

SZAKMAI ÚTMUTATÓ A MICE SZEKTORHOZ



ÚTMUTATÓ ÉLMÉNY KÖZPONTÚ RENDEZVÉNY SZERVEZÉS

DIALOG
of Transformation
Certified Service EDU SMART Training Centre
LAKPN 12066395



 **Erasmus+**
Zmienia życie, otwiera umysły

A projekt az Európai Unió Erasmus+ programjának társfinanszírozásával valósul meg. A platformon található anyagok csak a szerzők álláspontját tükrözik, érdemi tartalmáért az Európai Bizottság és az Erasmus+ Program Nemzeti Iroda nem vállal felelősséget.



BEVEZETÉS

Az útmutató „Hogyan készítsünk eseményajánlatot kaland/élmény segítségével?” a „Hogyan készítsünk rendezvényajánlatot?” című útmutató folytatása. A kiadvány célja a MICE (Meeting, Incentive, Conference, Exhibition) szakmában dolgozók szakmai felkészültségének fejlesztése, munkájuk gazdagítása, képességeiknek a rendezvényipiac igényeihez való igazítása. Ez a kiadvány az élmény kérdéssel és a rendezvényiparban való felhasználásával foglalkozik, különös tekintettel az ösztönző utazásokra.

Az útmutató szakmai kézikönyvként használható a MICE szektorban dolgozók számára. A tartalmak és az ellenőrző listák sikeresen felhasználhatók a rendezvény szektor jelenlegi vagy jövőbeli munkatársainak képzésére is. Az útmutató ötvözi az elméleti ismereteket az üzleti gyakorlattal, amelyeket részletes magyarázatok és számos, a élmény-rendezvény segítségével végrehajtott események konkrét megvalósításából merített példa támaszt alá.

Az útmutató fejezetekre és alfejezetekre tagolódott, amelyek rendezett módon vezetnek be a címzettet az "élmények" részletes kérdéseibe az események kontextusában.

Infografikák szerepelnek a szövegben, hogy világosabbá tegyék jelekkel az anyagot, és jelezzék:

- **Meghatározás** 
- **Utasítások** 
- **Példák** 
- **Kontroll feladat** 

Ajánljuk Önnek, hogy használja ezt az útmutatót. Kitartást kívánunk minden jelenlegi és leendő MICE iparági szakembernek, és várjuk érdeklődését, kérdéseit, javaslatait. Ez a kézikönyv az olvasóknak köszönhetően is jobbá és érdekesebbé válhat.

TARTALOMJEGYZÉK

1.	MIT JELENT A KALAND/ÉLMÉNY?_____	1
2.	A KALANDJÁTÉK TÖRTÉNETÉNEK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA____	4
3.	KALANDJÁTÉK ÉS A 3XE TREND_____	7
4.	KALANDJÁTÉK ALKALMAZÁSA RENDEZVÉNYEK SZERVEZÉSÉBEN_____	9
5.	A KALANDJÁTÉK ÚTVONALAK TYPOLÓGIÁJA_____	11
6.	A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA_____	14
6.1.	1. SZAKASZ. A KALAND LÉTREHOZÁSÁHOZ SZÜKSÉGES ALAPERŐFORRÁSOK LETÁROZÁSA_____	15
6.2.	2. SZAKASZ. AZ ÚTVONAL BEJÁRÁSA_____	21
6.3.	3. SZAKASZ. TALÁLÓS KÉRDÉSEK/FELADATOK KIDOLGOZÁSA_____	21
6.4.	4. SZAKASZ INFORMÁCIÓS ANYAGOK KÉSZÍTÉSE_____	22
6.5.	5. SZAKASZ. INFORMÁCIÓK/PROMÓCIÓS ANYAGOK TERJESZTÉSE_____	29
6.6.	6. SZAKASZ. A KERESÉSI NYOMVONAL KARBANTARTÁSA_____	29
6.7.	EGY JÓL MEGTERVEZETT KALAND ELEMEL_____	30
7.	A KALAND ALAPSZABÁLYA ÉS A MOBILALKALMAZÁS ALAPSZABÁLYA_____	31
7.1.	A KALANDJÁTÉK ALAPSZABÁLYA_____	32
7.2.	A MOBIL ALKALMAZÁS HASZNÁLATÁNAK SZABÁLYAI_____	33
7.3.	PÉLDA A KÜLDETÉS STATÚTUMÁRA_____	34
7.4.	PÉLDA A MOBILALKALMAZÁSOK SZABÁLYOZÁSÁRA_____	36
8.	PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL_____	39

MIT JELENT A KALAND/ÉLMÉNY?

1



MIT JELENT A KALAND/ÉLMÉNY?

2

Nehéz megtalálni az élmény tömör és egységesen hangzó definícióját. A leírására tett kísérletek inkább jellemző vonásainak számbavételére korlátozódnak. **A quest szó az angolból származik és fe jelent**, de számos szinonimája is van, pl. kaland, hajsza, expedíció, nyomozás, utazás, próba, kutatás, elmélyülés, küldetés, üldözés, keresés, utazás. **A lengyelben azonban az angol elnevezésen kívül a következő kifejezéseket is használják: wyprawa odkrywców (felfedezők expedíciója) vagy wyprawa po skarb (kincsvadászat).**



Tehát mi az a questing/kaland? Leegyszerűsítve, ez a helyi természeti, kulturális és történelmi örökség felfedezésének egy formája, jelöletlen ösvények bejárásával, egy korábban elkészített prospektusban található utasítások szerint.

Minden ösvénynek van egy vezérmotívuma – egy történet, amely különböző szakaszokon haladva változik. A nyomok gyakran találós kérdések és rejtvények formájában vannak (pl. történelmi, logikai, terepjáró, természetes), amelyek megoldása meghatározza a további haladást, és lehetővé teszi az útvonal következő ellenőrző pontjának azonosítását. Az útvonal teljesítését az elrejtett „kincs” megszerzése koronázza meg, amely általában az ösvény befejezését igazoló bélyeg.

Minden kalandjátéknak megvan a saját kiindulópontja, és a rejtvény kitalálása és a megoldásnak megfelelő hely megtalálása után az útvonal következő helyeit találjuk meg.

Ez lehet például fák csoportja, számok vagy dátumok egy épületen, szobor vagy jellegzetes építészeti részlet.

Így tehát elmondható, hogy a kalandjáték egyfajta történet egy helyről, időről, eseményekről, jelenségekről és emberekről; egy történet, amelyet a résztvevők maguk fedeznek fel és tanulnak meg, kapcsolódó narrációval vezérelve.

A rendelkezésre álló tanulmányok¹ a kalandozást így írják le:

- **innovatív turisztikai termék;**
- **a turizmus aktív formája;**
- **eszköz a helyi turisztikai látványosságok népszerűsítésére;**
- **regionális oktatási forma;**
- **városnézés módszere;**
- **terepjáték.**

A questing/kalandozás sokrétű jelenség, sokféle megoldást kombinálva választ jelenthet a különféle rendezvénytípusok igényeire. A megvalósítás helyétől és a rendezvény céljától függően sokféleképpen érthető. A városnézés módszere, a regionális oktatás, az aktív pihenés és a helyi kulturális, természeti vagy történelmi örökség népszerűsítése ötvözete, markáns témája (kulturális, történelmi, természeti) és célja a turisták aktív városnézésre ösztönzése.

¹ Pawłowska A. „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [in:] Turystyka kulturowa, no. 1, 2014, p. 35.

MIT JELENT A KALAND/ÉLMÉNY?

3

A kalandjátékot tehát úgy kell tekinteni, mint:

- **turisztikai termék** – pl. a helyi kulturális vagy természeti örökség elemeit ötvöző kutatóút; /Jelöletlen, idegenvezető szolgáltatást nem igényel; a túra önállóan zajlik; sematikus térképeken rímelő nyomok/rejtvények formájában van leírva.
- **a turizmus egy formája – a kulturális, családi, iskolai, városi, falusi turizmus és agroturizmus kiegészítő kínálata;** /A quest szó ennek a fajta időtöltésnek a kalandos jellegét hangsúlyozza; „A kutatás a gyermekkorból származó „titkos hely” motívumából merít, amely mint egy archetípus mindenkiben szunnyad, és arra vár, hogy felébresszék.”² Szabadidő eltöltési ajánlatként a questing nem igényel jelentős anyagi ráfordítást, valamint technikai eszközöket sem a szervező, sem a résztvevő részéről./
- **promóciós eszköz – különösen a turisták által kevésbé népszerű helyekre, a kulturális vagy természeti örökség elemeire;** /Felerősíti az érdeklődést a regionális tartalom iránt. Hangsúlyozza a regionális identitás fontosságát, a hely egyediségét, „igyekszik a vonzónak tűnő és gyakran provinciális jelenségekből, tárgyakból vagy történetekből egyedi, varázslatos, hitelességükkel elbűvölő értékeket kiemelni. Fontos, hogy ez a folyamat a kívülállókra és az úgynevezett „helyieket” egyaránt érintse, akik olyasmire nyitják fel a szemüket, amit még nem láttak, pedig minden nap megnézik.”³
- **városnézés módszere,** amely egy-egy hely kulturális és természeti örökségének, történetének megismerését célozza a korábban elkészített tájékoztató anyagokban leírt, jelöletlen ösvény bejárásával.
- **regionális oktatási forma,** amely egy hely vagy környéke kulturális és természeti örökségének, történetének megismerésére irányul; /Ez egy innovatív információszolgáltatás egy adott régióról. A felkeresési útvonalak történelmi, kulturális vagy természeti jelentőségű helyeket vagy objektumokat jelölnek meg, de a kultúra megfoghatatlan, az idegenvezetésből gyakran kimaradt, olykor csak a helyi közösségben ismert elemeit is, pl. rituálék, szokások, folklór./
- **kulturális, természeti vagy történelmi örökségre** utaló vezérmotívummal rendelkező kulturális örökség, amely nem versenyjellegű, vezető nélküli és általában nem igényel túl nagy fizikai erőfeszítést.

A kaland-ösvényeket egyéni turisták vagy szervezett turistacsoportok, gyermekes családok, iskolai és diákcsoportok, munkavállalói csoportok (pl. integrációs kirándulások, tréningek, konferenciák) és meghatározott szakmai csoportok (tanárok, természettudósok, történészek, sportolók) használhatják.



1. A fogalom meghatározása: quest, questing/kaland, kalandjáték
2. A kalandjáték célja és funkciói

² Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [in:] Lenart E., Wilczyński B. (ed.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, p.11

³ op.cit.

A KALANDJÁTÉK TÖRTÉNETÉNEK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

4



A KALANDJÁTÉK TÖRTÉNETÉNEK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

A questing/kalandjáték inspirációja a Letterboxing nevű játék volt, amelyet a 19. században fejlesztettek ki Anglia délnyugati részén, a Dartmoor Nemzeti Parkban. A játék során térképpel a kezében sétáltunk a környéken, és rímelő nyomokat követtünk, hogy megtaláljuk a terület természeti vagy kulturális örökségét reprezentáló helyeken elrejtett dobozokat. Ez a szórakozást és oktatást ötvöző tevékenységi forma gyorsan népszerűvé vált, mind a gyermekek, mind a felnőttek körében. A levelesládázást a környezet integrációjának, a helyi identitás erősítésének és az aktív kikapcsolódás vonzó formájának hatékony eszközeként ismerték el. A geocaching, ahol a gyorsítótárakat GPS-eszközök segítségével találják meg a résztvevők, a postafiók modern formájának tekinthető.

A Questing/Kalandjáték szintén a városi játékokban használt elveken alapul, ahol a városi teret a szórakoztatás, a kommercializáció és a promóció elemeként használják. A cserkészjátékok, mint pl. A lopakodó lovaglás (feladatok és rejtvények megoldásából, nyomok és jelek kereséséből álló játék egy adott helyre való eljutás érdekében) szintén inspirációnak tekinthető a kereséshez. Azokkal a játékokkal ellentétben azonban ezek nagyrészt versenyen alapultak, és létrehozásuk fő oka a terepen való tájékozódás, az iránytűvel és térképpel való munkavégzés készségeinek fejlesztése volt.

Magát a kalandjátékot a 20. század 90-es éveiben hozta létre az USA-ban a Vital Communities non-profit szervezet a vermonti White River Junctionból. Létrehozásának fő oka a regionális oktatás vonzó módszerének kialakítása volt. Ennek a szervezetnek a tevékenysége a Valley Quest Program létrehozásához vezetett – egy szabadidős és oktatási utak sorozata (jelenleg körülbelül 160 küldetés, amelyek a Connecticut folyó völgyének 50 városát fedik le Vermont és New Hampshire államban), „kincsek” után kutatva, amelyek egyedi, újra felfedezett helyek voltak: falvak, temetők, erdők, vizes élőhelyek, sőt mezők is. A regionális oktatás egyik módszereként elsősorban a helyi fiataloknak szólt, hogy bevonja őket, és ösztönözze őket a vermonti Connecticut folyó, Valley kulturális és természeti örökségének megismerésére. A módszer azonban gyorsan népszerűvé vált a lakosság és a turisták körében

Így a helyi közösségek és kulturális intézmények különböző szintű képviselői vettek részt a későbbi kalandjáték kialakításában: általános és középiskolás diákok, történelmi társaságok tagjai, erdészek, parkok és rezervátumok őrei, múzeumi dolgozók. A bevezetett tevékenységnek a pusztán szórakoztató dimenzió túlmutató pozitív oldalai hamar észrevehetőek voltak. A questing/kalandjáték a postafiókhoz hasonlóan a helyi közösséget integráló, identitáserősítő eszközzé vált. Ezen akciók eredményeként a Connecticut-völgy a küldetések völgye lett, és követendő minta a küldetések szervezői számára szerte a világon.

Lengyelországban a kalandjátékot 2006-ban vezették be a helyi Baby Pruskie márkát népszerűsítő akció részeként – a Horn of Plenty játék két kiadása készült 2006-ban és 2007-ben, Warmiára és Mazuryra. A lengyelországi questing/kalandjáték valódi fejlődése azonban a projekt 2011-es megvalósításához kapcsolódik a Battów nevű swietokrzyskie tartományban – a questing/kalandjáték lengyel fővárosában. Ekkor tíz, a lakók által előkészített játékot hoztak létre. Mindegyik játék a tíz oktatási út egyikét írja le. A projekt megvalósításában questing/kalandjáték coachként Steven Glazer is részt vett, aki a már említett Quests Völgye fejlesztésének egyik fő koordinátora és a Questing című kiadvány társszerzője. Útmutató a közösségi kincsvadászatok létrehozásához, amely a kaland témájának átfogó kezelése.

A KALANDJÁTÉK TÖRTÉNETÉNEK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

6

2016⁴ -tól kezdve mintegy 700 kalandjáték működéséről találhatunk információt több tucat lengyelországi központban, ami körülbelül 100 játék növekedést jelent 2014-hez képest.⁵ A három legnépszerűbb keresési oldalon található információk szerint, amelyek egyben az alapjuk is, 2021. 09. 09-én összesen 1141 kalandjátéki útvonalat regisztráltak.⁶



1. A kalandjáték keletkezésének bemutatása.
2. Beszéljétek meg a kalandjáték történetét és fejlődését.



⁴ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [in:] Lenart E., Wilczyński B. (ed.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, p.10.

⁵ Lenart E. „Questing w Polsce” [in:] Lenart E., Wilczyński B. (ed.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, p.57

⁶ Data from: Questy – Wyprawy Odkryców (<https://questy.org.pl>) – 560 questów; Questing (<http://questing.pl>) – 344 questy; BestQuest (<http://bestquest.pl>) – 237 questów

KALANDJÁTÉK ÉS A 3XE TREND

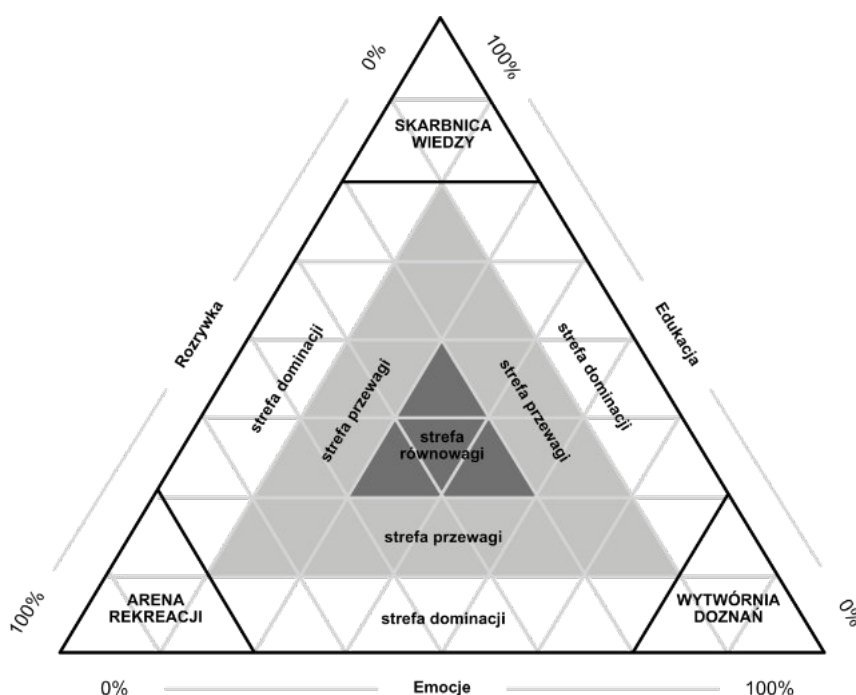


KALANDJÁTÉK ÉS A 3XE TREND

8



A turistaforgalom nemcsak mennyiségileg, hanem minőségileg is fejlődik. A hagyományos 3xS turisztikai modell (nap, homok, tenger) helyett sok utazó a 3xE megközelítést választja (szórakozás, izgalom oktatás). Ennek a turistacsoportnak a szabadidő eltöltése során fontosak a fizikai aktivitás, az izgalom, a kaland, a szórakozás és a szórakozás oktatási elemekkel kombinált változatos formái.⁷ A komponensek eltérő arányban, egy vagy kettő túlsúlyban fordulhatnak elő, vagy meglehetősen egyenletesen oszlanak el. A tudás, a szórakozás és az érzelmek egyedülálló keverékét, amely általában a turista által az utazás során átélt élményekből áll, a turisztikai élmények hármásának (TDT) nevezik.



1. ábra Turisztikai élmények hármása – elméleti megközelítés

Forrás: Stasiak A., Włodarczyk B., *Miejsce spotkań kultury i turystyki*, in Krakowiak B., Stasiak A., Włodarczyk B., (ed.), *Kultura i turystyka – miejsca spotkań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, p. 36

A turizmusban való részvétel tekintetében változó emberi igények arra késztetik a piacot, hogy új megoldásokat hozzon létre. A questing/kalandjáték alapelvei a modern turizmusban jelenlévő „3xE” irányzat részét képezik, amely a szórakoztatást és a szórakozást az oktatással, érzelmekkel ötvözi. Egyes szerzők hangsúlyozzák⁸ a questing/kalandjáték trail áthaladásának szükségességét is, így a tendencia „kibővül” egy további „e”-vel – a turista bekapcsolódása a városnézésbe.



1. Magyarozza el, mi az a 3xS és mi a 3xE modell a turizmusban; jelezze a különbségeket.
2. Jelölje meg, hogy melyik trendhez illeszkedik a kalandjáték; indokolja választását

⁷ Stasiak A., Włodarczyk B. „Czy turystyka może nie być aktywna? O potrzebie klasyfikacji turystyki” [in:] Stasiak A., Śledzińska J., Włodarczyk B. (ed.) *Wczoraj, dziś i jutro turystyki aktywnej i specjalistycznej*. Warszawa: Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze, 2015, p. 43.

⁸ Wilczyński Ł. „Questing - nowy trend w turystyce” [in:] Włodarczyk B., Krakowiak B., Latosińska J (ed.), *Kultura i turystyka. Wspólna droga*. Łódź: Regionalna Organizacja Turystyczna Województwa Łódzkiego, 2011, p. 54

KALANDJÁTÉK ALKALMAZÁSA RENDEZVÉNYEK SZERVEZÉSÉBEN



KALANDJÁTÉK ALKALMAZÁSA RENDEZVÉNYEK SZERVEZÉSÉBEN

10

A kalandjáték, mint a világ felfedezésének, megismerésének egyik formája különféle rendezvények szervezésében is alkalmazható. **Jellegéből adódóan választható eleme lehet kongresszusok, konferenciák vagy kiállítási vásárok szervezése során** – kiegészítő attrakcióként azok résztvevői számára, vagy az *incentive travel* típusú rendezvény egészének egyik kulcselemévé válhat.

Az ilyen jellegű rendezvények célja mindenekelőtt a munkavállaló céghez való kötődésének és motivációjának növelése. Éppen ezért a kalandjáték segítségével történő ösztönző utazás hatékony megoldás lehet a hovatartozási és önmegvalósítási igények kielégítésére. Az új helyek felfedezésének vonzó formájaként a kalandjáték az eddig végzett munka jutalma is lehet, és egyben a munkatársak kompetenciáinak emelését, hatékonyságuk növelését szolgálja a területen:

- csapatépítés, együttműködés,
- interperszonális kommunikáció
- stratégiák és stratégiai gondolkodás kialakítása,
- bizalomépítés,
- problémamegoldás
- időgazdálkodás,
- elszántság egy cél elérésében.

A kaland az ösztönző utazás három kategóriájában használható:

- **Kulturális ösztönzők**
- **Kincs**
- **Zöld ösztönzők**

Feltételeznek konkrét elemeket, amelyek biztosítják az esemény megfelelő megvalósulását a feltételezéseknek megfelelően. Ezek képezik az alapját egy új kaland kidolgozásának, vagy egy már meglévő kalandjáték használatának egy kiválasztott destinationban.

Selected incentive categories	Selected exemplary elements of the base	Selected exemplary main attractions	Selected exemplary sources of inspiration
<i>Cultural Incentives</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Material culture resources • Historic sites marked by strong symbolism 	<ul style="list-style-type: none"> • Animation programmes • Balls • Knightly tournaments • Performances • Corporate Happening 	<ul style="list-style-type: none"> • National and local traditions • Oriental features • in the image of ancestors • Recent history
<i>Treasure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Historical castles and chateaux • Treasures of material culture 	<ul style="list-style-type: none"> • Sightseeing • Journeys • Rallies • Events 	<ul style="list-style-type: none"> • Unique qualities and peculiarities of places • Poland's place in European history
<i>Green Incentives</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Health resorts • National parks • Landscape parks • Farms 	<ul style="list-style-type: none"> • Green silence • Foto safari • Trapper outings • Discovering (through active participation) life and work in the countryside • Countryside tours • Taking part in rituals 	<ul style="list-style-type: none"> • Local assets (microclimate, mineral waters) • Unique values of the places • Unique flora and fauna • Experts • Local customs • Specificity of the farms

Forrás: own work on the basis of: Świątecki A., Socata J., Buczak T., Piesiek A. (2005), Nowy Incentive w Polsce. Wydawnictwo ELECT Business Service & Travel, Warszawa.



1. Jelölje meg az események formáit és kategóriáit, amelyekben a kaland használható.
2. Mondjon példákat olyan helyekre, ahol a kaland felhasználásával események lezajlhatnak!
3. Mondjon példákat a kalandok létrehozásához szükséges inspirációs forrásokra!

A KALANDJÁTÉK ÚTVONALAK TYPOLÓGIÁJA

11



A KALANDJÁTÉK ÚTVONALAK TYPOLÓGIÁJA

12



Az esemény kliensének elvárásaitól függően különböző típusú kaland útvonalak használhatók. Egy ösztönző utazási esemény rövid sorrendje alapján lehetőség van egy adott résztvevői csoportnak dedikált kalandjátékot létrehozni, vagy egy adott területen már létező kalandot választani. A kaland helyes felépítése egy kiválasztott területre lehetőséget ad arra, hogy a későbbi, új ügyfelek számára készült ajánlatokban megkettőzzön. Ezért kulcsfontosságú, hogy helyesen rangsoroljuk a kaland útvonalak típusait, és tudjuk, milyen potenciál rejlik bennük.

Hely-alapú és történet-alapú kalandjáték⁹

Hely alapú kaland

- utalhat kulturális és természeti örökségre is;
- a földrajzi elhelyezkedés, az építészet, a táj, a történelem szempontjából egyedi helyekre koncentrálnak (pl. műemlékek, természeti emlékek, természeti katasztrófa helyszínei, kulturális intézmények stb.);
- egyedi helyek és objektumok helyezkedhetnek el a nyomvonal teljes hosszában, vagy képezhetik annak végső részét;
- A pályák különböző nehézségi fokúak lehetnek, és gyalogosan, kerékpárral, kenuval vagy mászófelszereléssel bejárhatók.

Story alapú kaland

- utalhat kulturális és természeti örökségre is;
- történetek lehetnek országos és helyi eseményekről;
- utalhatnak a régió jelentős szereplőinek életére (pozitív és negatív egyaránt);
- természettel kapcsolatos kalandként a természeti környezetben végbemenő változásokról szóló történetek lehetnek; fókuszálhatnak a természet életciklusához kapcsolódó eseményekre, pl. állatvándorlások, növényfajok virágzása, ehhez kapcsolódó különleges események;
- ösvények, amelyek megközelíthetőségük és a rajtuk való áthaladás módja szerint különböznek egymástól.

A kaland nyomvonal témájával kapcsolatban:¹⁰

Történelmi kalandjáték

szereplőkkel, múltbeli eseményekkel foglalkozunk

Kulturális kalandjáték

- utalva a hagyományok, szokások, jellegzetes tevékenységek, régi szakmák, konyha stb. szférájára.

Természeti kalandjáték

a természeti örökségre hivatkozva

A kalandjáték nyomvonal navigálási módjával kapcsolatban¹¹

- Séta
- Kerékpár
- Autóval
- Vízi (csónak, kenu)
- Lóháton
- Sielés
- Hegymászó felszereléssel
- Egyéb, beleértve a virtuális kalandot

⁹ Clark D., Glazer S. "Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts". Lebanon: University Press of New England, 2004, p. 65-79.

¹⁰ Questing website www.questing.pl (access date 09/09/2021)

¹¹ Ibidem (access date 09/09/2021)

A KALANDJÁTÉK ÚTVONALAK TYPOLÓGIÁJA

13

A kalandjáték egyéb, megkülönböztetett típusai:

Ökokaland¹²

- elsősorban környezeti nevelési eszközként használják;
- olyan témákra összpontosít, mint a biológiai sokféleség, a fajok védelme, a fenntartható fejlődés, az éghajlatváltozás, a hulladékgazdálkodás, az ökoszisztémák és élőhelyek, az invazív fajok;
- gyakran használ bioboxokat és terepi vizsgálati készleteket

Szezonális kalandjáték¹³

- a kiválasztott napokon vagy időszakosan elérhető pályák;
- általában a természet életciklusának megismerésével járnak együtt, pl. állatvándorlások, növényfajok virágzása, kapcsolódó események;
- szezonálisan meghatározott helyi látnivalókra utalva, pl. sielés, kenu, rally stb.

Tematikus kalandjáték¹⁴

- a társadalmi és környezetvédelmi szervezetekkel együttműködésben kidolgozott környezetbarát cselekvések és attitűdök ösztönzése;
- olyan tevékenységekre vonatkozhatnak, mint az újrahasznosítás, a hulladék szelektálása, a használt ruhák adományozása, az autóhasználat korlátozás



1. Jellemezze a hely- és történetalapú küldetéseket.
2. Sorolja fel a küldetések típusait a questing trail témája szerint!
3. Sorolja fel a küldetések típusait a küldetési útvonalon való navigáció módjára vonatkozóan.
4. Magyarázza el a következő kifejezéseket: öko küldetés, szezonális küldetések, küldetések küldetéssel.

¹² M. Jurek, Ekoquest – współczesna forma edukacji. Poradnik dla nauczycieli i edukatorów”. Warszawa: Wydawnictwo Fundacja alter eko, 2014, p. 11.

¹³ Pawłowska A. 2014 „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [in:] Turystyka Kulturowa, 1/2014, p. 33.

¹⁴ Ibidem, p. 33

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

14



A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

15

Egy adott eseményhez kalandot kell létrehozni az ügyfél preferenciái szerint. A rendezvény terjedelmének a tájékoztatóban történő meghatározása után elkezdődhet a questing/kalandjáték trail javaslat kidolgozása, amely biztosítja, hogy a rendezvény céljának megfelelően teljesüljenek a megrendelő elvárásai.

A Lengyel Ösztönző Utazásszervezők Szövetsége (SOIT) által javasolt módszertan alapján feltételezhető, hogy az ilyen típusú rendezvények céljai:

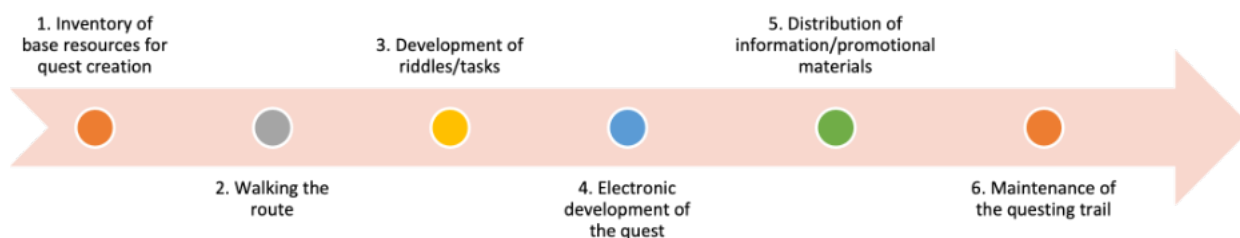


- motivációs
- jutalmazó
- integratív
- oktatási
- rekreációs
- szabadtéri kirándulás
- egyéb

Az esemény céljának azonosítása után a SOIT által javasolt négy csoport valamelyikéhez rendelhető:

- kognitív/feltáró
- kalandvágyó
- kulturális
- sportolás

A kaland nyomvonal tervezésénél fontos észben tartani, hogy ez is – akárcsak egy turistaút – megtervezhető lineáris (a résztvevőt A pontból B pontba vezető) vagy hurokösvényként (a résztvevőt A pontból elvezetve) A) pont). A turistautakkal ellentétben ezek fejlesztése nem olyan költségigényes, mivel a jelöletlen utak nem igényelnek speciális infrastrukturális beruházást és terepi jelölést.¹⁵ A kaland fejlesztésével kapcsolatos tervezett munka hatókörének 6 szakaszt kell figyelembe vennie:



A kaland nyomvonal fejlesztéséhez alkalmazott munkamódszerek elsősorban workshopok, tanácsadás és terepmunka.

6.1. 1. szakasz. A kaland létrehozásához szükséges alaperőforrások leltározása



A terület természeti és kulturális örökségi erőforrásainak számbavétele az alapvető feladat, amely lehetővé teszi, hogy meghatározzuk egy adott hely potenciálját a kaland útvonalak kialakítására. Az elemzésnek tartalmaznia kell mind a tárgyi örökséget, mind a szellemi kultúra, a történelem, a hagyományok, a szokások és a legendák elemeit.

A projekt munkája során mindenekelőtt azokat az elemeket kell keresnünk, „amelyek egy adott régióra mennyiségileg vagy minőségileg jellemzőek és egyediek, és amelyek a legpontosabban illusztrálják annak jellegzetességét és egyediségét, és időbeli értelemben egy adott régió

¹⁵ G. Gołós „Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych” [in:] Studia i Materiały Centrum Edukacji Przyrodniczo-Leśnej, 1 (34), vol. 15, 2013, p. 77

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

16



identitását alkotják. „kis haza”. (...) A legfontosabb, hogy mindezek a helyek, tárgyak, emberek, történetek, történelmi események emlékeztetések legyenek, vonzzák a figyelmet és érzelmeket keltsenek, ami azt jelenti, hogy még ha mikroléptékű (helyi) tartalmak forrásai is pillanatnyilag lehetőséget adnak róluk mesélni, és a turistákat a rejtélyeiken keresztül vezetni úgy, hogy azok makroszintű (univerzális) információs rangot kapjanak.”¹⁶

„A vonzó nyomvonal kialakításánál nem csak természeti, táji vagy kulturális értékkel bíró helyeket, objektumokat használnak fel, hanem olyan közinfrastruktúra objektumokat is, mint például postahivatalok, üzletek vagy éttermek, amelyek segítik a látogatók tájékozódását a területen. Fontos, hogy felfedezzük a tér szokatlan természetét úgy, hogy figyelünk a látszólag „hétköznapi” helyekre, és meglátjuk bennük az egyediséget, az értéket és a vonzerőt.”¹⁷

A gyűjtést a kaland tervezésében részt vevők közös műhelymunkája során végzik. Kétségtelenül a különböző helyi intézmények és entitások (önkormányzati, kulturális, tudományos és oktatási intézmények, kulturális örökségvédelmi szervezetek, természet- és környezetvédelemmel kapcsolatos intézmények és szervezetek stb.) képviselőinek széles köre, mint pl. valamint a helyi közösség lakóit is be kell vonni a küldetés fejlesztésébe. Az érintettek ilyen sokrétű csoportja lehetővé teszi egy adott hely potenciáljának teljesebb azonosítását egy kaland nyomvonal létrehozásához.

Az alaperőforrás-leltár felosztható egy előzetes és egy kiegészítő leltárra. Az előzetes leltárt arra használjuk, hogy azonosítsuk egy adott hely potenciálját a keresési útvonalak létrehozására, és először felvázoljunk egy ötletet a küldetésünkhöz, amelyhez azután kiegészítő leltárt készítünk.

A jó helyszíni feltárásnak tartalmaznia kell a következőket:

- a legfontosabb és legnépszerűbb magánépületek, pl. üzletek, éttermek;
- a helyi kultúrához, történelemhez kapcsolódó tárgyak, pl. műemlékek, építészeti emlékek, úti menti figurák, régi épületek;
- az infrastruktúra egyéb elemei, pl. régi közlekedési rendszerek;
- közérdekű helyek (irodák, múzeumok, posta, iskola stb.) és tömegközlekedési megállóhelyek;
- domborzat és domborzat: dombok, völgyek, vízfolyások (folyók, tavak, tavak, patakok), talaj, sziklakibúvások, változékony sziklák, erdők, ligetek
- a természet jellegzetes elemei, pl. természeti emlékek, öreg fák, parkok, rezervátumok, meghatározott növények előfordulási helyei, jellegzetes természeti jelenségek előfordulásával jellemezhető helyek
- szomszédos városok és falvak;
- egyéb kedvenc helyek számunkra vagy a helyi lakosok számára.

A fenti lista a környezet tárgyi elemeinek megismeréséhez hasznos. A spirituális kultúra (történelem, hagyományok, szokások, legendák) és a természeti erőforrások ismeretének megismeréséhez azonban az elsődleges információforrások a következők:

- történelmi ismeretekkel rendelkező emberek, akik emlékeztükben őrzik a régi helyképeket vagy helyi anekdotákat, legendákat, történeteket,
- szokatlan foglalkozású emberek,

¹⁶ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [in:] Lenart E., Wilczyński B. (ed.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, p.12

¹⁷ Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” [in:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” no 13, 2019, p.100

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

17

- a helyi kultúra és természet kedvelői stb.
- könyvtárak, múzeumok, szabadtéri múzeumok stb.
- környezet- és természetvédelemmel foglalkozó intézmények,
- kiadványok (idegenvezetők, sajtócikkek, szakirodalom), régi fényképek, dokumentum- és természetfilmek, internet.

Az összegyűjtött elemek gyűjteményéből kiválasztjuk a legérdekesebb elemeket, amelyekben lehetőség van egy érdekes, érzelmileg felidézhető történet létrehozására. Ezek alapján rímes történetvázlatokat készítünk. Az összegyűjtött anyagot szükség esetén további, részletesebb információkkal egészítjük ki. A gyűjtési szakaszban különféle módszerekkel dokumentálhatjuk a tanult elemeket: fényképeket, filmeket, felvételeket, jegyzeteket, leveleket, a hely feltérképezését (egy adott terület minden fontos elemének kézzel rajzolása), stb. gyűjtött leírások, fényképek, térképek, útikönyvek, tanulmányok antropogén és természeti értékekről.

A leltározási szakaszt akkor tudjuk befejezni, ha meghatároztuk a következő elemeket:

- a kaland témája, ötlete és alaphangja;
- a questing/kalandjáték nyomvonal teljesítésének módja (gyalog, kerékpárral, kajakkal vagy egyéb közlekedési eszközzel) – az útvonal teljesítésének szakaszában igazolva;
- a célcsoport – az útvonal teljesítésének szakaszában ellenőrizve;
- a kaland útvonala, azaz egy térkép a javasolt tereptárgyakkal és az elbeszélés helyeivel, valamint a kiindulási és végponttal.

Az alábbiakban felsoroljuk azokat az elemeket, amelyeket – az igényektől függően – figyelembe kell venni a terület elemzésének szakaszában.

1. Elhelyezkedés

- Más városok szomszédságában található a település? Ha igen, melyiket és milyen távolságra? A távolság lehetővé teszi-e, hogy egynél több településen keresztül vezessen a keresőút?
- Közel van-e a település nagyobb városközpontokhoz, és milyen távolságra?
- Milyen közlekedési kapcsolatai vannak a kaland településnek (országutak, autópályák, vasúti kapcsolat stb.)?
- Mely fizikai-földrajzi egységekben található az a terület, amelyen keresztül az ösvényt vezetni kell (síkság, hullámos, dombos, mélyedés, hegyvidék, középhegységi medencék, alacsony-, közepes-, magashegység stb.)?
- Melyek a környék legváltozatosabb terepei?



2. Természeti adottságok

- a. Változatos a terep?
- b. Milyen geológiai jellemzői vannak a terepnek?
- c. Melyek a terep legmagasabb/mélyebb pontjai?
- d. Milyen talajtípusok vannak a vizsgált területen?
- e. Melyek a jellegzetes hegyvonulatok?
- f. Mekkora a vizsgált terület erdősültsége? Milyen típusú erdők/fák vannak jelen? Vannak történelmi faállományok? Mekkora a szántó, rét, legelő területe?
- g. Milyen a vizsgált terület klímája (összes csapadék, tenyészidő, stb.)?
- h. Mekkora a vizsgált terület folyóhálózata?
- i. Milyen állat- és növényfajok fordulnak elő a területen? Vannak veszélyeztetett fajok? A területet speciális védelmi program, például „Natura 2000” fedi le?
- j. Milyen folyók, patakok, tavak, halastavak, halászatok, víztározók, tavak, lagúnák stb. találhatóak a területen? Vannak holtágak, vizes élőhelyek és mocsaras területek?
- k. Milyen hegycsúcsok fordulnak elő a vizsgált területen? Vannak-e nézőpontok?
- l. Vannak természeti emlékek, tájparkok, tanösvények, természetvédelmi területek, nemzeti parkok, falvak?

3. Kulturális környezet

3.1. Építészeti helyszínek

Meg kell határozni a legérdekesebb építészeti helyszíneket (vásárterek, plázák, udvarházak, szakrális épületegyüttesek, erődök, kastélyok, paloták, városházák, kápolnák, templomok, kastélypark komplexumok, kertek, parkok, állomásépületek, vasútállomások, régi fából készült állomások házak, városi erődítmények stb.) és ezekről a lehető legszélesebb körű információkat kell megszerezni:

- a. az építés ideje;
- b. építészeti stílus
- c. jellemző szerkezeti elemek;
- d. a berendezés jellemző elemei, pl. templomokhoz: szentély, főoltár, mellékoltárok, festmények, szobrok, domborművek, freskók, ólomüveg ablakok, szószék, orgona, keresztelőkápolna, tornyok, szarkofágok stb.;
- e. a telephelyet körülvevő jellegzetes elemek, mint például kertek, parkok, fák, ligetek, tavak, természeti emlékek, rendezetlen sziklák, kisépítészeti elemek
- f. egyéb, már nem létező épületek a telephely közelében;
- g. az oldal alapítója;
- h. a webhely korábbi és jelenlegi tulajdonosai;
- i. a múltban és jelenleg is működteti a telephelyet;
- j. a helyszínhez kapcsolódó jelentős történelmi és aktuális események;
- k. az oldalhoz kapcsolódó történetek/legendák;
- l. a helyszín megemlékezései, pl. irodalmi művekben, festményekben, zenében stb.



3.2. Az utcabútorok elemei:

- a. szobrok, szobrok;
- b. szentélyek;
- c. út menti figurák;
- d. fakeresztek, kőkeresztek;
- e. obeliszkek.

3.3. Egyéb adottságok:

- a. temetők;
- b. hidak;
- c. gátak;
- d. magtárak;
- e. kutak;
- f. kerítések, falak;
- g. egykori ösvények, vasutak stb.
- h. a már nem létező műemlékekről visszamaradt lelőhelyek;
- i. halmokat emeltek pl. megemlékezni a fontos eseményekről;
- j. méhészet;
- k. mások.

4. A helyszín történelme:

- a. tulajdonosváltás;
- b. kulturális, vallási változások;
- c. a hellyel kapcsolatos történelmi és kulturális események;
- d. régi épületek, építmények (tanyák, malmok, gyárak, fogadók stb.)
- e. a helyhez kötődő, de nem feltétlenül jó hírnévvel rendelkező híres emberek;
- f. a településen működő szervezetek (egyesületek, egyesületek, alapítványok, zenekarok, körök, klubok stb.);
- g. a helyben készült termékek;
- h. a helységben tartott kortárs időszaki rendezvények.

5. Emberek és szervezetek:

- a. nemesi házak és családok;
- b. híres emberek;
- c. működő szervezetek, például egyesületek, egyesületek, klubok, háziasszonyi körök stb.
Mik a céljaik? Segíthet-e egy adott szervezet tagjainak bevonása a keresési nyomvonal kialakításában?
- d. könyvtárak, kultúrházak, múzeumok, skanzenek, népművészeti galériák;
- e. a helytörténet, a természet, a kultúra kedvelői;
- f. agroturisztikai gazdaságok;
- g. iskolák;
- h. konferencia- és képzési központok.



Az oldal elemzése alapján létrehozható küldetések típusai:

Történelmi

jó megoldás a helység számára, aminek van legalább néhány pontja, amely lehetővé teszi a helység történetét; a történelmi kutatások végigvezethetnek a meglévő helyeken, valamint azokon, amelyek érdekesek és fontosak a hely múltja szempontjából; a történetek mind valós eseményeken, mind a helyhez vagy személyhez kötődő legendákon alapulhatnak; az útvonal egy adott objektum köré összpontosulhat, és a történetének történetét egyesítheti értékeinek leírásával;

Egy adott helységhez

kötődő híres személy életére vonatkozóan; a történet egy szélesebb embercsoportot érinthet, pl. egy egész család; a személy a nyomon követés során megismert történet kitalált narrátora is lehet;

Utalva egy adott termék készítésének helyi hagyományaira

(pl. fonott ösvény), állattenyésztésre (pl. Karp Valley ösvény), növénytermesztésre (pl. rózsakert ösvény) stb.; egy-egy termék elkészítésének módját, növénytermesztési vagy állattartási elveket (pl. halastó működése – feltöltésének módja, telepítése, halfogása, tisztítása) bemutató műhelymunkákkal kombinálhatók.

Építészeti

egyetlen épület vagy épületegyüttes konkrét konstrukciójának leírása;

Tanösvények

túraútvonalak kivételes növény- és állatvilággal rendelkező helyeken, különös tekintettel a különleges státuszú területekre, mint például a Natura 2000 területekre; séta, kerékpározás, kenu, lovaglás küldetésként tervezhetők; tartalmazhatnak értékes természeti helyeket – természetes és ember által létrehozott vagy átalakított egyaránt; különösen a kerékpáros vagy kenu utak több falun is áthaladhatnak;

Scenic

változatos domborzati formákat bemutató; bemutatva, hogyan formálódtak a települések, épületek, a kultúra a tájban; különböző évszakokra tervezhető;

A vallási istentiszteleti tárgyakhoz (ún. kisszakrális építészet) kapcsolódó – kerékpárútnak is kialakítható küldetés, ahol a figurák, kápolnák, útmenti keresztek lennének az útvonal következő pontjai;



A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

21

6.2. 2. szakasz. Az útvonal bejárása

Az útvonalat végigjárjuk, hogy igazoljuk kitűzött céljainkat a terepen. Ezen a ponton a következőkre összpontosítunk:

- írjon le minden olyan új funkciót, amelyet észrevet, amely javíthatja a kalandot;
- távolítsa el azokat a helyeket, amelyek távoliak, veszélyesek vagy a kaland tartalma szempontjából irrelevánsak;
- rendszerezze a narratíva szempontjából fontos helyeket;
- a kaland kezdő- és végpontja – az ösvénynek nyilvános, mindenki számára hozzáférhető helyen kell kezdődnie; a kaland vége legyen egy érdekes hely, és legyen a résztvevő erőfeszítéseinek csúcspontja; a végpont megjelölése segíti a résztvevőt a visszatérés megtervezésében is;
- az útvonal vonzereje – kellően változatos-e az útvonal, megfelelő adag érzelmeket biztosít-e, a nyitott helyek összefonódnak-e a zárt helyekkel;
- minden olyan akadály azonosítása, amely akadályozhatja az útvonal teljesítését, pl. annak ellenőrzése, hogy nincs-e akadály a mozgásban, az internet-hozzáférés minőségének ellenőrzése az útvonalon, ha a küldetés például QR-kódokat használ;
- az ösvény bejárása, melynek célja az áthaladás végső időpontjának, nehézségi fokának, célcsoportjának (gyerekek, mozgássérültek által teljesíthető-e a küldetés), áthaladás módjának (gyalog, kerékpárral, kenuval stb.).

A fenti feltételezések megvalósulása határozza meg a kaland útvonal minőségének igazolását, amely az ügyfélnek szóló ajánlatba kerül. Ha az egyes elemek ellenőrzésének szakaszában hibákat észlelünk, akkor azokat nem csak ki kell javítani, hanem a teljes szakaszt meg kell ismételni, hogy ellenőrizzük a tervezett nyomvonalon bevezetett változtatások minőségét.

6.3. 3. szakasz. Találós kérdések/feladatok kidolgozása

Amikor kijelöltük a vándorutakat és érdekes helyeket, továbblépünk a kaland útvonalunk leírásának elkészítésére rímes történet formájában. Ez a szakasz döntő fontosságú a kaland, mint az ösztönző utazás eleme szempontjából. Figyelnünk kell az üzenet vonzerejére, a kaland egyes szakaszainak teljesítéséhez szükséges instrukciók egyértelműségére, koherenciájára. Ez biztosítja a rendezvény teljes programjának koherens és hatékony megvalósítását. Ebben a szakaszban érdemes kreatív embereket bevonni – a lengyel nyelvvel vagy költészettel rendelkezők hasznosak lehetnek.

Elsősorban az általunk készített leírásnak kell lennie¹⁹:

- legyen kellemes, könnyen olvasható és koherens;
- oktatási értékkel bírjon, azaz hivatkozzon a kaland témájához kapcsolódó tényekre;
- tájékoztassa a mozgás irányát (összekapcsolja a nyomvonal egyes pontjait);
- tartalmazzon nyomokat rejtvények megoldásához, a célhely megtalálásához;

¹⁹ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [in:] Lenart E., Wilczyński B. (ed.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, p. 13
Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” [in:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” no 13, 2019, p.103

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

22



- sokféle feladatot és rejtvényt tartalmazhat, például szöveges feladatokat, keresztrejtvényeket, rebusokat, térképeket, logikai feladványokat, matematikai feladatokat, rejtvényeket, pontok összekapcsolását, QR-kódokat stb.
- grafikai elemekkel, például térképekkel, rajzokkal, fényképekkel gazdagodik;
- vegye figyelembe a célcsoport életkori szintjét – különböző nehézségi fokú rejtvények lesznek a gyerekeknek és a felnőtteknek kialakított ösvényeken;
- igazodni kell az útvonal egymást követő pontjainak (ellenőrző pontok) elrendezéséhez; kronológián, kontraszton, intenzitáson stb. alapuló megoldás használható.

A kézikönyv további részében a kaland résztvevőinek címzett mintaanyagokat mutatjuk be, bemutatva a kiválasztott keresési útvonalakat. Az anyagok modellként használhatók a nyomvonalat leíró saját tartalom kidolgozásához, és inspirációt is jelenthetnek a leíróbb szövegek létrehozásához a keresés elveinek megfelelően.

6.4.

4. Szakasz Információs anyagok készítése

A fent leírt szakaszok elvégzése után, beleértve a nyomvonal végleges meghatározását és leírását, a rejtvények és feladatok kidolgozását, az áthaladás időpontjának és módjának, valamint a célcsoport meghatározását, tájékoztató anyagokat kell készíteni a tervezett küldetésről.

Az anyagok fejlesztésének tartalmaznia kell:

1. térkép és leírás készítése a résztvevők számára;
2. leírás elkészítése a szervezők számára;
3. ajánlat/médiainformáció készítése
4. a kalandot támogató dedikált mobil alkalmazás fejlesztése (opcionális).

Ebben a szakaszban szükségünk lesz egy számítógépes grafikus és (opcionálisan) programozó segítségére, akiknek tudása lehetővé teszi, hogy ötletünket végleges formába öntsük. A programozó segítsége fontos, ha feltételezzük, hogy a keresési nyomvonalunk okostelefonról vagy táblagépről is működtethető.

A kalandjáték szervezőnek gondoskodnia kell egy tájékoztató brosúra elkészítéséről elektronikus és papír formában egyaránt.

A papíralapú utasítások elkészítésekor érdemes ügyelni arra, hogy:

- figyeljen arra, hogy a füzet kényelmes formátumú legyen, részekre hajtva, hogy az útvonal bejárása közben könnyen tárolható legyen;
- válasszon megfelelő méretű betűtípust és ablakméretet, amelyet a résztvevőnek kell kitöltenie;
- a papír típusának lehetővé kell tennie, hogy a résztvevő ráírja a választ (pl. itt nem használunk krétás papírt);
- Tartalmazzon egy rövid bevezetést a küldetés témájához (küldetéstéma),



A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

Az do prostopadłej „czarnej drogi” leśnym traktem ruszaj (Ze względu na jej barwę leśnicy tak ją zowią tutaj). Skręć w kierunku szlabanu w oddali widocznego; Za nim już szosa ze Zdun do Baszkowa, Questowy Kolego! Skręć w nią w lewo, manewr powtórz kilkadziesiąt metrów dalej. Zjeżdżając z szosy ku najbliższej w lewo drodze napotkanej. Zaraz do sztucznego stawu Węgielnik zawiadaj na drogi questowe – Jest to piękny śródleśny zbiornik, pełniący funkcje przeciwpożarowe.

Jedź dalej w kierunku Zdun, staw miń z lewej strony, Kolejny słupek na Twojej drodze numerami 157 / 160 / 156 / 157 jest oznaczony. Nie przejmuj się, z szosy łatwo cyferki dostrzeżesz, Mając go po lewej, w leśną drogę zjedź na swym rowerze. Szukaj kolejnej ścieżki w lewo. Na jej końcu wielkie drzewo się znajduje, A mała zielona tabliczka na nim, o czymś ważnym informuje: Jest to -----

Z wielu względów tak właśnie został wyróżniony. O wyjątkowości tego dębu świadczą wieki i wielkość jego. W Polsce występują dwa rodzaje gatunku owego: Dąb szypułkowy i bezzypułkowy – szypułkowy rośnie tutaj. Pod drzewem liści i żółdzą (nawet suchych) szukaj; Zwróć uwagę na żółdzące na szypułkach właśnie osadzone i nerwy na liściach do końcówki kłap i do wcięć między nimi poprowadzone.

Wróć do ścieżki z której tu zjechałeś, Czyli w prawo i do szosy – dobrze się udałeś! W lewo w stronę Zdun quest teraz jechać każe – Komin cukrowni kierunek odpowiedni wskaże. Przejedź przez przejazd kolejowy, miń cementarz i skręć w lewo. Przetnij główną drogą Plac Tadeusza Kościuszki, Kolego. Potem skręć w prawo, w ul. Kobylańską bez chwili spoczynku I oto już jesteś na zdunowskim rynku! Odszukaj na mapie przy Ratuszu ulicę Łacnową, W Restauracji Impuls pod numerem ----- zakończysz przyszłą questową. Przybij jeszcze pieczątkę i odgadnij hasło questu tego,

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A może po tej wyprawie zjesz tu coś pysznego?

Gdzie to jest?

Tereny leśne położone pomiędzy Zdunami a Baszkowem w gminie Zduny. Zduny to miasto położone w zachodniej części Wysoczyzny Kaliskiej (Kozmińskiej), w odległości ok. 7 km od Krotoszyna i ok. 39 km od Ostrowa Wielkopolskiego.

Jak dojechać?

Z Krotoszyna do Zdun drogą krajową nr 15.

Początek Questu:

Parking parafii pw. św. Jana Chrzciciela w Zdunach, ul. Kobylańska 25.

Rodzaj Questu: rowerowy

Długość trasy: ok. 15 km

Opiekun Questu:

Joanna Oleszyńska-Nizniowska.

Projekt przygotowany przez:

Joannę Oleszyńską-Nizniowską oraz uczestników spotkań edukacyjnych QPW, we współpracy z Planet PR oraz SLGDOPW.

miejsce na pieczątkę

www.Questioning.pl

Regulamin questingu dostępny jest na stronie www.partnerstwo.questioning.pl oraz www.slgdopw.pl



Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania „Okno Południowej Wielkopolski” zaprasza na

Questing

Ścieżką przyrodniczą przez baszkowskie lasy

www.partnerstwo.questioning.pl
www.slgdopw.pl



Drogi Questowiczu! Na wyprawę dziś Cię zapraszamy! Lecz zanim się wybierzesz w tą wędrowkę z nami, Sprawdź pod nr tel. 62 725 32 68 lub 608 501 395 czy Nadleśniczy Nie ogłosił przeciwpożarowego zakazu wstępu do lasu w tej okolicy. Przeczytaj też uważnie oraz zapamiętaj! Pilotogramy mówiące o zasadach – każda z nich jest święta!



Jeśli na parkingu w Zdunach plecami staniesz Do Kościoła parafialnego pod św. Jana Chrzciciela wezwaniem, To do znaku STOP ruszaj i potem skręć w lewo, Aż dotrzesz do przejazdu kolejowego. Prosto dalej do drogi kolejowej popedałuj śmiało, Tak jak na Kobylin jechać stąd by należało. Gdy znak na Ostatni Grosz zobaczysz niebawem, Zjedź z asfaltu i kieruj się na najbliższą widoczną osadę.

Kawałek za mostkiem, przy leśnym polu z drogi prawej strony, Biały betonowy słupek został postawiony. Na nim dwie liczby – przepisz je dokładnie: ----- Czy wiesz jak się on nazywa? Czy sam to odgadniesz? To słupek oddziałowy – leśnicy na skrzyżowaniach je stawiają. Gdzie się linie gospodarce z oddziałowymi spotykają.

Teraz bardzo ważna dla Ciebie podpowieść – Bez niej rozwiązania zagadki się nie dowiesz! Zapamiętaj, by wszystkie liczby, które będziesz spisywał Zawsze od najmniejszej do największej w kwestie notować.

Jedź prosto, z prawej strony słupka kolejnego szukaj; Przepisz z niego liczby zgodnie ze wskazówką i umieść je tutaj: ----- Rozruszaj dalej tak, jak Cię droga poprowadzi – Rozglądając się wkoło jednak nie zawadzi.

Za roztajem dróg, na drugim skrzyżowaniu po prawej stronie Znajdziesz kolejną wskazówkę – ruszaj zatem do niej. To następny słupek, zatrzymaj się przy nim na chwilę I spojrz na ten drzewostan – widoki to miłe! W ich składzie gatunkowym sosna dominuje; Zaraz wiek tych drzew iglastych sam z nami oszacujesz! Stań opodal drzewa, spojrz uważnie na nie; Gałęzie wyrastają w tzw. okółkach, mój Drogi Kompanie,

A drzewo tylko jeden okółek wytwarza co roku. Gdy podejdziesz do sosny bliżej, tak na parę kroków, Na części odziomkowej, gdzie odległość od gruntu jest mała, Zobaczysz, że ta część okółków już poodpadała. W fazie młodnika te części pnia światła za wiele nie mają. Co powoduje, że dolne gałązki schną oraz opadają. Proces ten oczyszczaniem drzewa z gałęzi zwykle się mianuje. Jeśli staniesz przed sosną i okółki dobrze porachujesz, (Bez gałązek oraz z gałązkami) i 2 do tego dodasz, Sosna swój wiek tajemny jak na dłoni Ci poda. Dwojkę dodajemy, bo przez dwa lata pierwsze Sosna nie wykształca okółka, jest za mała jeszcze. A jak poznać wiek ściętego drzewa? Wiedz, że to po prostu Policzenie późnych (ciemniejszych) wewnątrz pnia przyrztów. Czy cyfry na słupku teraz już dojrzałeś?

Jeśli poprawnie je na ulotkę zatem przepisałeś, Ruszaj dalej, Niedługo po prawej spotkasz się z drzewami Oznaczonych literą „R” i białymi opaskami! To rezerwat przyrody – teren prawnie chroniony, A wstęp za jego granice został zabroniony! Ochrona ekosystemu torfowiskowego – takie jest zadanie, Jakże spełniać ma rezerwat o nazwie „Mszar Bogdaniec”. I te stale wilgotne tereny torfowce porastają, A ich obumarłe szczątki w torf się zamieniają. Podstawienie liczb wyżej przedtem zapisanych Da Ci wiek torfowiska na ponad ----- lat oszacowany.

Jeśli jest Was co najmniej dwoje – Wasze kolejne zadanie, To dębu z białą opaską na granicy rezerwatu odszukanie. Choć na drzewo wchodzić wcale nie musicie, Zaraz jego wysokość bez miary zmierzycie! Niech jedno z Was chwyci prosty patyk i trzyma go pionowo, Mając ramię wyprostowane dokładnie przed sobą. Teraz trzeba stanąć w takiej odległości od drzewa mierzonego, By górny koniec patyka pokrywał się z wierzchołkiem jego. Podstawę drzewa kciukiem na nim sobie zaznaczamy, A potem poziomo naszą „miarę” obracamy. O zmierzenie odległości parokrotkami quest Was teraz prosi (Para kroków przeciętne Europejszczyka ok. 1,5 m ma wynosić). Drugi Questowicz niech ruszy spod drzewa w kierunku wskazanym, Czyli tym, gdzie czubek patyka w poziomie został skierowany. Gdzie patyk się kończy, tam kroczenia już zaprzestać trzeba. Oto jest wysokość mierzonego drzewa!

Udać się w kierunku przeciwnym niż ten, z którego przybyłeś. Z lewej aleją dębowa, a z prawej rezerwatu ściągę zostawiles. Gdy szosę Baszków – Konarzew bezpiecznie już przetrznieś, Po drugiej stronie ze słupkiem z liczbami wnet znowu się zetkniesz. Są to ----- czy już je notujesz? Rusz teraz na północ – najniższa z liczb ten kierunek wskazuje.

Przejeźdź następnie tak, by po lewej została uprawa sosnowa – Nim osiągniesz 4 m jest zakaz wstępu na nią – w pamięci to zachowaj!

Jedź dalej przed siebie, Questowy Kolego. Aż do Krzyża ----- EO ----- O. Nieopodal w Trafarach w lazarecie żołnierze do zdrowia wracali, Kiedy po przegranej kampanii w Rosji na Zachód się wycofywali. Zmarłych grzebano w lesie. Krzyż, który dziś Ci pokazuje, Miejsce ich mogiły dawnej znanomunie...

Zastanów się teraz, gdzie się północ znajdowała? Czas, by w przeciwnym kierunku Twoja kierownica się udała. Gdy wrócisz do szosy, skręć od razu w prawo I w stronę Baszkowa popedałuj z awant!

Na wysokości słupka oddziałowego. 144 / 145 / 136 / 135 w ukrytej ścieżce skręć w lewo. Za chwilę pojawi się przed Tobą rogatka I rezerwat florystyczny „Baszków”, też nie lada gratka! Ma na celu zachowanie (ze względów dydaktyczno-naukowych) Fragmentu boru mieszanego wraz z unikatowym Stanowiskiem Długoza Królewskiego, Drogi Kompanie Czy z nazwą Osmunda Regalis wcześniej się spotkałeś? Czy o tej okazale, wieloletniej P... P... I kiedyś już słyszałeś? Może osiągnąć wysokość 2 metrów, jak udowodniono; W Polsce jest bardzo rzadka, objęta ścisłą ochroną! Spośród 20 gatunków tych paproci w Polsce jeden występuje. A jedno z jego największych stanowisk teraz właśnie wizytujesz. Teraz dowiesz się, kiedy po raz pierwszy w księgach zaznaczono, Ze w baszkowskim lesie Długoza Królewskiego znalaziono. Najpierw poznał rok powstania tego Rezerwatu ----- Dla pewności na tablicy poszukaj też tej daty. Odejmił teraz od niej liczbę przez „Oczko” symbolizowaną: -----

Wtedy w Okręgowym Komitecie Ochrony Przyrody go zarejestrowano. Z traktu wróć do szosy, skręć w lewo i jedź dalej prosto, Tak, aby do słupka z prawej strony teraz Cię poniosło. Jego numer to 146 / 147 / 137 / 138 – i tam, gdzie on stoi, W lewo w drogę skieruj się „rumakiem” swoim. Jakże drzewa ją zdobiją? Zagadka to latwa, a rzecz dziś nie nowa. Otacza Cię właśnie kolejna aleja D... B... Za chwilę po prawej zobaczysz, że zabudowania się wylaniają; Osadą Hadrianów to miejsce ludnie nazywają. Rozległe pola i ambony na nich ustawiane Świadczą o tym, że łowiectwo jest tu często uprawiane.

Jedź leśną drogą, ignorując miejsca na przystanek wyszytkie, Aż z lewej ujrzysz ----- Z księżnej Olgierdowej Czartoryskiej. Za ocalenie życia w czasie burzy Pani owa Bogu wdzięczna była, Przetło w lipcu 1929 roku krzyż ów tutaj postawiła. Głowa Jezusa kierunek przeciwny wskaże Do tego, w którym quest teraz jechać nakazuje

Teraz progi przekrocz i wejdź na dziedziniec. Gdzie usłyszysz o inkaskiej księżniczce Uminie. Której ojcem był Sebastian Berzeviczy Podróznik, co żywot wiódł awanturńczy.

Poślubił on Indiankę szlacheznego rodu. Gdy musiał uciekać z Uminą z powodu Upadku powstania, w Niedzicy się skrył. Trafili tu testament inków razem z nimi.

Pismem węzełkowym quipu napisany, Pod progiem zamku był dobrze schowany. Umina przez prześladowców zaszytyletowana, W srebrnej trumnie została pochowana.

Na dziedzińcu, gdzie liczyby ma złote, Wejście do muzeum, gdzie zagładnij potem. Teraz skieruj kroki znów do głównej bramy, Tu na pewno nie spotkasz dzisiaj białej damy.

Jeśli spojrzysz w prawo, Czorsztyn w dali widać. Zamek, co historię musi inne skrywać. Choć Cię może nęcić jego czar z daleka, Na skarb czas już nadszedł, więc dłużej nie zwlekaj.

Na dole nie przegap tutejszej armaty, Co strzegła właściciele majątków bogatych. Strzeż się potworów, co armatę trzymają, rybie uchwytły strasznie wyglądają.

Szukaj aż znajdziesz na armacie imię, Coratsa, a skarb Cię nie minie. Przed armatą znajdziesz dwa słupy z kamieni Jeden obejdź a oczy swe skieruj ku ziemi.

Hasto już odczytaj z zebranych literek, Nie bój się nie spotkasz z hasta bohaterem.

Miejsce na skarb

Twórcy questu:

Kacper Strączęk, Karol Milaniak, Mateusz Koterba, Patrycja Ożóg, Ania Stroczyńska, Karina Janosz, Dominika Milaniak, Natalia Knutelska, Emilia Sowa, Dominik Kordecki, Łukasz Potka, Paweł Sołtys, Anna Krzysik, Emilia Kiedziuch, Wiktoria Krzysik, Karolina Cipta, Wiktoria Janeczek, Aleksandra Stronczek, Anna Tomasz, Wojciech Radecki, Zuzanna Magiera, Elżbieta Łukuś, Natalia Niemiec


Rysunki:

Emilia Kiedziuch, Dominik Kordecki, Zuzanna Magiera

Opiekun questu:

Natalia Niemiec, Gmina Łapsze Niżne
Tel. 18 262 89 27
E-mail: n.niemiec@lapszenizne.pl

Organizator:

 Gmina Łapsze Niżne


Konsultacje:

Barbara Kazior, Trener Questingu,
Fundacja Miejsce i Ludzi Aktywnych

MILA www.mila.org.pl
www.bestquest.pl

Quest

Polak Węgier dwa bratanki



Gdzie to jest?

Niedzica jest miejscowością leżącą w polskiej części Spisza, a quest biegnie przez część Niedzica Zamek. Dojechać tu można drogą nr 969 z Nowego Targu. Samochód zaparkuj na jednym z parkingów przy zamku lub poniżej drogi do Sromowiec Niżnych. Quest rozpoczyna się w przy kawiarni „Turbinka”, ul. Wodokowa 3, Niedzica.

Tematyka:

Quest opowiada o zamku, jego właścicielach i historii miejscowości. Można poznać dzięki niemu niektóre legendy i tajemnicze wydarzenia.

Czas przejęcia: 1 h 30 min

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22				

Witaj w Niedzicy, w pięknej, spiskiej krainie. Niech Ci w niej czas szybko i miło popłynie. Za chwilę wyruszysz w pełną przygodę drogę. Lecz Ci najpierw zdradzę maleńki przestroge.

Liczy się drż wiedza i dobra zabawa, A nie wygrana i z niej w świecie sława. Gdy stoisz przed Turbinką i wyruszyć masz chęć, Idź prosto przez parking i na pasy skocz.

Sprawdź czy jest bezpiecznie i ruszaj przez pasy. Potem w górę, gdzie ujrysz zamek pełen krasy. Na rozwidleniu dróg nietypowy dom stoi, Który dzisiaj chętnych nakarmi i napoi.

Z muru pruskiego dom jedyny na Spiszu Przy drodze Karczma skryta w drzew zaciszu. Na jednym z nich może Cię nie zmyli. Niech na chwilę się karty historii rozchylą.

Przez wieki panami ziem tych Węgrzy byli, Rządzili mądrze i w zamku dostatnio żyli. Zadne rody – ostatni Salamonowie. Obecnie na pamiątkę z wieży zamkowej

Węgierska melodia o dwunastej grana, Tak jak restauracja jest zwana. Najdłuższą w Europie trwała tu pańszczyzna, Do XX wieku – długo – każdy przysza.

Karczma była dawniej zarządcy siedziba, Gdzie chłopci stawiali się i latem i zimą. Na dźwięk dzwonka już o szóstej z rana Do pracy w gospodarstwie dla swojego pana.

Jan Janos był ostatnim chłopem pańszczyźnianym, W spiskiej mowie dawniej żelazorem nazwanym. Skarbnicą historii było jego życie, Sto cztery lata przeżył pracowicie.

Idź szlakiem prosto, później w lewo, Spójrz za drewniany płot – zobaczysz drzewo I bryłę budynku dużego, ciemnego. Strzałka Cię zachęci by dotrzeć do niego.

W XVIII wieku został zbudowany, Zimą jest zazwyczaj on pozamykany. Przez trzy wieki przez Spiszcaków używany z belek drewnianych na grab wykonany.

11 Na Spiszu pańszczyzna trwała do 1931 roku.

Ryńska tradycyjną jest tu też drewniana A z niej wisi do wody łapania. Trzy łódki drewniane, dłubankami zwane Przez flisaków na Dunaju były używane.

Obok kapliczka z siedmioma dzwonkami, Otoczona bardzo starymi lipami. Możesz spichlerz zwiedzić, jeśli masz ochotę! Lub iść dalej questem i wrócić tu potem.

Dalej Profesorską idź w górę ulicą, Dotrzesz do budynku, który był celnicą. Jest w ogrodzie pięknie położona. Przy zapory budowie tutaj przeniesiona.

Dawniej stała dumnie na polskiej granicy, Bezpieczeństwa kraju w niej strzegli strażnicy. Policz, osiem ma celnica stara. O jej zachowanie ktoś tu się postarał.

Mały domek obok – kurnik istna bajka, Stąd na stół zamkowy były drob i jajka. Gdy wzrok swój odwrócisz od pięknej celnicy Pomyśl, że tu kiedyś byli sadownicy.

Co w Ilony Salamon pracowali sędziem, Z niego owoce na kompot i powideł kadzię. W lecie swój sad pani chętnie odwieczasz I stokielce owoce z drzew prosto zrywają.

Z Profesorskiej w Salomonów krok skępną I pod górę wzdłuż płotu i dalej poszerzaj. Gdy zobaczysz z krzyżem niską, czarną bryłę Doszedłeś do miejsca, gdzie zaboby łapani.

Cmentarz – obiekt zabytkowy Ostatnich właścicieli mogiłek rodowy. Tu mają Ilony przystań znalazł pod wapienną skałą, Gezane – grób z tabliczką małą.

W którym i Ilona, co się z domu nazywała I innych Salamonów rezydencja stała. W roku 1977 w kościele w Niedzicy, zwiedzania wartym,

Ilony pożegnał jej dawni poddani. Hotd oddając ostatni swojej zmarłej pani. Po queście warto swe kroki skierować Do św. Bartomeja, gotyckiego kościoła.

Idź w dół ulicą uczonych z powrotem, Miń celnicę i spichlerz i przez pasy potem. Za pasami w prawo niech Cię park przyciągnie. Schodków sześć i będą znów nowe historie.

Drogowskaz Ci wskaże, gdzie w cichej Biała Dama, Umina – statki są nielicze. Ty w przeciwną stronę skieruj kroki swoje A otworzy przed Tobą gościnne podwoje.

Budynek co służy za Przewodnik o powozach opowie tu barwnie. Panie mknęły z zamku powozem na kawę Później tu się pierwszy samochód pojawił.

Teraz w stronę zamku, choć nie jest on celem Lecz miejsce, gdzie legenda, których jest tu wiele. W dębowej kapliczce ze św. Jerzy I historią, w którą nie każdy uwierzy.

Właściciel zamku zakochał się w Cygance, Co go omamiła swym niezwykłym tańcem. Żołądź w ziemię wsadziła i strzec go każała By rodzana silna na wiek wieków trwała.

Kolejny potomek nie dbał o cenny dąb, Czar Cyganki sprawił, że dzieci nie miał on. Z lewej tablica – zamek zwie się tak Na drodze do niego „Strzeż się znak.

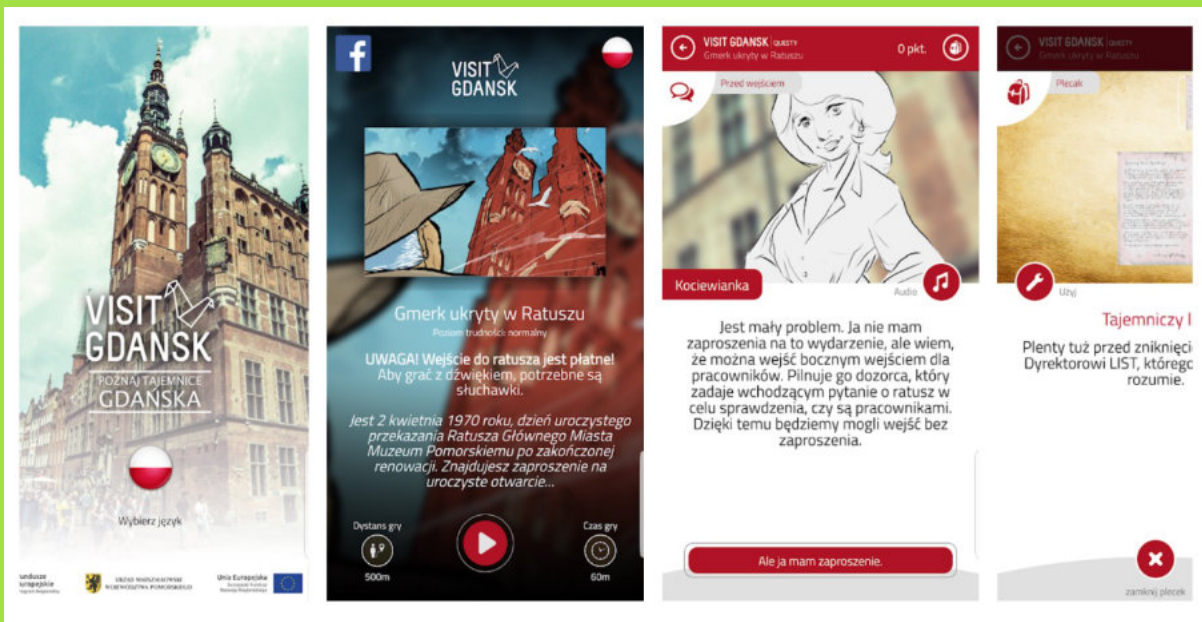
Różne rody z zamku obszarem władają, Z nich liczne węgierskie pochodzenie miają: Berzeviczy, Zapolya, Horvath, Salamon, Jedyńie ród Łaskich był pewną odmianą.

Zamek powstał wysoko na wapiennej skałe, Od XIV wieku stoi jak na piedestale. Nad bramą wejściową widnieje herb Horvathów, W którym gryf trzyma w łapach magnatów.

Forrás: http://questing.pl/map_point/8743/

Példák a küldetések teljesítését támogató mobilalkalmazásokra:

Gdansk Kalandjáték



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=games.outgo.questygdansk&hl=en_US&gl=US

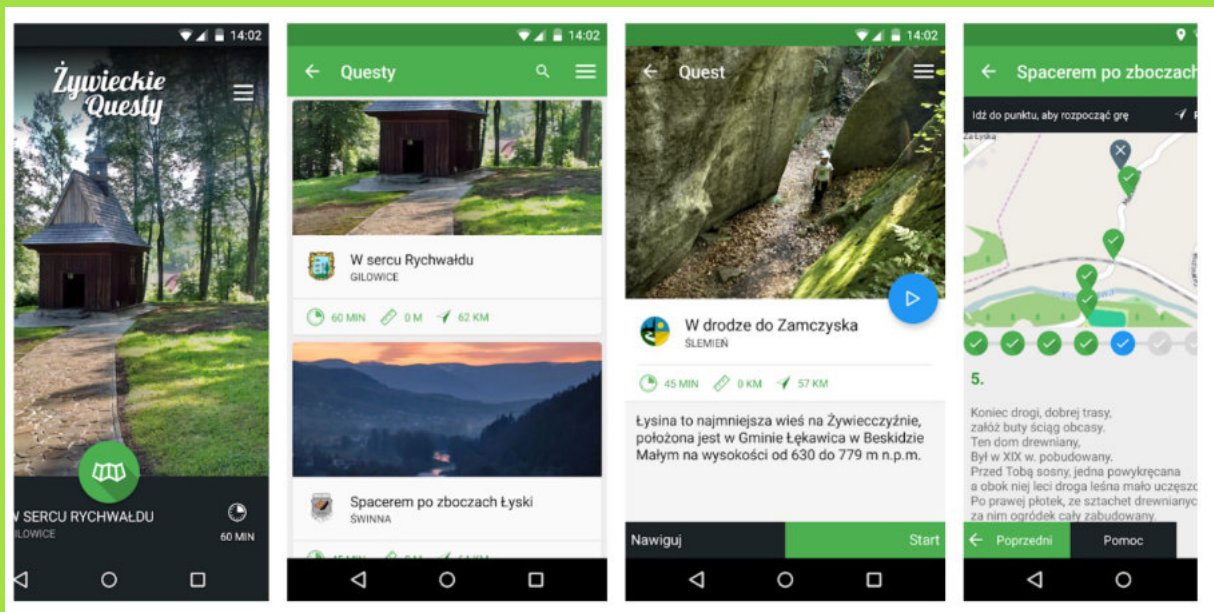


Jelenia Gora Kalandjáték



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=games.outgo.questygdansk&hl=en_US&gl=US

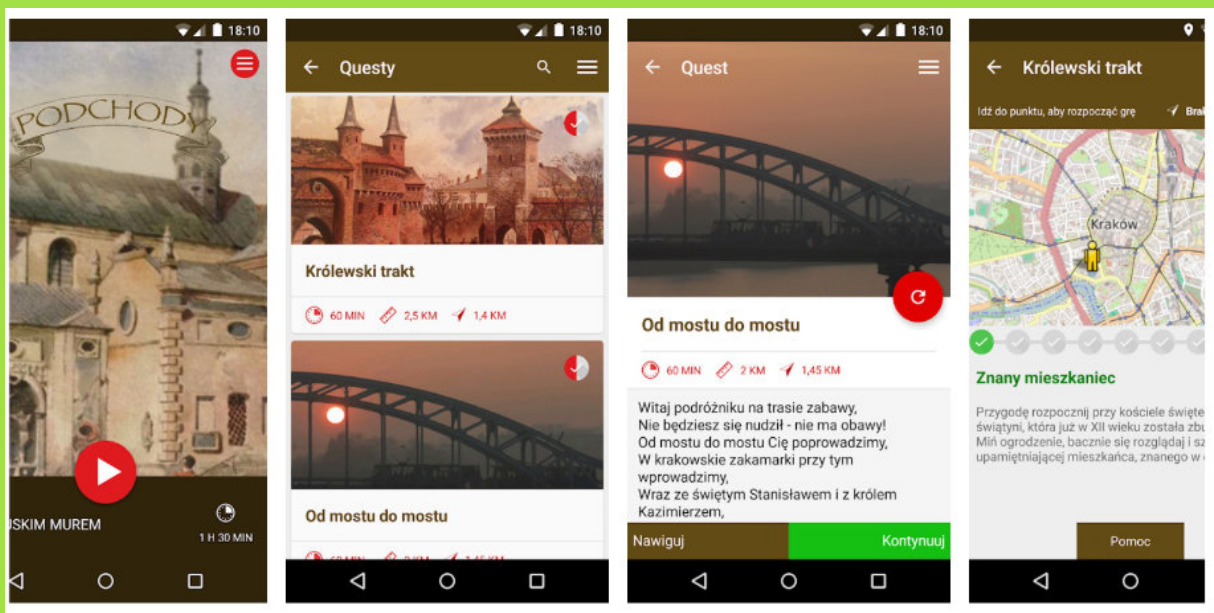
Żywiec Kaland



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.zywieckiequesty&hl=en_US&gl=US



Majomtrükkök, kaland Krakó



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.podchody&hl=en_US&gl=US

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

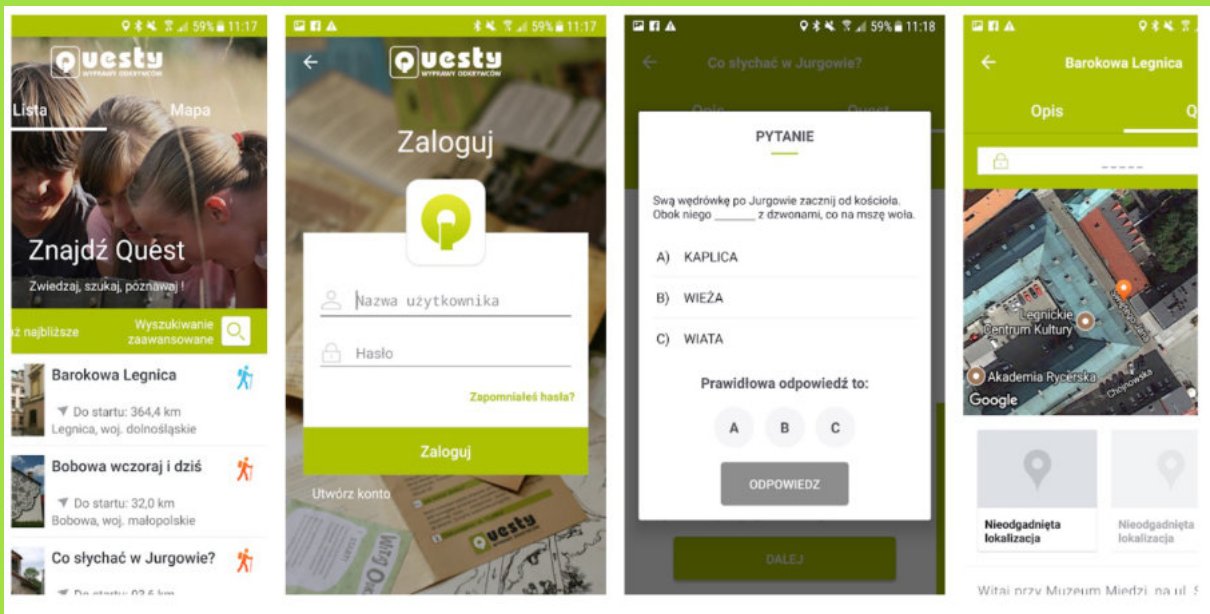
Kaland. Greenways Kerékpárút in the Lublin Region



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.zywieckiequesty&hl=en_US&gl=US



KALAND – Felfedezők expedíciója



Forrás: https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.bystep.questy.wyprawy.odkrywcow&hl=en_US&gl=US

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

29

„Kincs” egy küldetés-expedíció csúcspontjaként”.



A „kincs” elkészítésének tartalmaznia kell:

- a küldetést szimbolizáló bélyegző készítése; a bélyegző a keresési nyomvonal teljesítésének megerősítése;
- a doboz előkészítése, ahová a bélyegzőt elrejtik, párnával és tintával;
- a „kincs” elrejtésének helyének kiválasztása; a helynek érdekesnek kell lennie. Alkalmazhatunk faüregeket, műemléki mélyedéseket, falakat stb.
- Jó gyakorlat egy kalandkönyvet (naplónaplót) tenni a dobozba, ahol a kaland résztvevői bejegyzést hagyhatnak, például megjegyzést a bejárt ösvényről. Érdeemes tollat vagy ceruzát is tenni a dobozba.
- A dobozba apró ajándékokat is elhelyezhet a résztvevőknek;
- Megfontolható egy bizonyítvány elkészítése is, amely bélyegző helyett vagy mellett igazolja a kaland teljesítését.

6.5. 5. szakasz. Információk/promóciós anyagok terjesztése



A kaland nyomvonalon végzett munka következő szakasza a nyomvonalra vonatkozó információk elosztása. A kalandjáték nyomvonalak ösztönző utazási eseményekre történő alkalmazása esetén a kidolgozott információs és promóciós anyagok eljuttatása az ügyfélhez. Ezek az anyagok lehetnek papír formájúak (pl. prospektusok) vagy elektronikusak – e-mailben vagy közösségi médián keresztül küldött fájlok. Erre a célra okostelefon vagy tablet által támogatott alkalmazás is használható. Ezért a kaland áthaladását támogató mobilalkalmazás szabályzatát el kell készíteni és meg kell küldeni a megbízónak. Részletes információk a kézikönyv további szabályozási részében található.

6.6. 6. szakasz. A keresési nyomvonal karbantartása



A kaland ösvényeknek felügyelet nélkül kell lenniük, ami azt jelenti, hogy a kalandjátékosoknak önállóan, vezető segítsége nélkül kell menniük.²⁰ Ez azonban nem egyenlő a nyomvonal felügyeletének vagy ellenőrzésének szükségességével.²¹ Emiatt a kaland szervezőjének ki kell jelölnie a kaland nyomvonalának őrzőjét. Ez lehet egy személy vagy egy intézmény.

A kalandjáték nyomvonal őrzőjének különösen:

- időszakonként ellenőrizze a nyomvonalat, hogy a résztvevők teljesíteni tudják-e (van-e akadály az útvonalon);
- frissítse a küldetést, ha az útvonalat módosítani kell (pl. ha járhatatlan), vagy ha a küldetést vonzóbbá kell tenni (pl. új információk a küldetés témájával kapcsolatban);
- ellenőrizze a doboz tartalmát (bélyegző, tintapárna, jegyzetfüzet, toll, ajándéktárgyak).

²⁰ Pawłowska A. 2014 „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [in:] Turystyka Kulturowa, no 1, 2014. Na możliwość samodzielnego zwiedzania miejsc z wykorzystaniem metody questingu autorka zwraca uwagę w kilku miejscach. Zob. P. 30,31,34, 38,44.

²¹ Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” [in:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” no 13, 2019, p.103

A KALANDJÁTÉK LÉTREHOZÁSÁNAK MÓDSZERTANA

30

6.7. Egy jól megtervezett kaland elemei²²

A megfelelően megtervezett küldetésnek ötvöznie kell az oktatás, a kikapcsolódás és a szórakozás elemeit, integrálnia kell, motiválnia, elköteleznie kell magát, fejlesztenie kell a kreativitást, és pozitív érzelmeket kell hordoznia. Így az ideális küldetés:

- jó szórakozási lehetőség – aktív kikapcsolódást biztosít, a helyi természeti és kulturális örökség megismerését, kincskeresést;
- kihívást jelent – felépítése, témája, menete motiválja a teljes ösvény bejárását; a különféle rejtvényeknek és a meglátogatott helyeknek elegendő mennyiségű érzelmet kell biztosítaniuk;
- megoldható – a nehézség a címzetthez igazodik, a befejezés legyen elérhető és kielégítő;
- érdekes, érdekfeszítő területen vezet keresztül – festői tájak, változatos helyek, nyílt terek keverednek zárt területekkel, érdekes emlékek, természeti értékek, az ösvény egyes pontjai jól illeszkednek a kaland témájához;
- érdekes történetet mesél el – a turisztikai útikönyvekben nem terjesztett, kevésbé ismert tényekre vonatkozó történelmi érdekességekre fókuszál;
- érdekes rejtvényeket használ – sokféle feladatot tartalmaz rím formában, rejtélyes nyomokat, érdekes térképet;
- csapatmunka eredménye – a térségről egyedülálló tudással rendelkező embereket, regionalistákat és helyi közösségek képviselőit kell bevonni a nyomvonal kialakításába
- van egy jól elrejtett kincs – legyen látogatásra motiváló elem, a jó gyakorlat a jutalom ígérete (kis vagy eredeti ajándék)
- minden alkalommal vonzó – lehetővé teszi, hogy újra és újra ellátogassunk ugyanarra a helyre vagy területre más látnivalók, turisztikai értékek felfedezése, megismerése érdekében.



1. Sorolja fel egy ösztönző utazási esemény céljait!
2. Sorolja fel és írja le a kaland létrehozásának szakaszait!
3. Beszéljétek meg a kaland trail őr feladatait!
4. Adja meg a megfelelően kidolgozott kaland jellemzőit!
5. Információs anyagok kidolgozása az önállóan tervezett kalandjátékhoz.

²² Clark D., Glazer S. „Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts”, Lebanon: University Press of New England, 2004, p. 61-63.

A KALAND ALAPSZABÁLYA ÉS A MOBILALKALMAZÁS ALAPSZABÁLYA



A KALAND ALAPSZABÁLYA ÉS A MOBILALKALMAZÁS ALAPSZABÁLYA

A kalandjáték nyomvonalának tervezésekor ajánlatos elkészíteni a kaland alapszabályát és a dedikált mobilalkalmazás használatára vonatkozó szabályzatot (opcionális), amely meghatározza az eseményen való részvétel feltételeit. **Ezeket a dokumentumokat a résztvevők rendelkezésére kell bocsátani, mielőtt úgy döntenek, hogy részt vesznek a kalandban vagy letöltik a mobilalkalmazást.**

7.1. A kalandjáték alapszabálya

A kaland alapszabályának meg kell határoznia:

§1. Alap információ

1. A kaland neve;
2. A kaland szervezője, beleértve az elérhetőségeket;
3. A kaland célja, a kaland témája (pl. a résztvevők megismertetése a hely történetével);
4. Hol lehet információt szerezni a kalanddal kapcsolatban (pl. weboldal, a küldetést szervező székhelye, intézmények, például könyvtárak, múzeumok, szállodák stb.).

§2. Szervezeti rendelkezések

1. Jelezze, hogy a kaland egyszeri, ciklikus vagy folyamatos. Egyszeri és ciklikus kalandjáték esetén meg kell adni azt az időpontot, amikor lehetséges a kaland teljesítése. Azt is jelezheti, hogy a kalandot egy adott városban zajló esemény (fesztivál) részeként szervezik-e.
2. A keresési útvonalon meglátogatott objektumok rövid jellemzői.
3. Ha a küldetést körökre osztják (pl. ha többen hajlandóak végigmenni a nyomvonalon), meg kell adni a körök számát és az egyes körök kezdő időpontját. A küldetés szakaszokra is osztható hosszabb pályák esetén. Ha ez a helyzet, az alapszabálynak meg kell határoznia a szakaszokat, megjelölve azt a helyet, ahol minden egymást követő szakasz kezdődik.
4. Tájékoztatás a küldetés résztvevőiről – kik vehetnek részt a küldetésben, nyitott vagy zárt a küldetés, részt vehetnek-e kiskorúak, fogyatékkal élők (ha igen, akkor gyám szükséges).
5. A küldetést a szervező által kijelölt személy felügyeli-e.

§3. Az átadás szabályai

1. Mik a kaland szabályai? Mit kell tenniük a kalandjáték résztvevőinek a kaland teljesítéséhez? Regisztrálnom kell, hogy részt vegyek egy kalandjátékban? Ha igen, hol regisztrálsz?
2. Részt vehetek a kalandban egyedül vagy egy csapat tagjaként? Ha csapatot kell alakítani, tüntesse fel a minimális/maximális csapatlétszámot.
3. Van-e jutalom a kaland teljesítésére (a hagyományos bélyegzőn kívül)? Hány ember jogosult arra, hogy megkapja? Vannak-e vigaszdíjak, és mennyi? Milyen szabályok vonatkoznak a nyertesek kiválasztására? Ezen a ponton megadhatja az egyéni nyeremények típusát is.
4. Ha vannak nyeremények, és a kaland többször is teljesíthető, a szabályoknak tartalmazniuk kell, hogy a nyereményt csak egyszer lehet átvenni.



5. A nyeremények átvételének feltételei – átvétel helye, a nyeremény átvételének igazolásának szükségessége.

§ 4 Egyéb feltételek

1. Tájékoztatás a képhasználatról és a személyes adatok kezeléséről, ha ezek a körülmények a kaland végrehajtásához kapcsolódnak.
2. A szervező felelősségének feltételei a kalandjátékban való részvétellel összefüggésben a résztvevőket vagy harmadik személyeket ért károkért.
3. A kvízben való részvétel megtagadásának feltételei – például olyan résztvevő esetében, aki megzavarja a kvíz lebonyolítását, vagy akinek magatartása veszélyezteti saját biztonságát vagy egészségét, vagy más résztvevők biztonságát, vagy olyan résztvevő esetében, aki alkohol vagy kábítószer hatása
4. Tájékoztatás arról, hogy a vetélkedőn való részvétel egyenértékű a szabályzat elfogadásával.
5. Tájékoztatás a szervező szabályzat-módosítási jogáról.
6. Tájékoztatás a szabályzat közzétételének helyéről.



7.2.

A mobil alkalmazás használatának szabályai

Ha a kalandjáték egy dedikált mobilalkalmazás használatának lehetőségét is magában foglalja, akkor annak működésére érdemes szabályokat kialakítani. Abban az esetben, ha a kalandszervező megfelel a szolgáltató definíciójának, a Ptk. 2 mp. Az elektronikus úton történő szolgáltatásnyújtásról szóló 2002. július 18-i törvény 6. § (Jtv. 2020. évi 344. pont, későbbi módosításokkal): szolgáltató – az a természetes személy, jogi személy vagy jogi személyiséggel nem rendelkező szervezeti egység, amely, ha csak mellékesen is, gazdasági vagy szakmai tevékenységet folytat, elektronikusan nyújt szolgáltatást;

A szabályozásnak meg kell felelnie az e törvény 8. cikkében meghatározott feltételeknek. Ebben az esetben a mobilalkalmazás szabályzatában meg kell határozni:

1. Szervező székhelyének címével, adózó azonosító számmal (TIN/NIP) és cégjegyzékszámával (REGON).
2. Tájékoztatás arról, hogy a szabályok a törvény fent említett 8. cikkében említettek.
3. Milyen szolgáltatásokat nyújt az alkalmazás? Ez lehet például a kaland szolgáltatás, a kalandjáték, mint a kognitív turizmus innovatív formájának népszerűsítése, a régió vonzerejének növelése, a gamifikációban való részvétel lehetősége, push információk küldése az alkalmazás újdonságairól.
4. Hol töltheti le az alkalmazást.
5. Az alkalmazásban elérhető nyelvek.
6. Az alkalmazás letöltése és használata ingyenes-e.
7. Tájékoztatás arról, hogy az alkalmazás letöltésével és használatával járó adatátviteli költségeket annak felhasználói viselik, valamint arról, hogy a szolgáltató nem vállal





felelősséget a használatához szükséges adatátvitel használatáért felszámított díjak összegéért. az alkalmazás.

8. Tájékoztatás arról, hogy a szolgáltató nem vállal felelősséget a felhasználók mobil eszközei által használt adatkommunikációs rendszerekben olyan korlátozásokért vagy műszaki problémákért, amelyek akadályozzák vagy korlátozzák a felhasználókat az alkalmazás és az azon keresztül kínált szolgáltatások igénybevételében.
9. Ki az alkalmazás felhasználója jelen szabályzat szerint?
10. Szükség van-e internetkapcsolatra és az alkalmazás használatához szükséges egyéb műszaki követelményekre.
11. Tájékoztatás arról, hogy az alkalmazás használata személyes adatok feldolgozásával jár-e. Az ilyen adatok feldolgozásának elveit itt kell feltüntetni.
12. Az alkalmazás használatának megszüntetésének feltételei az alkalmazásnak a felhasználó által az eszközről történő végleges eltávolításával.
13. Tájékoztatás az alkalmazáson keresztül elérhetővé tett anyagok szolgáltató tulajdonjogairól.
14. Tájékoztatás az alkalmazás hatályos jogszabályoknak megfelelő felhasználási kötelezettségéről, az alkalmazás használatának szabályairól, azon üzletek szabályzatáról, ahonnan az alkalmazás letöltődött, a közösségi kapcsolattartás szabályairól.
15. Tájékoztatás a szabályok kiegészítő jellegéről azon üzletek szabályzataival és adatvédelmi szabályzataival kapcsolatban, amelyekből az alkalmazást letöltötték.
16. Egyéb információk: a panasztételi eljárás, az alkalmazás használatának szabályai megváltoztatásának elvei, a szolgáltató kötelező érvényű szabályértelmezés kialakításának joga, tájékoztatás, amelyre a szabályok nem ismerete nem mentesít annak betartása alól, ill. egyéb rendelkezések, amelyek a rendelet hatálya alá nem tartozó kérdésekre vonatkoznak.

7.3. Példa a küldetés statútumára



A „Sucha híres lakosai úton a hírnév felé” kalandjáték szabályzata

§ 1 Alapvető információk

1. A „Sucha híres lakói úton a hírnév felé” kaland szervezője a „Sky is no limit” rendezvénytársaság, amelynek székhelye Sucha Beskidzka (34-220), Eventowa utca 1., skyisnolimit@event.pl
2. A kalandjátékot a jelen szabályzatban meghatározott szabályok szerint kell végrehajtani.
3. A kaland célja, hogy a résztvevőket megismertesse Sucha Beskidzka híres embereinek profiljával.
4. A Kalandjátékkal kapcsolatos információk a www.skyisnotlimit.pl weboldalon található.

§ 2 Szervezési alapelvek

1. A Kaland megszervezésén a megfelelő működést biztosító feladatok és egyéb tevékenységek előkészítése értendő.

2. A kalandjáték 2022. július 1. és 31. között zajlik, és a következő helyeket/objektumokat tartalmazza:
 - a. Site 1
 - b. Site 2
 - c. Site 3
 - d. ...
3. A Kalandjátékban való részvétel ingyenes.

§ 3 A passzus szabályai

1. A résztvevők feladata az egymást követő pontok közötti mozgás és feladatok végrehajtása. A résztvevők minden elvégzett feladatért pontot kapnak.
2. Az útvonalon a résztvevők gyalogosan mozognak.
3. A kaland normál városi forgalomban zajlik, ezért a résztvevők kötelesek fokozottan körültekintőnek lenni és betartani a közlekedési szabályokat. A szervező a résztvevők orvosi ellátását nem biztosítja.
4. Három fős csapat regisztrációja a játékban való részvétel feltétele.
5. A csapatok regisztrációja a Szervező Eventowa utca 1. szám alatti székhelyén történik.
6. A regisztráció során a csapat megkapja az anyagokat és a játékkártyákat.
7. Kiskorúak csak felnőtt felügyelete mellett vehetnek részt a játékban.
8. A játékban a Szervező munkatársainak alkalmazottai vagy közvetlen hozzátartozói nem vehetnek részt.
9. A kitöltött játékkártyákat a résztvevőknek a játék napján 13:00 óráig vissza kell juttatni a Szervező irodájába.
10. A fődíjat a legtöbb pontot elérő csapat kapja.
11. A játék többi résztvevője vigaszdíjat – emlékkötelet – kap.
12. Az eredményhirdetésre azután kerül sor, hogy az utolsó regisztrált csapat áthaladt a vonalon. A nyeremények a Szervező irodájában vehetők át.

§ 4 Egyéb feltételek

1. A játékba belépő résztvevők minden polgárjogi felelősséget vállalnak a játék teljes időtartamára. Kiskorúak esetében a szülők/törvényes gyámok felelősek az ilyen személyért.
2. A jelen Szabályzat valamely résztvevő vagy csapat általi megsértése, a fair play szabályainak megszegése vagy más résztvevők játékának akadályozása esetén a Szervező bármikor jogosult a csapatot a játékból kizárni. A szervező döntése ebben az ügyben végleges.
3. A Szervező megtagadhatja a résztvevő játékban való részvételét, ha úgy találja, hogy a résztvevő alkoholos vagy egyéb kábítószer hatása alatt áll.
4. A Szervező nem vállal felelősséget a játékban résztvevők olyan magatartásáért, amely sértheti a közrendet vagy harmadik személyek személyes érdekeit.
5. A szervező nem vállal felelősséget az elveszett, a résztvevő által felügyelet nélkül hagyott tárgyakért.



A KALAND ALAPSZABÁLYA ÉS A MOBILALKALMAZÁS ALAPSZABÁLYA

36



6. A Szervező nem fél a résztvevők és harmadik személyek között, akiknek tulajdonát a játék során megsérthetik.
7. A játékban való részvétellel a résztvevő elfogadja, hogy:
 - a. részt venni a Questben a jelen szabályzatban meghatározott feltételekkel;
 - b. a Szervező a játék lebonyolításához szükséges mértékben kezeli a résztvevők személyes adatait;
 - c. a Szervező közzététele weboldalakon és közösségi oldalakon.
8. A szabályzat megtalálható a Szervező honlapján.
9. A játék menetét érintő, jelen szabályzatban nem szereplő kérdésekben a Szervező szavazata dönt.
10. A Szervező fenntartja a jogot, hogy a játékot fontos okok miatt elhalassza, meghosszabbítsa, megszakítsa vagy lemondja.
11. A rendező a szabályzat változtatásának jogát fenntartja.

7.4.

Példa a mobilalkalmazások szabályozására

A "SUSKIE QUESTY" MOBILALKALMAZÁS SZABÁLYZATA

1. A Szabályzat a következők által elektronikusan nyújtott szolgáltatásokra vonatkozik: „SKY IS NO LIMIT” Rendezvénytársaság, amelynek székhelye Sucha Beskidzka (34-220), Eventowa utca 1., NIP 111111111, REGON: 22222222, a továbbiakban: „Szolgáltató”. A szóban forgó rendeletek az elektronikus szolgáltatásnyújtásról szóló, 2002. július 18-i törvény (2020. évi Jogi Közlöny, 334. tétel) 8. cikke értelmében vett szabályok.
2. A SUSKIE KALAND alkalmazás által nyújtott szolgáltatások különösen a következőkből állnak:
 - kiszolgáló kaland, azaz terepjátékok
 - a kaland mint a kognitív turizmus innovatív formája népszerűsítése
 - a régió vonzerejének növelése
 - a játékban való részvétel lehetősége,
 - Push típusú információk küldése a mobilalkalmazás új funkcióiról.
3. Az alkalmazás letölthető az online áruházakból: App Store (iOS-re) és Google Play (Android-ra).
 - a. A jelentkezés és a kalandjáték 4 nyelvi változatban lesznek elérhetőek: lengyel, angol, német és orosz. A felhasználó kiválaszthatja a nyelvet.
 - b. Az Alkalmazás letöltése a fent említett üzletekből, valamint az Alkalmazás által kínált szolgáltatások igénybevétele ingyenes. A fentiek nem zárják ki, hogy egyes történelmi helyszínekre, pl. Suski Múzeum.
 - c. Az Alkalmazás letöltéséhez, telepítéséhez, aktiválásához és használatához szükséges adatátvitel költségeit a távközlési szolgáltatókkal vagy más internetszolgáltatókkal kötött megállapodások alapján a felhasználók maguk viselik. A Szolgáltató nem vállal felelősséget az Alkalmazás használatához szükséges adatátvitel használatáért felszámított díjakért. A Szolgáltató javasolja, hogy az Alkalmazás Felhasználói a



továbbított adatokat mérő alkalmazásokat vagy operációs rendszer funkcióit használják.

d. A Szolgáltató nem vállal felelősséget a Felhasználók mobil eszközei által használt adatkommunikációs rendszerekben olyan korlátozásokért vagy műszaki problémákért, amelyek akadályozzák vagy korlátozzák a Felhasználót az Alkalmazás és az azon keresztül kínált szolgáltatások használatában.

4. Felhasználó jelen Szabályzat értelmében az a természetes személy, aki a Felhasználó mobil eszközére telepített SUSKIE QUESTY mobilalkalmazáson keresztül az alkalmazás által kínált funkciókat használja.
5. A SUSKIE Kalandjáték alkalmazás használatához internetkapcsolat szükséges.
6. Az alkalmazás kalandok csoportját tartalmazza. A benne található rejtvények lehetnek tesztkérdések, hangfájlok, grafikus fájlok vagy kiterjesztett valóság objektumok formájában. A feladványokra választóteszt formájában kapunk választ (4 lehetséges válasz). A helyes válasz kiválasztása után a Felhasználó útmutatást kap a következő pont eléréséhez. Rossz válasz esetén a Felhasználó használhatja a tippet. Ebben az esetben a felhasználó kevesebb pontot kap a helyes válaszáért. Minden küldetés utolsó pontjában van egy „kincs” személyre szabott oklevél formájában, amelyet a közösségi médiában is közzé lehet tenni.
7. A „SKY IS NO LIMIT” rendezvénytársaság kijelenti, hogy a SUSKIE Kaland alkalmazás egyik funkcióját képező játékban való részvétellel a Szolgáltató a Felhasználó személyes adatait kezeli. Ezen adatok Szolgáltató általi gyűjtése, feldolgozása és felhasználása szükséges a Felhasználó játékban való részvételének igazolásának folyamatához annak megkötésekor, azaz a nyeremény átvételeként. A Szolgáltató a Felhasználók személyes adatait marketing célokra is felhasználja. Felhasználó jelen Felhasználási Feltételek elfogadásával kijelenti, hogy hozzájárul ahhoz, hogy személyes adatait a Szolgáltató a megjelölt mértékben kezelje, valamint tájékoztatást kapott személyes adataihoz való hozzáféréshez és azok helyesbítéséhez való jogáról.
8. Jelen szabályzat csak kiegészíti a Google Play és az App Store adatvédelmi szabályzatát. A Szolgáltató nem vállal felelősséget a Google Play és az App Store adatvédelmi szabályzataiért, valamint a személyes adatok védelméről szóló törvény és az elektronikus szolgáltatások nyújtásáról szóló törvény rendelkezéseinek betartásáért a Google Play és App Store piacokon.
9. A Felhasználó bármikor megszakíthatja a SUSKIE Kaland alkalmazás használatát az alkalmazás mobileszközéről való végleges eltávolításával.
10. A SUSKIE Kaland alkalmazással elérhetővé tett anyagok, így különösen a szövegek, fényképek, filmanyagok, hanganyagok, összeállítások és adatbázisok a Szolgáltató tulajdonát képezik.



A KALAND ALAPSZABÁLYA ÉS A MOBILALKALMAZÁS ALAPSZABÁLYA

38



11. A felhasználók kötelesek az Alkalmazást a hatályos jogszabályoknak, azon üzletek Szabályzatának és szabályzatának megfelelően használni, ahonnan az Alkalmazást letöltötték, valamint a közösségi interakció szabályaival, ideértve az internethasználat általános szabályait is. és mobil alkalmazások.
12. A Szolgáltató bármikor jogosult az Általános Szerződési Feltételeket megváltoztatni. A Felhasználási feltételek módosítása az Alkalmazáson való közzétételkor lép hatályba. A módosításokat a Felhasználó az Alkalmazás használatakor elfogadottnak tekinti.
13. A szabályok végső értelmezése a Szolgáltatót terheli. Vitás esetekben a Szolgáltató döntése jogerős. A szabályok nem ismerete nem mentesíti a résztvevőt azok betartása alól. Az e szabályzat hatálya alá nem tartozó kérdésekben a lengyel jog, különösen a Polgári Törvénykönyv vonatkozó rendelkezéseit kell alkalmazni, az elektronikus szolgáltatásokról szóló 2002. július 18-i törvényt.



1. Beszéljétek meg a kaland státútumának szükséges elemeit.
2. Beszélje meg a kaland mobilalkalmazás-használati szabályainak szükséges elemeit.

PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A
KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

39



PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

40

Egy rendezvény megtervezésekor kezdje azzal, hogy egyértelműen fogalmazza meg a megbízó elvárásait. Ennek érdekében érdemes a Lengyel Incentive Travel Szervezők Szövetsége által ajánlott ösztönző utazási összefoglaló űrlapot használni.

Egy ösztönző utazás rövid ismertetője Az Incentive Utazásszervezők Szövetsége ajánlásával



Megbízó adatai

Vezetéknév, keresztnév	
Cégnév	
Cím	
Ipar	
Email	
Kapcsolattartási telefonszám	

Alapvető információk az utazással kapcsolatban

Tervezett indulási dátum	
Hozzávetőleges időtartam a repüléssel együtt	
Előnyben részesített ország, régió	
Korábbi utazási tapasztalat (helyszín, programtípus)	

Csoport leírás

A résztvevők várható száma	
Korcsoport	
Nemek szerinti felosztás	
Professzionális specifikáció	
A résztvevők kölcsönös kapcsolatainak típusa, pl. alkalmazottak, vállalkozók, ügyfelek, VIP személyek, egyéb	



PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

41



Az utazás jellemzői	
Tervezett cél:	• motivációs
	• jutalmazó
	• integráló
	• ismeretterjesztő
	• rekreációs
	• szabadtéri kirándulás (fotózás, filmes díszletek)
	• egyéb
Program:	• kognitív/felfedező
	• kalandos
	• kulturális
	• sport
Amit a programnak tartalmaznia kell	
Ami nem kerülhet be a programba	
A szolgáltatások színvonala	
Szállás	
Szállodai standard (csillagok száma)	
Szobatípusok (SGL, DBL, TPL)	
Az előnyben részesített létesítmény jellemzői (úszómedence, gyógyfürdő, civilizációtól távoli elhelyezkedés, zöld területek, golfpálya stb.)	
A közlekedési eszközök	
Repülőgép (első, üzleti, turista osztály)	
Előnyben részesített légitársaság	
Vonat (1. osztály, 2. osztály)	
Távolsági busz	
Szállítás a helyszínen	
Saját - csak csoportos használatra	
Helyi - tömegközlekedés	

PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

42



Vendéglátás	
Helyi konyha	
Európai konyha	
Étkezés típusa	• Reggeli
	• Ebéd
	• Vacsora
	• Vacsora
	• All inclusive
Különleges ételek (gálavacsora, bankettek, egyéb)	
Konferenciaterem	
Résztevők száma	
Időtartam	
Kávészünetek	
Beállítás (színház, tanterem, U betű, egyéb)	
Felszerelés (kivetítő képernyő, hangosítás, flipchart)	
Költségvetés	
Becsült költségvetés (főnként és csoportonként)	
Pénznem (PLN, USD, EUR)	
További információ	
Márkajelzés (kitűzők, meghívók, térképek, menük, programok, szálloda- és közlekedési jelzések, indulási logó)	
Kommunikáció a résztvevőkkel (kliens intranet, webes platform, SMS, e-mail)	
Különleges kérések (ajándékok a résztvevőknek, üdvözlő levelek, meglepetések stb.)	
Lehetőség tájékoztató találkozóra	
Kérdések leadásának határideje e-mailben, telefonon	
Az első ajánlat benyújtásának határideje	
Kapcsolattartó műszaki kérdésekkel kapcsolatban	
Az úrlapon nem szereplő egyéb kérdések, javaslatok, elvárások, különleges kérések	
Információforrás rólunk (Internet, vásárok, ajánlások, egyéb)	

PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

Az ösztönző utazási ajánlatba történő kereséshez a legfontosabb információ az esemény céljának és a program típusának meghatározása.

Az alábbiakban egy kognitív jellegű ösztönző utazás mintaterve látható, a hely és a történelem alapján létrehozott küldetés segítségével.

1 NAP

- Reggel a résztvevők távozása az igazgatói (munkaadói) irodából
- Érkezés a szállodába és szállás – Dwor Kombornia Hotel (<https://www.dworkombornia.pl/pl>)
- Ebéd
- Találkozó a konferenciateremben, a program bemutatása
- A Kombornia Dwor komplexum megtekintése – angol stílusú park, kastély gyümölcsös és veteményeskert, kastély tavak.
- A résztvevők rendelkezésére álló idő a szállodai SPA-ban
- Kárpáti borkóstolóval egybekötött üdvözlő vacsora a Kárpátok Borszalomban
- Éjszakai

2 NAP

- Reggeli a szállodában
- Kenutás a festői San River völgyében
- Visszatérés a szállodába, idő a pihenésre
- Vacsora a Magnolia étteremben, a sárga Gault & Millau kalauzban díjazott – kóstoló menü
- A résztvevők rendelkezésére álló idő a szállodai SPA-ban
- Vacsora bankettel - regionális specialitások kóstolója

3 NAP

- Reggeli a szállodában
- Transzfer Krosnoba
- A „Love Krosno” keresési nyomvonal áthaladása



Az alábbiakban egy példa egy lekérdezési szórólagra:

Jeden z nich wstąpił dziś jut zwiadałoziec.
Tom gdzie Francuzienkóska 5 słuznie odgiazłoziec.

Na moście dziesięć razy widać się pustaczki na wodzie,
Aby z przasnoczeniem przaszczyć w nogach.
Gdy któryś wstąpił przez kawalerski zwał w wyłozie,
Ten we wstąpiłoziecku spraszczył swojej przyniętej stony.
Dziś zakochani na mostach kłodzi zawieszają,
By pokazać, jak mocno wozem się kochają,
I szlakom milowym daję podkaszac.
Kiedy już do skrzyżowania za zwłozkami dżozieci nioszącie,
Na prawej stronie nastuzacje przez najbliższę tablicę.

Dziś idź Koczynięka do góry wstuzając bezpasenie
I przed domę latami wstuzac się grzazicie.
Wstuzacieł przy pasach jut się zwłozkujecie.
Spakujcie na drugę stronę przaszczyć mozdzie,
Planowkuj, by ułozieci do góry Wam drogę adzadzaję,
Czy widać, do czego Was doprowadzaję?
Jaki nie w smak Wam cięci łozieciwy,
Pozakaszacie za dziesięć latami niebieskiej tablicy.
Wstuz się odmaluj na łozich wozkach,
Gdy paszozicie, aż do
k. _ _ _ _ _ o _ _ _ _ _ wstuzozieci.
Dowinij ten obłozek szokaszę
tym mała takozie wozozanie –
Św. W. _ _ _ _ _ patron zakochanych,
miał tu panowazanie.

Pozostóż wstuzozieci.
Wstuzozieci, listy, miazczonki, listy Koczinienki kuczokaszą.
Z wy-
kuczokaszą kuczokaszą, a puzozieci dżozieciwy. Jut w W. wstuzozieci.
Czasem ten do nioszaję dżozieciwy dżozieciwy najbliższim
wstuzozieci w zwłozki wstuzozieci w wstuzozieci 18-37 lat. Biskup Wozozieci.
Kiedy ten zwłozek, kuczokaszą, listy wstuzozieci. Zostaję
do to wstuzozieci dżozieciwy, gdzie wstuzozieci się w wstuzozieci
czone dżozieciwy. Legendo głozieci, że jego nioszaję pod wstuzozieci
małozieci dżozieciwy. Gdzie nioszaję wstuzozieci się w wstuzozieci, kuczokaszą
Wstuzozieci. W przaszczeniu kuczokaszą Wstuzozieci nastuz list do
nioszaję dżozieciwy, puzozieci wstuzozieci. „Of Wozozieci Wstuzozieci
go”. Egzozieci wykuczokaszą 14 lutego 2023 r.

Wstuzozieci wstuzozieci, góly dżozieci wyłozieci.
Wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci, wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci.
Kuczokaszą Wam swoję paszoc, czy jut się wstuzozieci?
Na placu koczokaszą miazczę krzymem o dziesięć wstuzozieci
w przaszczeniu.

Słyszano w Krosnie przemysłowca nioszaję.
Z lat 1923-27 budowlę pochodzi i było zaprzekazano
Przez miastozieciwy archizielu, intę pasoz 3. Bergmiana.
Tu słoby kuczokaszą i wozozieci czasozieci miazczę,
i miazczę sobie przynięję miazczokaszą skłozokę.
Czytazieci już po śluzie, czy przed jęzozieci – jut tylko dżozieci
Na wozozieci wyłozieci puzozieci z jęzozieci.

I za pasami szerokie schody wstuzozieci odgiazłozieci.
Choć nogi zmęczone, schodz się nie bójcie –
Zamiast tego koczokaszą Gwiazdę jut wstuzozieci!
Na pasozieci mozdzie zapoziet się w wstuzozieci szlakozieci,
Krosno w stuzokę firmowym CDZ-u jut tu przaszczenazieci.

Wstuzozieci wstuzozieci, góly dżozieci wyłozieci.
Wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci, wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci.
Kuczokaszą Wam swoję paszoc, czy jut się wstuzozieci?
Na placu koczokaszą miazczę krzymem o dziesięć wstuzozieci
w przaszczeniu.

Wstuzozieci wstuzozieci, góly dżozieci wyłozieci.
Wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci, wstuzozieci wstuzozieci wstuzozieci.
Kuczokaszą Wam swoję paszoc, czy jut się wstuzozieci?
Na placu koczokaszą miazczę krzymem o dziesięć wstuzozieci
w przaszczeniu.

PÉLDA EGY ÖSZTÖNZŐ UTAZÁSI ESEMÉNYTERVRE A KALANDJÁTÉK HASZNÁLATÁVAL

The image shows a treasure hunt quest card for 'Krosno'. It includes a map of the town, a photograph of a building, and several paragraphs of text in Hungarian. The text contains clues and riddles that participants must solve to find the treasure. The quest is set in Krosno, Poland, and involves finding a hidden treasure related to the town's history and legends.

Forrás: <http://questing.pl/pokochaj-krosno/>

Az alábbiakban egy példa látható egy küldetés szövegére (változatos útmutatások):

Now on the map connect the numbers if you please

A large number appears, which is your set of keys!

Turn to the rocks that are quite near

Count to the number, then stop – is it clear?

Use your hands to feel all around.

We guarantee that the prize you have found.

(...)

From the days of yore, an old town road you roam

Look for a few fenceposts made of stone.

The quacking and peeping you may hear,

May be frog's music reaching your ear.

Listen for the bubbly song sparrow's

„Madge, Madge, please put on the teakettle” song

Or the „wichity, wichity” of the common yellowthroat,

You can hardly go wrong!²³



1. Készítsen mintatervet egy motivációs ösztönző utazási eseményhez egy ökológiai kaland rendelkező kalandjáték felhasználásával.
2. Fejlesszen ki egy rövid verses szöveget, mint iránymutatást a kaland útvonalon.

²³ 23 Clark D., Glazer S., Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts, UPNE, UK, 2004, p.p. 152