

# ESCAPE ROOM

Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy we Wschowie  
Plac Farny 3  
67-400 Wschowa

## ZAPRASZA

do wzięcia udziału w grze logicznej Escape room *Na tropie tytułów*

### Cele gry:

- promocja literatury dla dzieci i młodzieży,
- poznanie księgozbioru Oddziału dla Dzieci i Młodzieży,
- integracja z rówieśnikami,
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i rozwiązywania zagadek logicznych.

### Regulamin

#### I

- 1. Escape room** (ang. ucieczka z pokoju) to gra logiczna, mająca swoje korzenie w świecie komputerów, w ramach której uczestnicy zostają zamknięci w odizolowanym pomieszczeniu.
2. Gracze mają za zadanie rozwiązać szereg zagadek i znaleźć klucz (hasło), który pomoże im wydostać się z pokoju w określonym czasie.
3. Przed wejściem gracze oddają do depozytu wszelkie urządzenia elektroniczne i zegarki, mogące ułatwić im rozwikłanie tajemnicy, oraz czytają historię wprowadzającą do gry, która przebiega dalej według napisanego wcześniej scenariusza.

#### II

4. Grupę docelową będzie stanowiła młodzież uczęszczająca do klasy 6. i 7. szkoły podstawowej oraz klas gimnazjalnych.

5. Młodzież wyrażająca chęć wzięcia udziału w wydarzeniu będzie zapisywana do określonej grupy, uwzględniając przy tym godzinę rozpoczęcia zabawy.
6. Rozpoczęcie gry połączone z objaśnieniem zasad odbędzie się w Oddziale dla Dzieci i Młodzieży o godzinie 15:30.
7. Każdy gracz ma obowiązek przedstawić podpisane przez rodziców oświadczenie o udostępnianiu wizerunku.<sup>1</sup>
8. Oświadczenia o udostępnianiu wizerunku dostępne są na stronie internetowej biblioteki oraz w Oddziale dla Dzieci i Młodzieży.

### III

9. Uczestnicy wchodzą do Oddziału dla Dzieci i Młodzieży w 3 – 5. osobowych grupach i mają 30 minut na wydostanie się z niego.
10. Podczas gry uczestnicy poruszają się tylko w obrębie Oddziału dla Dzieci i Młodzieży, w którym obecny będzie bibliotekarz.
11. Każda grupa ma prawo do skorzystania z czterech kół ratunkowych, czyli podpowiedzi bibliotekarza, które może wykorzystać w trudnym momencie. (Przewiduje się jedną podpowiedź do każdego etapu gry.)
12. Gracze będą mieli do dyspozycji katalog komputerowy.
13. Wskazówki ukryte są w książkach.
14. Każda wskazówka prowadzi do kolejnej pozycji.
15. Zebrane w każdym kolejnym etapie gry litery utworzą hasło.
16. Uczestnicy przekazują hasło bibliotekarzowi, który wydaje klucz do oddziału.
17. Grupa, która ukończy zadanie najszybciej otrzyma nagrody.
18. Grupa, która ukończyła grę, nie konsultuje się z kolejnymi uczestnikami.

---

<sup>1</sup> Biblioteka udostępnia zdjęcia zrobione podczas gry na stronie internetowej, w prasie oraz na portalu społecznościowym Facebook.