaniu i organizowaniu imprez turystycznych
- kształcenie umiejętności pracy w zespole
- kształcenie umiejętności pozyskiwania i selekcji informacji
- kształcenie umiejętności łączenia szczegółów w jedną spójną całość
- kształcenie umiejętności logicznego myślenia
- poznanie historii miasta Zamość i topografii Starego Miasta

Opis Gry.

Gra otrzymała nazwę „Ormianie w Zamościu”.

Ormian sprowadził do Zamościa Kanclerz i Hetman Wielki Koronny Jan Zamoyski, wydając dla nich w Bełzie 30 kwietnia 1585 r. przywilej na osiedlanie. Zachęteni życzliwym przyjęciem i przywilejami Ormianie zaczęli licznie przybywać do nowo założonego miasta z Persji, Azji Mniejszej, obszarów czarnomorskich, Armenii, a także innych miast kresowych Rzeczypospolitej, przyczyniając się – zgodnie z życzeniem kanclerza – do jego rozkwitu.

Osiedlali się w północno-wschodniej pierzei rynku, wznosząc w pierwszej połowie XVII wieku podcieniowe domy wzdłuż ulicy biegnącej od Ratusza w kierunku wschodnim. Dzięki swym talentom kupieckim, biegłości w rzemiosłach i rozległym kontaktom handlowym stali się na wiele lat siłą napędową życia gospodarczego miasta, przynależąc do kręgu najbogatszych mieszczan.

Po towary wyprawiali się przede wszystkim do Turcji i Persji, ale także do Europy, m.in. do Wenecji, Londynu i Lizbony. Handlowali wszelkiego rodzaju tkaninami tureckimi, sprowadzali kilimy, kobierce, futra, ozdobne skóry, biżuterię,

broń i zbroje. Importowali także z Ukrainy i Podola woły, sprzedawane później w krajach niemieckich i na Śląsku. Trudnili się również rzemiosłem, głównie artystycznym (tkactwo, hafciarstwo, złotnictwo).

Wydany w 1589 r. kolejny przywilej Jana Zamoyskiego zagwarantował Ormianom utworzenie gminy z autonomicznym sądem i prawem prowadzenia szynków.

W 1591 r. na 44 obcokrajowców, będących właścicielami posesji w mieście, aż 19 było Ormianami.

Kilkanaście lat później Ormianie zajmowali już 11 kamienic rynkowych, a w 1669 r. należało do nich 29 domów. Przy kościele ormiańskim istniały także szkoła, przytułek dla ubogich i cmentarz. W XVII wieku zamieszkiwało w Zamościu ponad 300 Ormian.

Najbogatszymi Ormianami byli: Abram Kirkorowicz, majątek szacuje się na około 900 tysięcy złotych, Werterys, Stefan Ałtunowicz, Paweł Derbedroszewicz, Auxenty Owaniszewicz, Murat i Sołtan Sachwelowicz.

Abram Kirkorowicz zostawił po sobie duży spadek.

Aby otrzymać spadek, uczestnicy Gry powinni rozwiązać 10 zagadek... Gra odbywa się na Starym Rynku w Zamościu, gdzie można znaleźć ślady Abrama.

Spadek otrzyma ten, kto wykaże się jasnością umysłu i siłą swego ducha, podczas prób przed nim wytyczonych. Przed śmiałkiem owym zostanie postawione wiele wyzwań oraz sytuacji zdradliwych i podstępów.

Czeka cię 10 zagadek, by spadek zdobyć, winnyś wszystkie je rozwikłać. Jeden tylko będzie dziedzic.... więc biegnij chyżo, bo czas schodzi. Miejsce - Ratusz Miejski będzie początkiem i końcem twej drogi..."

Gracze zbierają się na Rynku Wielkim, pod Ratuszem. W grze biorą udział trzyosobowe zespoły z opiekunami, które poruszają się po trasach obejmujących 10 punktów kontrolnych.

Punkty kontrolne znajdują się w 10 różnych miejscach Starego Miasta m.in. przy Akademii Zamojskiej, Ratuszu, Synagodze.

Aby ułatwić zespołom Graczy poruszanie się po Starym Mieście, każdy z nich otrzymuje mapę oraz Instrukcję i kartę Gracza. Na początek, każdy zespół otrzymuje 10 dukatów, które może wykorzystać na wykupienie wskazówki w przypadku nierozpoznania do jakiego punktu ma zmierzać.

Punkty otrzymane na każdym punkcie kontrolnym zapisywane są na Karcie Gracza przez osobę sprawującą opiekę nad punktem kontrolnym. Każdy zespół może otrzymać maksymalnie 10 punktów za poprawne rozwiązanie zadania. W przypadku braku lub niepełnej odpowiedzi zespół nie otrzymuje punktów.

Na każdym punkcie kontrolnym zespół Graczy otrzymuje zaszyfowaną wskazówkę, jak dotrzeć do miejsca wykonania następnego zadania. Jeżeli na podstawie wskazówki zespół nie odgadnie do jakiego punktu ma podążać, ma dwa razy możliwość „kupić” odpowiedź za 5 dukatów. W przypadku nie wykorzystania 10 dukatów, na mecie przekształcają się one w punkty.

Zespół nie może zmieniać kolejności w jakiej wykonuje zadania i zalicza punkty kontrolne (nawet jeżeli po drodze zauważy inny punkt kontrolny). Za próbę „zaliczenia” punktu poza kolejnością, drużyna zostanie ukarana odjęciem 20 punktów. Za korzystanie z urządzeń telekomunikacyjnych tzn. telefonów komórkowych, tabletów, laptopów itp. grozi wykluczenie z gry! Podczas gry obowiązują zasady fair play. Dodatkowym bonusem w grze jest otrzymanie punktów za najkrótszy czas w jakim zostanie pokonana trasa przez zespół. Punkty te zostają przydzielane po dotarciu na metę.

Pierwsze trzy zespoły otrzymują kolejno 10 punktów, 5 punktów, 1 punkt.

Grę wygrywa zespół, który zgromadzi najwięcej dukatów, włączając w to bonusy. W przypadku otrzymania przez więcej niż jedną drużynę takiej samej liczby punktów, o zajętych miejscach decyduje ukończenie gry w najkrótszym czasie i odnotowana najwcześniejsza godzina przybycia na metę.

Maksymalna punktacja obejmuje: 10 punktów „na start”, 100 punktów za rozwiązanie wszystkich zadań, 10 punktów – bonus za najlepszy czas; łącznie 120 punktów.

Przebieg Gry

Dnia 28 maja 2018 roku o godzinie 11.00 gra rozpoczyna się na Rynku Wielkim. Gracze losują numer z trasą Gry dla danego zespołu, uczestnicy otrzymują mapę, Kartę Gracza, Instrukcję dla Gracza i zapoznają się z zasadami Gry, a następnie otrzymują pierwszą wskazówkę – każdy zespół zmierza do innego punktu. Jeżeli Gracze nie rozpoznają miejsca, do którego mają dotrzeć – wykupują wskazówkę za 5 dukatów. Po kolei „zaliczają” poszczególne punkty kontrolne, kierując się wskazówkami, które otrzymają od wolontariusza na punkcie poprzednim. Zespoły przybywają na Metę: Ratusz Miejski w różnym czasie. Zadaniem organizatorów jest odnotowanie czasu przybycia na Karcie Gracza i podsumowanie zdobytych punktów oraz wyłonienie zwycięzcy.