

Gmina Pelplin

Gra miejska „Wilczym Tropem” 2024



Kategoria - Aktualności

Data publikacji -1 marca 2024 godz. 15:35

Z okazji Narodowego Dnia Pamięci Żołnierzy Wyklętych, ulice Pelplina zamieniły się w arenę nietypowej rozgrywki. Przez niemal dwie godziny dziewięć drużyn rywalizowało ze sobą, rozwiązując różnorodne zadania i zagadki związane z wojskiem, Żołnierzami Wyklętymi oraz lokalną historią Pelplina.

Już po raz szósty z okazji Narodowego Dnia Pamięci Żołnierzy Wyklętych, 1 marca 2024 r., na terenie Pelplina odbyła się gra miejska pt. „WILCZYM TROPEM”. Miała ona na celu uczczenie pamięci o Żołnierzach Niezłomnych, przybliżenie historii i losów działaczy podziemia antykomunistycznego, kształtowanie postaw patriotycznych wśród uczestników gry oraz zainteresowanie ich historią II Wojny

Światowej i okresem powojennym.

Wydarzenie rozpoczęła uroczysta odprawa wszystkich drużyn przed pelplińskim urzędem, w której osobiście wziął udział Burmistrz Miasta i Gminy Pelplin Mirosław Chyła. Po niej uczestnicy udali się do Miejskiego Ośrodka Kultury w Pelplinie, gdzie zostały im przedstawione ogólne zasady gry oraz wydana niezbędna dokumentacja: mapa, zadania i karta punktacji. Następnie drużyny wyruszyły w teren, zgodnie z wylosowaną kolejnością startu.

W tegorocznej edycji gry udział wzięło 9 drużyn, liczących od 3 do 5 osób. Reprezentowały one następujące szkoły: ZKiW nr 1 w Pelplinie, SP nr 2 w Pelplinie (2 grupy), ZKiW w Kulicach, ZKiW w Rajkowach (2 grupy), Collegium Marianum, ZSP w Pelplinie i I LO w Starogardzie Gdańskim. Zadaniem uczestników było poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi zgodnie z otrzymaną mapą oraz zdobywanie punktów za wykonywanie zadań. Dodatkowo, w każdym miejscu otrzymywali oni literkę do hasła. Gra składała się z zadań i zagadek związanych tematycznie z Żołnierzami Wyklętymi, wojskiem oraz historią Pelplina. Było to m. in.: łamanie szyfrów, strzelanie do celu, odbycie musztry, obsługa wykrywacza metali czy też śpiewanie hymnu. Poszczególne punkty kontrolne zlokalizowane były w najróżniejszych miejscach na terenie Pelplina, zaczynając od miejskiego stadionu, a kończąc na piwnicach pod pelplińskim liceum. Gracze musieli wykazać się sprawnością fizyczną, wiedzą historyczną, jak i dużym sprytem w planowaniu swoich działań, czasami pomagała także odrobina szczęścia.

Wszystkim grupom udało się zakończyć grę, zaliczając po drodze większość zadań i odgadując hasło. Najlepsza w tym roku okazała się drużyna o nazwie **Rajkowskie Wilczki” z Zespołu Kształcenia i Wychowania w Rajkowach**. Grupa zdobyła maksymalną liczbę punktów w rekordowym czasie 1h 37 minut. Gratulujemy!

Organizatorem gry był Miejski Ośrodek Kultury w Pelplinie, którego działania wsparł Urząd Miasta i Gminy Pelplin, Miejska Biblioteka Publiczna w Pelplinie, Pelplińskie Centrum Sportu, Stowarzyszenie Dziedzictwo Historyczne Pomorza, Kociewskie Centrum Kultury, Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych w Pelplinie, Krzysztof Cegłowski oraz nauczyciele Jacek Hinz i Andrzej Wolski.