



**PROGRAM
REGIONALNY**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Załącznik nr 1

Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest usługa polegająca na wykonaniu gry planszowej pt: „Wędrówka jeża do miasta Zgierza” w ramach projektu pn: „Miasto Tkaczy marką regionu łódzkiego – etap II budowy i promocji marki” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2007-2013 oś priorytetowa III: Gospodarka, Innowacyjność, Przedsiębiorczość.

Zwracam się z uprzejmą prośbą o podanie ceny na wykonanie gry planszowej pn: „Wędrówka jeża do miasta Zgierza”. - scenariusz oparty na bajce p. Wandy Chotomskiej „Przygody jeża spod miasta Zgierza” oraz zawierający elementy historii i topografii miasta; szczegółowy scenariusz Wykonawca uzgodni z Zamawiającym w określonym po podpisaniu umowy terminie. Gra ma mieć charakter dużych klocków z obrazkami, którego kolejne elementy będą tworzyć drogę jeża. W sumie klocków będzie 33. Na 29 klockach mają znaleźć się ilustracje (dostarczone/przesłane przez Zamawiającego) obrazujące historyczne budynki (oznaczone na trasie szlaku spacerowego realizowanego w ramach wyżej wymienionego projektu), w tym 10 miejsc uzgodnionych na etapie realizacji zadania będzie specjalnie zaznaczonych w taki sposób, aby podczas gry gracz wiedział, że wiąże się z tym zadanie. 4 klocki to miejsca specjalne z nadrukowanym wizerunkiem jeża (dostarczone/przesłane przez Zamawiającego), również dostarczoną przez Zamawiającego. Klocki wykonane z materiału typu pcv lub impregnowanego, odpornego na zarysowania i uszkodzenia o wielkości min. 80 cm x 40 cm i grubości, min. 1 cm). Dodatkowe elementy gry to: czapeczki-jeże w rozmiarach uniwersalnych dla dwóch drużyn max 4 osobowych (lub inny wspólny element stroju uzgodniony z Zamawiającym), karty o wielkości min ¼ A4 z zadaniami (laminowane lub z materiału odpornego na zabrudzenia i uszkodzenia), akcesoria animacyjne do wykonywania zadań: klepsydra o wielkości około 20 cm - 10 sekundowa do mierzenia czasu lub inne urządzenie powodujące pomiar czasu, pokrowiec do przechowywania i transportu gry, kostka do rzucania o wielkości min 20 cm (lekka, odporna na zabrudzenia, zarysowania i pęknięcia). Gra musi być oznakowana zgodnie z „Zasadami Promocji projektów dla beneficjentów Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2007-2013” dostępnymi na stronie internetowej:

http://www.rpo.lodzkie.pl/wps/wcm/connect/rpo/rpo/strona_glowna/dokumenty_iz_rpo_wl/podreczniki_iz_rpowl/wytycznedotyczacepromocjiprojektow. Ponadto gra musi być przygotowana

w formie elektronicznej. Pliki źródłowe umożliwiające edycję plików, tak aby grę można było (w odrębnym postępowaniu) powielać w dowolnej technice i rozmiarze. Wykonawca przekaże na rzecz Zamawiającego prawa autorskie dotyczące powyższej gry. Szczegóły dotyczące kolorów planszy – ścieżki jeża przez miasto oraz kolejność rysunków zostaną uzgodnione z Wykonawcą po jego wyłonieniu.

Ogólne zasady dotyczące gry zostały ujęte poniżej:

Ogólne zasady:

1. W rozgrywce biorą udział dwa zespoły.
2. Jeden zespół może liczyć od 2 do 4 osób.
3. Grę rozpoczyna drużyna, która jako pierwsza wyrzuci większą liczbę oczek na kostce.
4. Kostką rzuca jeden uczestnik z danej drużyny.
5. Zawodnicy poruszają się po klockach przesuając swoją pozycję o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką i wykonując zadania zgodnie z poleceniami zawartymi w „kartach zadań”. Plansza gry składa się z 14 miejsc specjalnych.
6. Na 29 polach znajdują się obrazki, które przedstawiają historyczne miejsca/budynki miasta Zgierza. Kiedy drużyna wylosuje takie pole, musi wykonać polecenia z karty zdań. Jeśli odpowiedź jest poprawna zawodnicy wygrywają ponowny rzut kostką. Za błędną odpowiedź omija ich kolej rzutu kostką.
7. Pozostałe 4 pola z wizerunkiem języka oznaczają zadania dodatkowe, które obowiązują wszystkich członków zespołu.
8. Na odpowiedź lub rozpoczęcie wykonywania zadania drużyny mają do 10 sekund.
9. Na jednym polu może stać tylko jedna drużyna
10. Kiedy zawodnicy staną na polu, na którym znajdują się już przeciwnicy, wówczas „nowi” zbijają rywali, którzy muszą cofnąć się o jedno pole
11. Jeżeli liczba oczek na kostce jest wyższa niż liczba pól przed metą to wtedy drużyna wykonuje odpowiednią ilość ruchów, a następnie cofa się o różnicę oczek „odbijając od mety”.
12. Zwycięskim zespołem zostają zawodnicy, którzy jako pierwsi dostaną się do mety.



ZADANIA DO MIEJSCA NA PLANSZY

1. MUZEUM MIASTA ZGIERZA

Pyt.: Jakie i ile zwierząt pilnuje budynku Muzeum Miasta Zgierza?

Odp.: dwa lwy

2. CENTRUM KULTURY DZIECKA

Pyt.: Czym zajmuje się Centrum Kultury Dziecka?

Odp.: Prowadzi zajęcia pozalekcyjne dla dzieci i młodzieży.

3. ŁAŻNIA MIEJSKA

Pyt.: Skąd wywodzi się nazwa „łaźnia miejska”?

Odp.: Pierwotnie, zgierzanie mogli zażywać tam kąpeli w jednej z dwóch luksusowych kabin prysznicowych oraz szesnastu wanien.

4. BUDNEK DAWNEJ REKWIZYTORNI OCHOTNICZEJ STRAŻY OGNIOWEJ

Pyt.: Ułóż z rozsypanki obrazek i powiedz w miejscu jakiego budynku się znajdujesz.

Odp.: dawnej straży pożarnej

5. CENTRUM KONSERWACJI DREWNA

Pyt.: Czym zajmuje się Centrum Konserwacji Drewna, które ma siedzibę w tym budynku?

Odp.: Centrum Konserwacji Drewna prowadzi m.in. promocję drewna jako materiału przyjaznego człowiekowi i łatwego w obróbce, warsztaty rzeźby w drewnie dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Propaguje ideę umocowanego historycznie drewnianego Zgierza, jak i ideę miasta Zgierz w stylu Biedermeier.

Centrum Konserwacji Drewna prowadzi liczne kursy, takie jak: Akademia historii sztuki, Podstawy konserwacji mebli. W budynku Centrum została zorganizowana wystawa pn.: **"Odkryte piękno Zgierza"**. Wystawa przedstawia proces powstania nowej osady tkackiej w Zgierzu, zaplanowanej w czasach Królestwa Kongresowego jako miasto idealne.

6. DOM TURYSTY

Pyt.: Odwiedza Cię kolega/koleżanka spoza Zgierza. Zaproponuj jej/jemu min. trzy miejsca, które warto odwiedzić w Zgierzu. Uzasadnij.

7. PARK MIEJSKI

Pyt.: Wymień trzy atrakcje Parku im. T. Kościuszki.



**PROGRAM
REGIONALNY**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Odp.: plac zabaw, park linowy, minigolf, przystań, trasa rowerowo-rolkowa, siłownia

8. KOŚCIÓŁ FARNY PW. ŚW. KATARZYNY ALEKSANDRYJSKIEJ

Pyt.: Pod wezwaniem jakiej świętej jest kościół, który znajduje się na planszy?

Odp.: Św. Katarzyny Aleksandryjskiej

9. URZĄD MIASTA ZGIERZA

Pyt.: Podaj tytuł utworu, który jako hejnał odgrywany jest codziennie z budynku przy placu Jana Pawła II 16.

Odp.: „Cztery córki”, ew. „Cztery córki miał tata, stary młynarz ze Zgierza”

10. KOLEGIUM NAUCZYCIELSKIE W ZGIERZU

Pyt.: Czym jest Kolegium Nauczycielskie?

Odp.: Szkołą kształcąca nauczycieli

DODATKOWE MIEJSCA (z rysunkiem języka)

- Jeże dotarły do łaźni Miejskiej i postanowiły wziąć kąpiel. Stoisz dwie kolejki

- Jeże trafiły do sklepu ze szczotkami

*„Jeż chciał krzyknąć, że jest jeżem,
lecz nie zdążył, bo w tej chwili
dwaj panowie, przez pomyłkę,
zamiast szczotki go kupili...*

*Wzięli jeża do kieszeni
i zanieśli do mieszkania*

*bardzo radzi, że kupili
nową szczotkę do ubrania.”*

Cofasz się o trzy pola.

- Jeże trafiły pod jeżynę

*„Sam się dziwię,
jak szczęśliwie życie płynie
pod jeżyną najeżoną
przy rodzinie!*

Nowy przyjaciel zabiera Cię na metę.

- Jeże niosą na grzbiecie jabłka. Zrób 10 przysiadów z jabłkiem na głowie.