

Uratowali miasto przed obcymi!

Praszka

33 uczestników z 9 drużyn wystartowało w IV Praszowskiej Grze Miejskiej, która w tym roku odbyła się pod hasłem „Kadr Przyszłości” jej tematem przewodnim były filmy o przyszłości. Filmoteka Gry: „Jestem numerem Cztery”, „Piąta Fala”, „Niezgodna” i „Więzień Labiryntu”

Pomysłodawcą gry jest Wojciech Tobiś, absolwent praszowskiego gimnazjum, który będąc już na studiach w Krakowie zetknął się z grami miejskimi i zaproponował organizację podobnej w rodzinnej miejscowości. Pomysł padł na podatny grunt i od pierwszej edycji imprezę organizują uczniowie Publicznego Gimnazjum im. Ojca Świętego Jana Pawła II w Praszce pod opieką nauczyciela historii Janusza Tobisia, prywatnie ojca Wojtka. Podobnie było w tym roku Sztab organizacyjny liczył 21 osób, a łącznie z tymi na trasie przy organizacji pracowały 23 osób – wlicza Janusz Tobiś. - Z roku na rok gra się rozwija, przybywa punktów z zadaniami oraz uczestników.

Gra rozpoczęła się o 9:00 odprawą w świetlicy gimnazjum, a o **9:15** oraz **9:25** na dwie tury drużyny wyruszyły na trasę. Impreza cieszy się coraz większym zainteresowaniem.

Fabula tegorocznej edycji oparta została na przybyszach z kosmosu, filmach o przyszłości oraz o samej przyszłości w mniemaniu naszych organizatorów.

Każda grupa otrzymała mapę z zaznaczonymi ośmioma punktami, które trzeba było zaliczyć. Tam na zawodników czekały zadania.

Grupy odwiedzały wszystkie miejsca raz, a wybrane cztery na koniec raz jeszcze. Utrudnieniem były „zakazane miejsca”, których uczestnicy nie znali, aby je poznać musieli wykonać zadanie dodatkowe. „Zakazane miejsca” to miejsca, z których nie wolno było iść z punkt a do np. punkt b, a z punktu c do d. Teraz powiedzieć możemy, że były to dwa najbliższe położone punkty od danego punktu. Przy każdym zadaniu mogły zdobyć jednorazowo maksymalnie 10 punktów, czyli razem 120. Punktowano czas i jakość wykonania zadań, którymi były zarówno łamigłówki, wyzwania sprawnościowe oraz oczywiście zadania z wiedzy o filmach z filmoteki w regulaminie.

Uczestnicy gry odwiedzili także prywatne muzeum motoryzacji Mirosława Dylonga. Tam musieli m.in. wymienić jak najwięcej marek samochodów.

Drużyny o godzinie 13:00 nieodwołalnie nie mogły wykonywać już zadań (czas Gry dobiegł końca) i do godz. 13:30 musiały wrócić z powrotem do budynku szkoły. Tam oddawały karty z wpisanymi wynikami poszczególnych zadań, które organizatorzy podliczali.

Następnie przyszła pora na ogłoszenie wyników o godz. 16:00 tuż po zakończonym rajdzie rowerowym. Zwycięzcami okazały się Porfiry w składzie: **Julia Sawicka, Klaudia Sawicka, Anna Małycka oraz Julia Tabaka z klasy IIc** oddziału gimnazjalnego SP3 w Praszce.

Pamiątkowe dyplomy i medale wszystkim uczestnikom oraz nagrody najlepszym drużynom wręczali organizatorzy tegorocznej Gry. Szefem uczniów, zajmujących się organizacją IV Praszowskiej Gry Miejskiej była **Alicja Kostek** – uczennica kl IIIa oddziału gimnazjalnego SP3 w Praszce.

Sponsorami gry byli: **Mirosław Dylong, Gminna Spółdzielnia „Samopomoc Chłopska”, Neapco, Goskom, Urząd Miejski w Praszce, Mieczysław Domański, Polski Instytut Odszkodowań, MGOKiS Praszka, ROD „RELAX” Praszka, ROD im. Wł. Reymonta Praszka, bezpieczny.pl oraz Fundacja Orange.** Pomoc organizacyjna: **OSP w Praszce.** Patronat medialny: „Kulisy Powiatu”, **Radio Ziemi Wieluńskiej.**

**Wyniki:**

1. Porfiry (119pkt)
2. Pitagoras 3/4 (116pkt)
3. Blok Ekipa (109pkt)
4. Dzikie Koty (1006pkt)
5. Tabalugi (93pkt)
6. Drużyna Actimela (89pkt)
7. IKAJ (76pkt)
8. Szybkie Leniwce (69pkt)
9. Supermocni (67pkt)