



СДРУЖЕНИЕ „ПРОФЕСИОНАЛЕН ФОРУМ ЗА

1463 София, ул. "Цар Асен" №88, тел./ф. (+359-2) 852 00 96

GSM (+359) 0878 188 800 0887 070 112

o_forum@abv.bg

<http://obrazovatenforum.wix.com/pforumedu>



Градска игра-приключение "Обичам София и спорта"

с финансовата подкрепа на Програмата за развитие на физическото възпитание и спорта в Столична община

Съдържателен отчет по проект

Градска игра-приключение „Обичам София и спорта“

Реализиран с финансовата подкрепа на Програмата за развитие на физическото възпитание и спорта в Столична община

2016

Бенефициент: Сдружение „Професионален форум за образованието“



Проектът, който озаглавихме „Градска игра-приключение - Обичам София и спорта“ е структуриран в съответствие с целите на програмата за развитие на физическото възпитание и спорта в Столична община, и по-конкретно с нейната Втора стратегическа цел. Тя обхваща взаимодействието и партньорството на Столична община с неправителствени организации и спортни клубове в областта на екология, гражданско и здравно образование, двигателна активност, спорт и туризъм в подкрепа на инициативата „София-Европейска столица на спорта–2018 година”, при реализиране на програми, дейности и инициативи. Избраният от нас Програмен приоритет е: Развитие на таланта, творческите умения и културното изразяване на младите хора. Развитие на межкултурния и международен диалог в подкрепа на «София- Европейска столица на спорта - 2018 г.»

Нашата оценка е, че реализацията на проекта напълно покрива двете направления на програмния приоритет, защото:

- Всички участници в Куеста и съпътстващите активности бяха предизвикани да проявят много талант и творчески умения в няколко различни области: логическо мислене, изработване на стратегия, работа в екип, пантомима, фотография, няколко вида спорт (фитнес, йога, айкидо, колоездене, шахмат, фехтовка), фолклорни танци, фолклорни игри и занаяти;
- Всички състезатели в Куеста участваха и в Куиз „100 въпроса за София и спорта”, в който трябваше да проявят доста съобразителност, логика, умения за изразяване, екипна взаимопомощ;
- в 2 от отборите на Куеста имаше участници-чужденци, за които играта беше и част от опознаването на София и българите, съответно част от межкултурния и международен диалог

Специфичните цели и дейности, които предвидихме в проекта, са структурирани така, че да допринасят за изпълнението на приоритетите на Общинската Стратегия за развитие на физическото възпитание и спорта 2016-2020 година:

- Да се повиши мотивацията на младите хора да участват в спортни дейности чрез иновативен, интерактивен, увлекателен и забавен формат за градско ориентиране. Да се подобри ориентацията на младите хора в София.
- Да се даде възможност за участие на хора от различни възрасти и социални сфери да участват заедно в интерактивна спортна игра.
- Да се комуникира инициативата „София – Европейска столица на спорта-2018” чрез модерен формат за градска игра тип градски куест, каквито съществуват в редица европейски столици. Да се повиши емоционалната привързаност на младите хора към София, съпричастността им с миналото, настоящето и бъдещето на града, както и със спортната инициатива.
- Да се повиши информираността на гражданите за възможностите да практикуват физически упражнения, спорт и отдих в столицата.

Описание на дейностите

Дейностите, включени в проекта, отговарят на следните Допустими дейности, съгласно изискванията на програмата:

1. Прилагане на формите на неформално образование за придобиване на знания, умения и опит на млади хора в сферата на доброволчеството; застъпничество и промотиране на правата на уязвимите групи; превенция на социалното изключване на младите хора в неравностойно положение; развитие на таланта и

- межкултурния диалог на младите хора с инициативи по програма София - Европейска столица на спорта – 2018 година;
2. Дейности, свързани с програми за здравословен начин на живот, физическа и социална активност на възрастни хора; активно включване и социална интеграция на хора с увреждания чрез двигателна и спортна активност в емблематични събития по програма София - Европейска столица на спорта – 2018 година;
 3. Осъществяване на вътрешен мониторинг на проекта – провеждане на анкетни форми сред участниците за мотивация и степен на удовлетвореност от участието в проектните дейности; настъпили промени в отношение, академични резултати, разширяване на мрежата от партньори, брой участници деца и ученици, устойчиво включени в извънкласни и извънучилищни дейности;
 4. Осигуряване на информираност и публичност по проекта – форми и канали за разпространение на информация за дейности и инициативи, разширяване на кръга и мрежата от проектни партньори. Популяризиране програмното финансиране от Столична община по програма София -Европейска столица на спорта – 2018 година.

Дейност 1: Планиране. Организационна среща на екипа на проекта за планиране и разпределяне на дейностите, и планиране на вътрешния мониторинг на проекта. Приемане на рекламна стратегия и медиен план.

Дейност 2: Изработване на регламент на играта и програма на съпътстващите дейности.

- (1) Изработване на регламента на квеста: маршрути, контролни точки, брой квестори, тип задачи, начин на придвижване на отборите, начин на точкуване и т.н.
- (2) Уточняване на броя и вида на интерактивните уъркшопове за публиката, тяхното разположение и организаторите им

Дейност 3: Информационна поддръжка и реклама на проекта. Изработване на рекламни-информационни материали, активизиране на фейсбук групата на квеста. Разпространяване на информация за формата по всички информационни канали: фейсбук, мейлинг, веб сайтове на организатора и на партньори, прес конференция и медийни партньори, участие в подходящи събития с реклама на формата. Установяване на контакти с партньори, на които ще предложим да сформират отбори за участие в играта: НПО с профил младежки дейности, висши училища, корпоративни структури.

Дейност 4: Организация.

- (1) Сформиране на технически екип на играта и инструктаж.
- (2) Набавяне на материали и консумативи, необходими за провеждането на играта, изработване на реквизит.
- (3) Подготовка на реквизита за всички задачи и контролни точки в необходимото количество.
- (4) Подготовка на необходимите документи и разрешения за реализиране на дейностите.

Дейност 5: Реализация.

- (1) Регистрация на отборите във Фейсбук.
- (2) Организиране и провеждане на играта в рамките на 1 уикенд. В двата дни играят различни отбори, по различни маршрути. В края на всеки ден се обявяват резултати и се връчват награди.

Дейност 6: Афтър парти

В рамките на 7-15 дни след играта всички участници ще бъдат поканени на Афтър парти, в което ще могат да видят снимки от играта, да споделят впечатления, да осъществят неформални контакти помежду си и с организаторите, и да попълнят анкетни форми за оценка и обратна връзка.

Протичане на дейностите:

1. Планиране

След като проектът беше одобрен, в началото на месец май се проведе първата организационна среща на екипа на проекта. В екипа се включиха следните членове и доброволци на сдружение „Професионален форум за образованието“: Юрий Анджекарски, Светлана Нанчева, Ефрем Ефремов, Юлия Анджекарска, Преслава Тодорова, Александър Евтимов, Мартин Митов, Емил Владимиров, Мария Веласкес, Тихомир Велков, Клара Трифонова, Ралица Василева. Повечето от тях участваха и в миналогодишното издание на играта. За съжаление, Главният Квестор от 2015 г. Ангел Златков беше извън България през целия проектен период, но и той се включи в някои дейности дистанционно.

Екипът проведе 3 подготвителни срещи, на които взе решения по ключови въпроси, свързани с реализирането на проекта.

Първата задача бе да определим датата на Куеста. Първоначално се спряхме на 18 юни и насочихме цялата подготовка за тази дата, но около 10 дни преди това се оказа, че за част от нашите участници за тази дата възникват пречки, свързани с други събития по същото време (Националния учителски събор и др.) Друг фактор, който повлия на крайното ни решение, беше метеорологичната прогноза за големи горещини на 18 юни (която се оказа вярна). Затова в крайна сметка отложихме събитието за резервната дата, 25 юни, събота.

На второ място, разпределихме задачите и отговорностите на членовете на екипа, към което пристъпихме след като взехме предвид предишния организационен опит на всеки един от тях. Приехме стратегия за набиране на доброволци, които да се включат в реализацията на проекта и да се почувстват съществена част от него. Същевременно решихме, че нашият проект може да даде възможност и на други организации, които споделят нашите ценности и идеи, да представят своята дейност на гражданите и гостите на столицата. Като цел си поставихме да представим 5-6 организации, чиято дейност спомага за превръщането на града ни в по-приятно място за живот и прекарване на свободното време, с фокус върху спорта и здравословния начин на живот. Създадохме група за разработката на задачите и регламента, група за поканване на партньори и търсене на спонсори, и група за промотиране на проекта чрез медиите, социалните мрежи и други възможни средства. За вътрешна комуникация на екипа решихме да използваме създадената през 2015 г. затворена група във Facebook.



2. Изработване на регламент на играта и програма на съпътстващите дейности.

- (1) Изработване на регламента на квеста: маршрути, контролни точки, брой квестори, тип задачи, начин на придвижване на отборите, начин на точкуване и т.н.
- (2) Уточняване на броя и вида на интерактивните уъркшопове за публиката, тяхното разположение и организаторите им

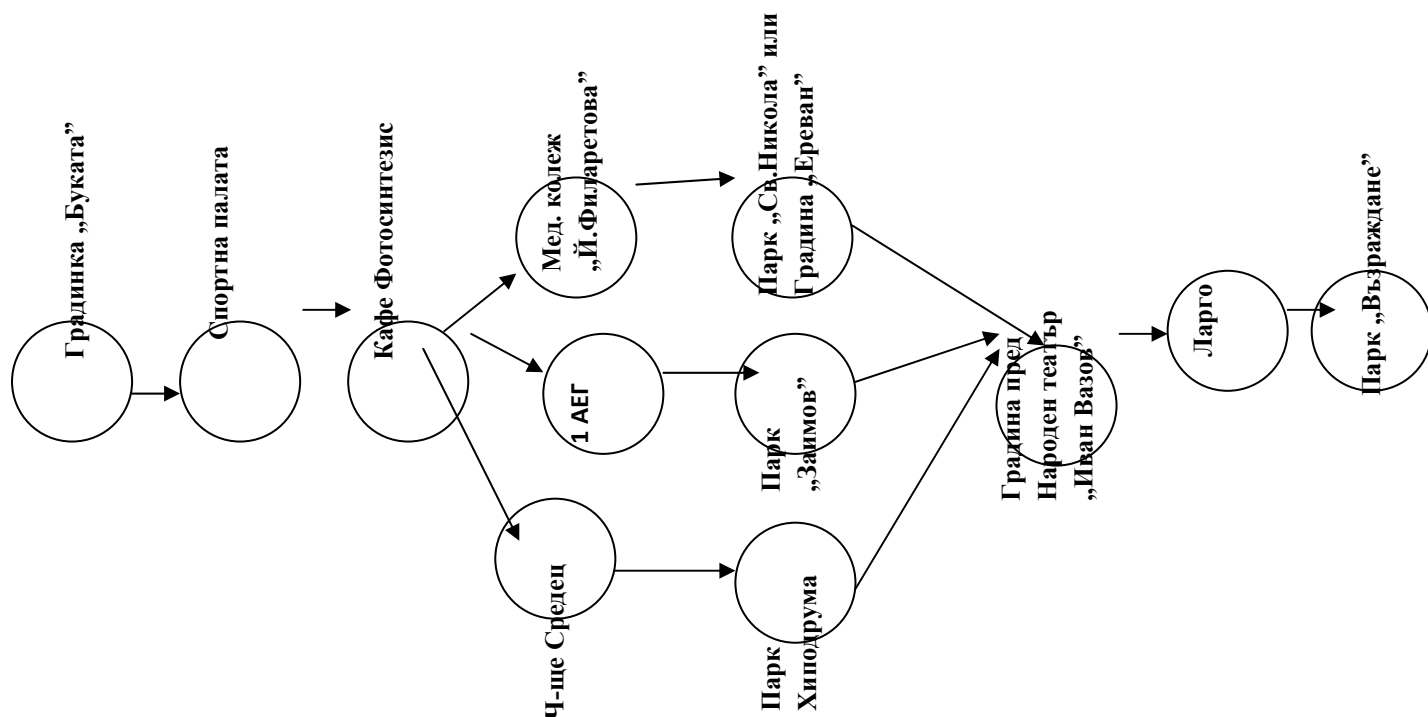
Определянето на регламента и програмата на състезанието беше една от най-съществените ни задачи. Решихме да следваме регламента от 2015 година, по отношение на точкуването на задачите и определянето на победителя: точките на отборите се формират от 2 компонента, времето от старта до финала на отбора в минути (1 минута = 1 точка), и сбора на всички бонус точки от всички задачи, като бонус точките се изваждат от минутите, и победител е отборът с най-малък брой точки. Тази схема отлично проработи през 2015 г. и затова решихме да е я променяме. По същата причина запазихме и 4-членния състав на отборите – опитът от 2015 г. показва, че този състав работи много добре в играта и позволява да се включат задачи, в които има дискусия в отборите, групови игри, както и задачи за взаимопомощ.

По-голямото предизвикателство при подготовката, както и предполагаме, беше определянето на маршрута и самите задачи на Квеста. Единодушно решихме, че не трябва да се повтарят нито задачи, нито точки и дестинации от 2015 година, тъй като със сигурност ще има участници, които са играли в първото издание. Също така, всички се съгласихме, че трябва малко да увеличим трудността, но без да нарушаваме принципа на достъпността на задачите - всички участници да могат да преминат целия маршрут и да финишират успешно. Също така, всички от екипа приехме, че основната цел на нашия квест, озаглавен „Обичам София и спорта”, е участниците да се забавляват и да заобичат повече София и спорта, а не да се срещнат с непреодолими трудности и да се почувстват разочаровани.

Стъпвайки на миналогодишния си опит, решихме, че маршрутът ще бъде изцяло пешеходен, ще бъде ограничен в относително централната зона на София, и ориентировъчното време за минаването на всички изпитания да е между 3 и 3,5 часа, за да може участниците да изпитат удоволствие от играта, без да се изморяват значително. Също така, приехме, че участниците ще имат право да използват по време на играта на съвременните технологични средства - смартфони, таблети, достъп до търсачките в интернет. Според нас умението за правилно търсене в огромен масив от информацията и способността за отсяването на информацията е изключително важно в XXI век, затова решихме да позволим на участниците да използват интернет по време на състезанието. Това постави специални изисквания към задачите – да не бъдат „решими” чрез простото въвеждане на задачата в „Гугъл”. Същевременно, разрешението за използване на технологични средства даде възможност за въвеждането в играта на допълнителни задачи, които не бяха задължителни за отборите, но за изпълнението им те можеха да получат бонус точки. Така дадохме възможност на отборите да дискутират и да изработват екипно своите стратегии – дали да играят за време, пропускайки бонус задачите, или да печелят бонус точки, но да загубят време. Предвидихме в регламента и възможност отборите да ползват "помощ от организаторите", срещу отнемане на състезателни точки.

След като уточнихме тези общи изисквания, групата по изработването на маршрута, ръководена от Светлана Нанчева, направи няколко обиколки из София, посещавайки евентуални места, които да бъдат включени в играта. Посетихме над 20 различни локации – паркове, площади, няколко музея, кафенета и др. точки, за да

изберем най-подходящите за нашите цели, като търсехме баланс между популярни места и не много известни такива, както и места, които е възможно да се свържат със спорта. В крайна сметка маршрутът изглеждаше така:



- 1. Първа ключова точка: Старт** – в градинката на ул. „Шандор Петьофи” и бул. „Прага”, която се оказва, че си има име – нарича се „Буката”. Там всеки отбор стартира индивидуално, като стартовото му време се записва в състезателния му картон, който отборът носи със себе си. Там отборът получава Плик №1 със Задачи №1, 1А и 1Б.

Задача №1 се състои в загадка, отгатването на която довежда отбора до стълбите пред Спортната палата. На тези стълби отборът трябва да изобрази с пантомима определен спорт, който е написан на отбора на поставено в неговия плик хартиено сърце. Спортните за пантомима са различни за всичките отбори.

Бягане с препятствия	Хокей на лед	Спортно катерене
Овчарски скок	Спелеология	Културизъм
Художествена гимнастика – ансамблово съчетание	Авиомоделизъм	Туризъм
Синхронно плуване	Водна топка	Аеробика
Вдигане на тежести	Фехтовка	Карате
Ски скокове	Акробатика	Бокс
Конна езда	Плажен волейбол	Петанк
Спортен риболов	Голф	Лакрос
Академично гребане	Пожароприложен спорт	Бридж
Тенис на корт	Снукър	Ориентиране

Задача 1А е, след като направи снимката, отборът да закрепил своето сърце на тръбите в подлез до Спортната палата.

Задача 1Б, която отборите също получиха на старта, беше задача за бонус точки: да снимат по пътя си максимално количество спортуващи хора, различни от тях самите, като всяка снимка на различен спорт ще им донесе по 1 точка.

- 2. Втора ключова точка – Кафето на магазин „Фотосинтезис“.** Тук отборите получават следващите две задачи, които разделят отборите на 3 потока, по 3 различни маршрута. Предприехме това с цел да избегнем струпването на отбори на едно място, за да не се налага да се изчакват.

Поток 1 (условно) получава загадка, решаването на която го отвежда в Медицински колеж „Йорданка Филаретова“. Там под ръководството на партньори от Йога клуб „Скорпион“ участниците трябва да изпълнят няколко упражнения от йога. След това нашият Квестор им дава нова загадка – да открият (с помощта на подсказка) най-близката до мястото, където се намират, градина с фитнес уреди на открито (за този поток възможностите са градината „Св.Никола“ или градина „Ереван“). На фитнес уредите отборите трябва да направят по 4 индивидуални снимки, всеки член от отбора на различен уред.

Поток 2 (условно) получава загадка, решаването на която го отвежда в Първа Английска гимназия. Там под ръководството на партньори от Айкидо клуб „Имеон“ участниците трябва да изпълнят няколко упражнения от айкидо. След това нашият Квестор им дава нова загадка – да открият (с помощта на подсказка) най-близката до мястото, където се намират, градина с фитнес уреди на открито (за този поток това е парк „Владимир Заимов“). На фитнес уредите отборите трябва да направят по 4 индивидуални снимки, всеки член от отбора на различен уред.

Поток 3 (условно) получава загадка, решаването на която го отвежда в читалище „Средец“. Там под ръководството на партньори от Дива Денс Студио участниците трябва да изпълнят танцови стъпки от модерни танци. След това нашият Квестор им дава нова загадка – да открият (с помощта на подсказка) най-близката до мястото, където се намират, градина с фитнес уреди на открито (за този поток това е парк „Хиподрума“). На фитнес уредите отборите трябва да направят по 4 индивидуални снимки, всеки член от отбора на различен уред.

Специална подсказка в задачите насочва отборите към следващата ключова точка.

- 3. Трета ключова точка - Градина пред Народен театър „Иван Вазов“.** Тук отборите преминават през куиз – бърза викторина, в която всеки член от отбора има право да отговаря на 2 въпроса за София и спорта, без да ползва интернет, но може да ползва помощта на целия отбор. За куиза всеки отбор получава бонус точки, по 2 точки за всеки верен отговор. За този куиз ние подготвихме 100 въпроса за София и спорта, които нарязвахме на отделни листчета, за да се теглят. Направихме и специална брендирана кутия, в която поставихме въпросите.
- 4. Четвърта ключова точка: Антична Сердика.** В Антична Сердика задачата е търсене на „съкровище“, без което един квест не е истински квест. „Съкровищата“ бяха стъклени „перли“, които квесторите трябва да насипят на 2 места при античните руини между Президентството и Министерския съвет.
- 5. Пета ключова точка: Финал в Парк Възраждане.**

Тук са финалните предизвикателства за отборите, а именно:

- Уъркшопове по фолклорни танци, организиран от нашите

приятели – проект „Традициите”, с аниматор Дани Кацарова и нейна сътрудничка, и аниматори от Танцов ансамбъл „Майсторите на танца” към читалището в с.Драгичево. В този уъркшоп отборите трябва да повторят стъпки на хоро, което им показват двете момичета, както и да кажат по 1 народна пословица или поговорка.

- Шахматен уъркшоп, организиран от нашите приятели от Шах клуб „ЦСКА”. В него отборите трябва да направят по 4 хода в шахматна партия.
- Уъркшоп по фехтовка, организиран от нашите приятели от клуб „Дани”. В него участниците в Куеста се „сражават” срещу професионален фехтовач.
- Уъркшоп по петанк, организиран от нашите приятели от Българската федерация по петанк. В него отборите изпълняват определени хвърляния по правилата на играта.
- Уъркшоп по скачане на въже с наши Квестори. В него отборите трябва да скачат групово на въже.
- Уъркшоп по дузпи с малки вратички в чест на Европейското първенство по футбол, с наши Квестори. Решихме, че не може без футбол ☺ Тук всеки състезател трябва да опита да вкара гол в малка вратичка от 5 метра.

Извън състезателната програма, в парка се организират също:

- Уъркшоп по фолклорни игри, с аниматори от АРИЗ-7
- Уъркшоп по приложни занаяти, с аниматори от АРИЗ-7
- Уъркшоп по здравословно хранене, с аниматори от София Хляб ООД
- Уъркшоп по баскетбол, с наши аниматори
- Уъркшоп със скачащи кокили, с аниматори от сдружение „Скачащи кокили”

3. Информационна поддръжка и реклама на проекта

За реклама на проекта използвахме следните събития, които организирахме и в които взехме участие:

- **School Generator, 23 април 2016 г.** – събитие от ученици за ученици, организирано от Софийски ученически съвет (СУС). Събитието се проведе в двора на 22 СОУ „Георги С.Раковски”, което се намира в центъра на София, срещу НДК. Участниците в него са най-вече ученици от гимназиалния курс. Самото събитие представлява информационен ден за кандидат-гимназисти, в който ученици от над 60 училища презентират своите гимназии пред бъдещите осмокласници. Тъй като бяхме поканени за партньор на събитието, ние инсталирахме в двора на училището една шатра, в която презентирахме различни наши дейности, в това число и Градския куест. На шатрата закачихме снимки от Куест-2015 и флаanelка от него. Раздавахме и рекламни флаери за предстоящия Куест.
- **Ден на ученическото самоуправление, 9 май 2016 г.** На „School Generator” получихме покана от Софийския ученически съвет да презентираме

дейностите на сдружението по време на тяхната конференция на Деня на ученическото самоуправление, 9 май. Конференцията се проведе в Аулата на НФСГ, в нея участваха около 50 младежи от Ученическите съвети от над 10 училища в столицата. Светлана Нанчева изнесе пред събралата се публика презентация на дейностите на Сдружение „Професионален форум за образованието”, като разказа и за предстоящия Куест и раздаде рекламни флаери на събитието.

- **Кариера с кауза, 14 май 2016 г.** „Кариера с кауза” е изложение на неправителствени организации, което се провежда в двора на СУ „Св.Климент Охридски”. Организатор е сдружение „Ре-Акт”. Участниците в събитието са предимно студенти и млади хора, ангажирани с различни каузи. Нашата организация е традиционен участник в това изложение. Тук шатрата, масата и столовете бяха осигурени от организаторите, срещу таксата за участие, която заплащат всички изложители. Презентирахме пред посетителите различните дейности на сдружението и раздадохме около 50 флаера за Градския куест. Особено сме щастливи, че на щанда ни дойде и се снима с нас актьорът Ивайло Захариев, който беше специален гост на изложението – той е възпитаник на 151 СОУПИ, на което Юрий Анджекарски беше директор в продължение на 12 години.
- **Бетахаус, 5 юни 2016 г.** Това участие дойде без да сме го планирали предварително. Едни от нашите нови приятели от „Кариера с кауза” ни поканиха да участваме в тяхно събитие. Това беше заключителна конференция на програмата ABLE Mentor, финансирана от фондация „Америка за България”. В тази програма се формират двойки от ученик и ментор, които съвместно работят по измислени от учениците проекти. Поканата за участие получихме от една такава двойка, ученичката Йорданка Недева и нейната менторка Олга Минева, чийто проект, наречен „ТрадициитѢ”, е насочен към популяризиране на всякакви форми на опознаване на фолклорното наследство. Момичетата ни поканиха да присъстваме на конференцията, която се проведе в „Бетахаус”, и да презентираме нашите дейности. Оформихме във файла на Бетахаус наш кът, където на една маса разположихме наши снимки и флаери.
- **Информационно събитие – 22 юни 2016 г.** , Информационен център на инициативата „София – Европейска столица на спорта 2018”. Това събитие организирахме ние, с цел популяризиране на Градския куест. Решихме да не правим прес конференция в традиционния смисъл на думата, тъй като нашият опит показва, че медиите не проявяват почти никакъв интерес към подобни събития. Затова решихме да направим информационно събитие в Информационния център на инициативата, с която е свързан и нашият проект. На събитието поканихме представители на всички партньори, участващи в Куеста, изпратихме покани и на всички медии. Единствената медия, която дойде на място, беше Канал 3. Затова пък представители на всички партньори дойдоха, и на чаша кафе и здравосливни кифлички обсъдихме подробно играта, а също така поговорихме за това, че е необходимо отново да подеме разговора за повече спорт в училище, за възможности за спорт по избор в гимназиалните класове и др. Бяхме подготвили и демо задача за присъстващите, която показваше какъв тип са загадките в Куеста, която раздадохме на всички. Подарихме на партньорите и флаелки за Куеста.



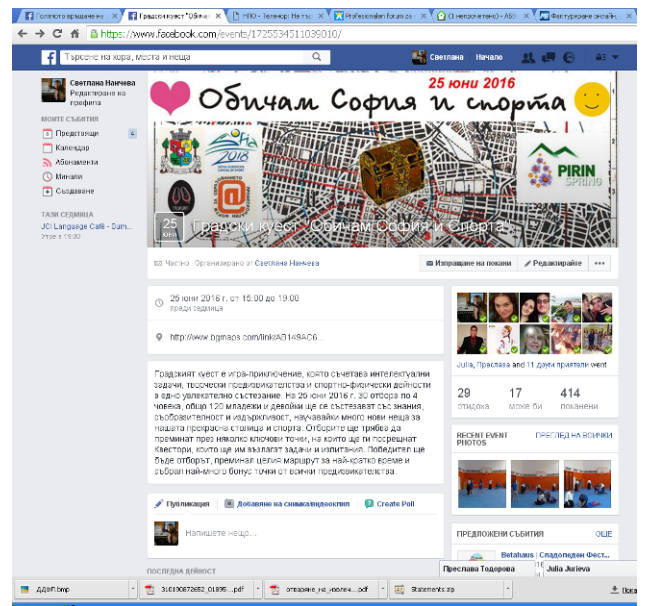
- Онлайн комуникация.** В постглобализационния свят, в който живеем, социалните мрежи заемат все по-голяма част от нашия живот – от тях ние научаваме за интересните събития в нашия град, в тях се уговаряме за срещи с приятели, в тях следим новините и проектите, които са интересни и важни за нас. Затова се опитахме да популяризираме Куеста чрез активно присъствие във Facebook. Използването на социалните мрежи е и важна предпоставка за постигането на устойчивост на проекта, защото в тях на практика участниците попадат в една мрежа, в която лесно и бързо могат да споделят информация, да обменят идеи и дори заедно да организират различни мероприятия.

Информационната поддръжка на проекта през Фейсбук протичаше в два канала: затворен, само за организаторите, и отворен, за всички желаещи да участват. Затворената група във Фейсбук ни служеше, за да обсъждаме маршрута, задачите, рекламните визии и всички останали организационни въпроси. Така в оперативен порядък всички членове на екипа успяха да се запознаят с разработените варианти и да изкажат своето мнение. Групата е създадена за Куест 2015 и продължава да функционира, тъй като ние споделяме в нея информация и идеи за евентуални следващи игри.

Отвореният канал включва общовидима група Quest club „Обичам София” и отворено събитие във Facebook. Групата също е създадена още през 2015 г., и в нея участват много от участниците в първия Куест. В началото на юни започнахме да публикуваме там анонси за това, че следващият куест приближава. Публикувахме снимки от предишния куест, поканихме нови участници в групата. Така тя се разрасна до 118 участници. Същевременно, на 20 юни създадохме и Фейсбук събитие, където публикувахме регламента и линк към Гугъл форма за регистрация на отборите. Събитието беше споделяно във фейсбука на сдружение „Професионален форум за

образованието”, фейсбук страниците на наши партньори и приятели – АРИЗ-7, Софийски ученически съвет, Борса за учебници „Образователен форум”, група „Педагози”, група „Педагогическа академия”, фондация „Човешката библиотека” и др. Дани Кацарова от „ТрадициитЪ” създаде паралелно събитие във Фейсбук, за да привлече още участници. Членове на нашия екип споделиха информацията и на личните си страници. Създадохме новина на портала на неправителствените организации „ngobg.info”, публикувахме новина и в онлайн бюлетина на ФРМС.

Фейсбук събитието беше основния начин за набиране на участници в играта, като желаещите трябваше да попълнят Гугъл формуляр за регистрация. В самия фейсбук много желаещи да участват пузнаха съобщения, че си търсят съотборници, и така се сформираха няколко отбора. Всички регистрирали се веднага получаваха потвърждение по телефона.



• **Изработени от нас елементи на реклама и визуална комуникация:**

- Лепенки „Аз обичам София и спорта”
- Фланелки „Аз обичам София и спорта”
- Флаери за събитието
- На всички кесии за документи, които получихе отборите, залепихме стикер с логата на Столична община и инициативата „София – Европейска столица на спорта 2018”
- Транспаранти „Старт” и „Финал”

Към отчета прилагаме образци на всички рекламни елементи.

• **Списък на партньори, които взеха участие в реализацията на проекта:**

- Асоциация за Развитие на Изкуствата и Занаятите (А.Р.И.З.- 7) и младежката им формация Б.И.Т.И.Е. – промотираха събитието, организираха в парк „Възраждане” уъркшоп по фолклорни игри и по приложни занаяти
- Проект „Традициите” – промотира събитието, организира в парк „Възраждане” уъркшоп по фолклорни танци

- Танцов ансамбъл „Майсторите на танца” при читалището в с. Драгичево
- Минерална вода „Пирин Спринг” АД – осигури 200 бутилки минерална вода за участниците в събитието
- София Хляб ООД – осигури 200 кифлички за участниците в събитието и проведе уъркшоп по здравословно хранене в парк „Възраждане”
- Kokili.bg – организира уъркшоп и демонстрации в Докторската градина и Борисовата градина
- Айкидо клуб „Имеон” – организира едно от предизвикателствата в Куеста, уъркшоп по айкидо
- Йога клуб „Скорпион” – организира едно от предизвикателствата в Куеста, уъркшоп по йога
- Шахматен клуб ЦСКА - организира в парк „Възраждане” шахматен уъркшоп
- Клуб по фехтовка „Дани” - организира уъркшоп по фехтовка в парк „Възраждане”
- Сдружение „Зелен път” - организира уъркшоп по колоездене в парк „Възраждане”
- Българска федерация по петанк - организира уъркшоп по петанк в парк „Възраждане”
- Списание 8 – осигуриха 200 списания за награди на участниците

Дейност 4: Организация.

- (5) Сформиране на технически екип на играта и инструктаж.
- (6) Набавяне на материали и консумативи, необходими за провеждането на играта, изработване на реквизит.
- (7) Подготовка на реквизита за всички задачи и контролни точки в необходимото количество.
- (8) Подготовка на необходимите документи и разрешения за реализиране на дейностите.

Техническият екип на играта включваше 2 подекипа:

1. Екип Квестори, ръководен от Светлана Нанчева, 10 човека
2. Организационен Екип, ръководен от Юрий Анджекарски, 6 човека

Някои сътрудници участваха и в двата екипа.

Екипът Квестори имаше за задача да подготви целия реквизит за самата игра – пликосе с разпечатаните задачи, кесии за отборите, състезателни картони, квесторски протоколи, реквизит за отделни задачи – Куиз, Съкровище и др.

Организационният екип имаше за задача да подсили реквизита за дейности, обслужващи играта, както цялостната организация на финалната точка – транспаранти, маси, столове, минерална вода, кифлички, фланелки, шатри, награди и др. Тук ключова роля имаше Юрий Анджекарски с неговия автомобил, с който успяхме да превозим целия необходим инвентар. По отношение на осигуряването на шатрите, обърнахме се към фирма, с която и друг път сме организирали съвместно събития и сме уверени в техния професионализъм. Екипът им беше изключително точен в монтажа, демонтажа, охраната, токозахранването и всички останали елементи от логистиката. Трудностите, каквито неизбежно има при подобни събития, очаквано дойдоха при получаване на разрешенията за локациите. Оказа се, че има промени в режима на получаване на разрешения за провеждане на мероприятия, които промени ни забавиха с 1-2 дена, заради ваденето на допълнителни документи. Също така, оказа се, че за Ларгото освен

разрешение от Столична община, е необходимо разрешение от Министерство на културата, което не ни остана време да извадим и променихме някои първоначални идеи. В тази връзка тук отново ще споделим едно предложение, което сме описали и в отчета на Куест 2015. Според нас, би било удачно, при реализацията на проекти, които се осъществяват с финансовата подкрепа на Столична община, организаторите да получават от представителите на финансиращия орган списък на документи и процедури, които са необходими за реализирането на конкретния проект, както и указание към кои служби те трябва да бъдат отнесени. Друга възможност да се подпомогнат бенефициентите в тази посока, е да се организират кратки (еднодневни, за 3-4 часа) обучителни срещи за бенефициентите, на които да се наблегне върху тези специфични елементи – ние изразяваме готовност да съдействаме за реализацията им.

Считаме, че организационната дейност по проекта протече на много високо ниво. Нито една задача не остана непокрита, и всички дейности бяха реализирани по най-добрия начин, благодарение на доброто сработване на екипа и разпределението на задачите и отговорностите. Всички участници в играта също бяха впечатлени от добрата организация.

Дейност 5: Реализация.

- (3) Регистрация на отборите във Фейсбук.
- (4) Организиране и провеждане на играта.

Участници и отбори

Стъпвайки на опита от 2015 година, обявихме свободна регистрация за играта в интернет през фейсбука и събитието на играта. Постъвихме възрастово ограничение – минимум 16 навършени години, защото играта предполага известна издръжливост и самостоятелност. Създадохме Гугъл формуляр за регистрация. Както и очаквахме, немалка част от участниците от 2015 година поискаха да участват отново. Повечето обаче бяха с нови съотборници. Само 1 отбор запази състава и името си от 2015 година.

За съжаление, много горещото време оказва влияние върху желанието за игра. Много наши приятели споделиха, че са се демотивирали заради големите жеги. Така в крайна сметка за участие се регистрираха 17 отбора, по-малко от нашите очаквания. Всички те обаче дойдоха на старта и успешно финишираха. Профилът на участниците беше доста разнообразен – имаше току-що завършили ученици, студенти от различни университети и специалности, представители на 2 НПО-та. Един отбор сформираха младежи-чужденци, приятели на нашата младежка формация. Много от младежите, участници в играта – студентите, споделиха, че не са родом от София и не познават много добре града, и биха искали чрез играта да го опознаят.

Изводите ни по отношение на участниците са, че свободната регистрация е най-добрия начин за набиране на участници, но е добре да каним да участват със свои отбори и наши партньорски организации. Също така, считаме, че отборите по 4 човека са един много удачен формат. Надяваме се отборното участие в надпреварата да се превърне в основа за добри приятелства и ползотворни връзки между младите хора. Считаме също, че трябва да запазим долната възрастова граница, предвид факта, че смятаме да усложним играта в бъдеще.

Протичане на играта

Градската игра-приключение „Обичам София и спорта“ се проведе на 25 юни 2016 година в град София. В състезанието по градско ориентиране тип „куест“ се включиха 17 отбора - общо 68 души. Участниците в провеждането на уъркшоповете от

страна на всички партньори бяха общо 57 човека. Същевременно, в свободните предизвикателства и уъркшопове на финалната точка взеха участие над 150 участници – деца, младежи и възрастни, посетители на парка „Възраждане”.

За **Старт на играта** избрахме градинката на ул.Шандор Петьофи и бул.Прага. Тук отборите се регистрираха за участие, получаваха регламента на състезанието и упътвания от страна на организаторите. Всеки участник получи фланелка, както и по една бутилка минерална вода и кифличка, които да го крепят по време на дългото приключение. Всеки отбор получи и брендирана кесия за събиране на находките по пътя. Тук запознахме отново всички участници с регламента и отговорихме на възникнали технически въпроси.



В първата си задача отборите трябваше да достигнат до Спортната палата, отгатвайки загадка. За да избегнем струпване на отборите и това да тръгнат в една и

съща посока, ние формулирахме 4 различни загадки, водещи към едно и също място. Достигайки до Спортната палата, отборите трябваше да изобразят там с групова пантомима този вид спорт, който им се е паднал. Тези снимки се оценяваха на финала.



След пантомимата отборите трябваше да залепят сърцата с написаните спортове и отбори, на тръбите в подлеза до Спортната палата.



На старта отборите получиха и по една незадължителна задача, изпълняване на която обаче носи допълнителен брой точки. Задачата беше да снимат по пътя си колкото може повече спортуващи хора, практикуващи различни спортове. Оказа се, както и предполагаме, че по улиците и в парковете на София могат да се видят около 20 вида спорт: колоездене, мотоциклетизъм, бягане, ходене, бадминтон, шах, скачащи кокили, слаклайн, тенис на маса, бокс, фитнес, бойни изкуства, скейтборд, тротинетка, ролкови кънки и др. Самите участници в квеста споделиха накрая, че са видели наистина много спортуващи хора по пътя си.



Вторият контролен пункт разположихме в кафето на „Фотосинтезис” на бул. Васил Левски. Избрахме го като място, близо до Спортната палата, и удобно за разполагане на квестори. За съжаление се оказа, че кафето е без климатик, и квесторките Ралица и Камелия скоро предпочетоха да заемат позиция на улицата, до входа на магазина.

На втората точка отборите получиха на случаен принцип 2 алтернативни равностойни задачи. Първоначално искахме да има 3 алтернативни маршрута, но впоследствие преценихме, че за 17 отбора 2 варианта са достатъчни. Едната задача отведе 10 отбора в медицинския колеж „Йорданка Филаретова”, където под ръководството на инструктор от Йога клуб „Скорпион” те изпълняваха упражнения от йога.





Втората група отбори, които изтеглиха другата задача, трябваше да открият спортната зала на Първа Английска гимназия, където под ръководството на инструктор от Айкидо клуб „Имеон” изпълняваха упражнения от айкидо.



Тези задачи много се харесаха на всички участници. В края на квеста много от тях споделиха, че много им е харесало да играят йога и айкидо. Партньорите също бяха

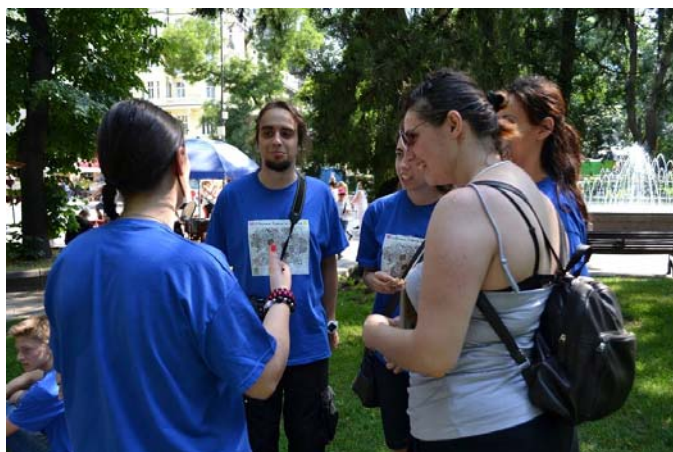
удовлетворени от участието си в програмата.

Следващото предизвикателство за отборите беше да открият най-близката до мястото, където се намират, площадка с външни фитнес уреди, и да направят по 4 снимки – всеки член на отбора на различен фитнес уред. Включихме тази задача в куеста, защото според нас външните фитнес уреди са едно от най-хубавите неща, насочени към масовия спорт, които са направени в столицата през последните 10 години. Подготвяйки тази задача, ние бяхме зарадвани от това, че в София вече има близо 20 площадки с фитнес уреди на открито, и те не са само в големите паркове. Всички участници изпълниха тази задача с голямо удоволствие ☺



Третият контролен пункт на играта беше в градината пред Народния театър „Иван Вазов“. Тук всички участници се явиха на куиз за проверка на познанията им за София и спорта. За целта бяхме подготвили 100 въпроса за различни места в София, свързани със спорта, личности и др. Куизът „100 въпроса“ може да се счита вече за традиционен в нашите куестове, защото в първия куест този елемент се оказва много сполучлив и харесан от участниците. Повечето участници успяха да отговорят на поне по 6 въпроса от 8, като квесторите им помагаша да стигнат до верния отговор, без да им подсказват директно. Така, без да знаят фактите, участниците успяха по пътя на логиката да отговорят, например, защо зала „Фестивална“ и зала „Универсиада“ се наричат така, какво е „Хиподрума“ и „Мотописта“. Един от най-трудните въпроси се оказа този за танците, които включва дисциплината Спортни (състезателни) танци – и двата отбора, на които се падна този въпрос, доста се затрудниха. Вероятно това показва недостатъчната популярност на този спорт, върху което би могла да поработи федерацията.

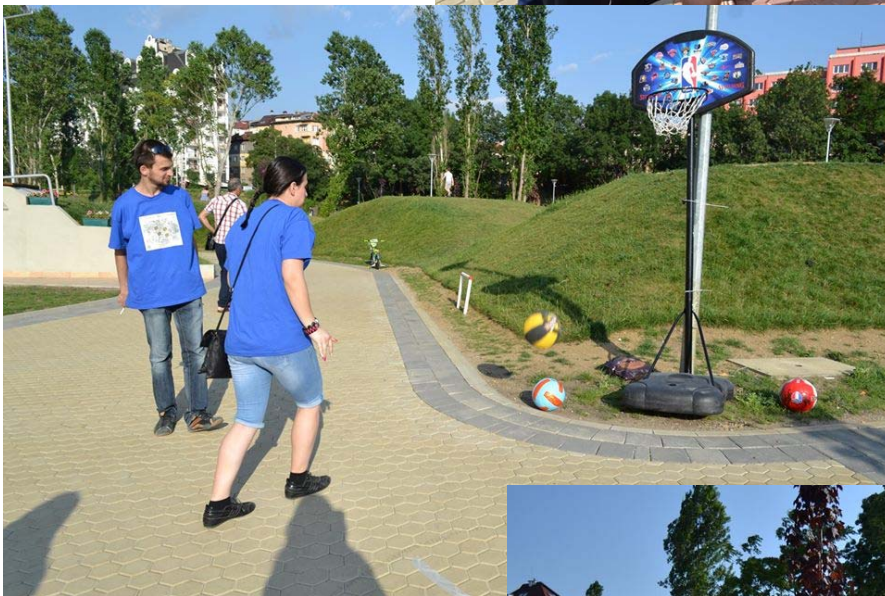
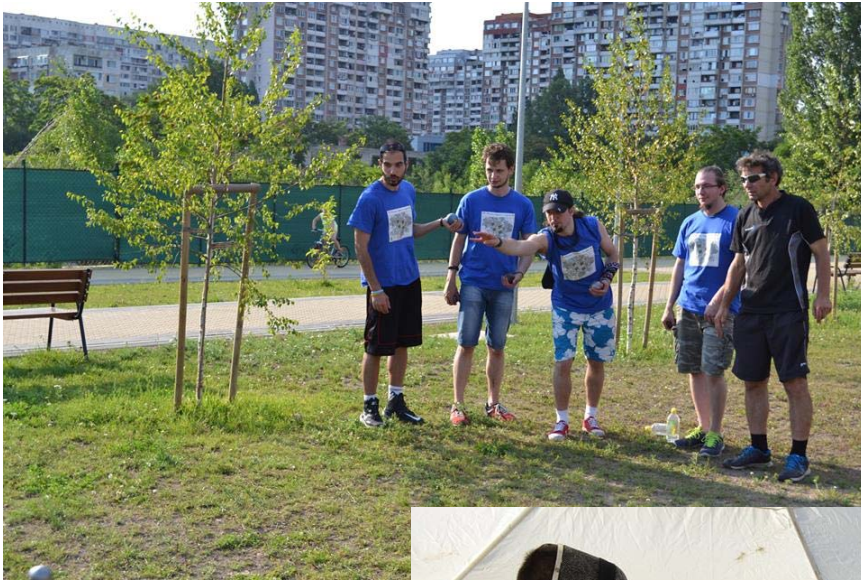
Що се отнася до самия Куиз, анализирайки събитието след неговото приключване, ние обсъждахме идеята да предложим двата куиза, от 2015 и от 2016 г., на някое списание, например Българска наука или Списание 8, и да измислим заедно подходящ формат за тяхното използване. И двата куиза съдържат по 100 въпроса, със съответните отговори, и не могат да бъдат използвани повече в Куест, а е вложен доста труд в тяхното съставяне. Написахме предложение до списание „Българска наука“ и очакваме отговора им.



Следващото изпитание трябваше да бъде „търсене на съкровище” в Антична Сердика, като самите съкровища, които представляваха стъклени перли, трябваше да се насипят от квесторите на 2 определени места между руините под Президентството и Министерския съвет (Ларгото). За съжаление, въпреки че до тези 2 места има свободен достъп на хора, охраната не разреши на квесторите да поставят „съкровищата”, без да имат разрешение от Министерството на културата. Затова трансформирахме задача в търсене на самите квестори, които се скрива сред руините.

Финалните изпитания се проведоха в Парк „Възраждане”. Избрахме го заради това, че това е най-новия парк в София, който още не е посещаван от много хора, както и заради факта, че в него се намира комплекс на „Спортна София”. Там отборите участваха в по 6 различни уъркшопа, получавайки бонус точки.





Тези изпитания бяха посрещнати с голям ентузиазъм не само от отборите, но събраха и доста публика. След като всички участници завършиха успешно, нашите партньори с удоволствие обучаваха всички, които изявиха желание да изпробват своите умения.

Класиране, победители и награди

Основен наш принцип в организацията на Градски куест е, че всички учасници и отбори трябва да бъдат възнаградени за усилията, които са положили. Затова осигурихме награди за абсолютно всички участници. Голямата награда – уикенд за целия отбор в четиризвезден хотел в Слънчев бряг получиха отбор „Козунаците“, който беше безспорният победител в играта. Всички останали отбори получиха отборни награди – бонбони и бири, и индивидуални награди за всеки участник - по 1 спортен уред (въженце за скачане, фрисби, обръч, топка за пилатес, водна бомба, уред за стискане, макарон за плуване, плажни топки и др.) и по 2 списания „Осем“. Наградите бяха връчени тържествено на сцената в парк „Възраждане“.





Нашият екип е щастлив, че успяхме за втори път да организираме Градска игра-приключение. Надяваме се, че ще успеем да я превърнем в традиционна. Има неща, които не станаха точно както ги планирахме, но резултатът беше оценен високо от всички – и от участниците, и от партньорите, и от организаторите. Надяваме се да го харесате и Вие. ☺

