

Informacja o Grze Historycznej PRZESZLIŚMY - NIEPOKONANI

Mobilna Gra Historyczna PRZESZLIŚMY – NIEPOKONANI ma za zadanie przybliżyć uczestnikom historię miejsc pamięci związanych z Zesłańcami Sybiru w Lublinie. Wycieczka po miejscach pamięci opleciona została ciekawą fabułą, opartą na niezwyklej historii dzieci z Pahiatua. Uczestnicy podejmą próbę odtworzenia zawitej historii krewnego, który w 1944 r. jako mały chłopiec przybył na statku General Randall do Nowej Zelandii.

Gra osadzona jest w darmowej aplikacji mobilnej Action Track, dzięki czemu jest dostępna dla wszystkich posiadaczy smartfonów. Aby odciągnąć uwagę graczy od ekranu telefonu, na potrzeby gry przygotowano specjalny papierowy pakiet, którego elementy są niezbędne do rozwiązywania zadań na trasie gry historycznej.

Osoby lub drużyny, które w wyznaczonym terminie uzyskają najwięcej punktów otrzymają nagrody rzeczowe.

Grę można rozpocząć w dwóch punktach: Śródmieście - pl. Litewski lub Czuby Północne - XXVII Liceum Ogólnokształcące im. Zesłańców Sybiru w Lublinie, ul. Biedronki 13

Aby wziąć udział w grze należy:

1. Odebrać pakiet w siedzibie IPN Oddział w Lublinie lub XXVII LO im. Zesłańców Sybiru w Lublinie.
2. Pobrać na smartfon aplikację Action Track ze sklepu Google Play/App Store.
3. Zeskanować kod QR udostępniony w dniu premiery na stronach organizatorów przy pomocy aplikacji.
4. Zameldować się w punkcie rozpoczynającym.
5. Przeczytać instrukcję dołączoną do gry.
6. Podać adres mailowy we wskazanym przez aplikację miejscu, który posłuży nam do skontaktowania się z laureatami konkursu.