



Wybrane losowo plemiona i narody świata – ich kultura, sztuka, tradycje, wiedza, a także miejsce we współczesności. Czy kontakt z cywilizacją doprowadził do zaniku ich języka? A może stali się nieodłączną częścią państw, których tereny zamieszkują? Są ignorowani, prześladowani, czy ich kultura jest wspierana, a dorobek chroniony? Może stanowią dziś wizytówkę swoich rodzinnych ziem? Wasze zadanie: opowiedzieć nam o nich!

UWAGA: w kopercie otrzymujecie współrzędne miejsca związanego z danym plemieniem/narodem oraz język, którym dana grupa się posługuje. Pierwszym zadaniem klasy jest identyfikacja plemienia/narodu. W razie trudności z jego odgadnięciem podpowiedzi można szukać u Filipa Baljona (tel. 781 007 840).

Przebieg gry:

1. Występ artystyczny na mecie:
 - a. 3-minutowy program artystyczny (sugerowana piosenka) przedstawiający kulturę wylosowanego plemienia/narodu oraz jego obecną sytuację na zamieszkiwanym obszarze,
 - b. proporzec klasy,
 - c. stroje, rekwizyty – miło widziane, aczkolwiek nie wymagane.
2. Współzawodnictwo między klasami na mecie:
 - a. każda klasa w kopercie z tematem otrzymuje też tabelkę. Należy do niej pięciokrotnie wpisać słowo „wyprawa” (lub – w razie trudności z jego znalezieniem – dowolne inne) w języku, którym posługuje się wylosowane przez klasę plemię/naród. Uzupełnioną tabelkę klasa powinna mieć z sobą na rajdzie (zostaną one zebrane na mecie),
 - b. Gra na mecie będzie mieć formę „głuchego telefonu”. Każda klasa utworzy rząd 10 osób. Osoba na początku otrzyma kopertę z 5 słowami w losowo wybranych językach. Osoba na końcu będzie mieć za zadanie zapisanie tych słów,
 - c. Za każde poprawnie przekazane słowo można zdobyć 1 punkt (czyli łącznie 5 punktów za całą grę). W każdym słowie dopuszczalna jest jedna literówka (zamieniona litera/nadmiarowa litera/brak litery).

Info o grze: Filip Baljon (tel. 781 007 840)