

„Sędziszowskie Drogi do Niepodległej”

Quest - Wyprawa odkrywców

Quest to edukacyjna gra terenowa, łącząca w sobie elementy zabawy i zdobywania wiedzy. Nie wymaga obsługi. Wskazówki dla uczestników zawarte są w broszurze. Czytając wskazówki, uczestnik podąża wyznaczoną trasą, zdobywa nową wiedzę, odkrywa sekretne miejsca. Na końcu, po przejściu całej trasy, uczestnik zdobywa pamiątkową pieczęć.

Trasa questu została poprowadzona w taki sposób, aby była dostępna dla osób w różnym wieku, od dzieci po starszych (nie występują bariery architektoniczne, więc jest dostępna także dla osób niepełnosprawnych).

Każdy zainteresowany może samodzielnie lub w grupie (rodzinnej, koleżeńskiej) ruszyć na wyprawę po sekretnych miejscach Sędziszowa Małopolskiego, związanych z odzyskaniem niepodległości.

Quest można pobrać w następujących lokalizacjach:

- Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Sędziszowie Małopolskim, ul 3-Maja 36,
- Urząd Miejski, Ratusz, ul. Rynek 1
- Klasztor oo. Kapucynów, ul. Jana Pawła II 42 (na furcie klasztornej)

Tu także można uzyskać skarb – pamiątkową pieczęć.

Koalicjanci Projektu:

Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury ,

Szkoła Podstawowa Nr 3 w Sędziszowie Młp. ,

Klasztor Braci Mniejszych Kapucynów w Sędziszowie Młp.

