

EUROPEJSKI TYDZIEŃ ZRÓWNOWAŻONEGO TRANSPORTU

16-22 WRZEŚNIA



Innowacyjne wydarzenie- Escape Trolley – gra trolejbusowa

- Kiedy - Europejski Tydzień Zrównoważonego Transportu 2018, Dzień Bez Samochodu oraz Europejski Dzień Trolejbusowy – 22.09.2018
- Gdzie - festyn rodzinny na Skwerze Kościuszki - Trolejbus
- Kto - Zarząd Dróg i Zieleni w Gdyni wraz z Przedsiębiorstwem Trolejbusowym w Gdyni Sp. z o.o.
- Ile – 15 min dla jednej grupy.



Innowacyjność

- zasady analogiczne do popularnych obecnie escape room'ów
- uczestnicy mogli odkryć wnętrze trolejbusu od nieco innej strony - mogli poruszać się po pojeździe swobodniej niż w codziennych podróżach, mogli zajrzeć w każdy zakątek i poczuć się jak u siebie w domu
- dzięki tej zabawie mieszkańcy mogli odkryć wnętrze trolejbusu od nieco innej; tajemniczej, zagadkowej i rozrywkowej strony.



Cel zabawy

- wydostanie się z zamkniętego trolejbusu po uprzednim odgadnięciu HASŁA
- włączenie mieszkańców w obchody ETZT
- zaznajomienie ich z niektórymi aspektami budowy trolejbusów oraz zagadnieniami związanymi z funkcjonowaniem transportu zbiorowego w Gdyni.

Organizacja

- Escape Trolley udostępniony był w godzinach 11-16 – podczas trwania festynu
- W trolejbusie obecny był kierowca i osoba odpowiedzialna za przywracanie zagadek do stanu pierwotnego po zakończeniu zabawy każdej z grup.



Uczestnicy

Udział wzięło ok.
150 -200 osób
(spośród ok. 800
uczestników
festynu).



Była to zabawa **dla całej rodziny.** Zagadki rozwiązywały dzieci (wraz z rodzicami), młodzież i dorośli.



Do trolejbusu można było wchodzić
indywidualnie lub grupami.



Zabawa dla całej rodziny

Rowiazywanie zagadek zgodnie z kolejnymi wskazówkami, obejmującymi m.in.:

- układanie puzzli (odczytywanie hasła),
- rozwiązywanie szarad,
- szukanie szyfrów, kluczy, pudełek, kopert ukrytych w nietypowych miejscach,
- otwieranie kłódek.

Przebieg gry



[illegible]

Przebieg gry

- Przy wejściu do trolejbusu każda grupa otrzymuje **folder** o projekcie dotyczącym zrównoważonej mobilności – CIVITAS DYN@MO
- W folderze jest pierwsza wskazówka - **kartka** z napisem „Tego nigdy nie ma w trolejbusie”



Przebieg gry

- Wskazówka kieruje do **lampionu**, w którym znajdują się **puzzle** (pocięte zdjęcie) przedstawiające grzejnik.



Przebieg gry

- Trzeba odnaleźć **grzejnik** w trolejbusie.



Przebieg gry

- Pod grzejnikiem przyklejona jest **koperta** z napisem w środku *„Spodoba się każdej małej dziewczynce”*.



Przebieg gry

- Wskazówka kieruje do **breloczka** z księżniczką, zawieszonego przy uchwycie dla pasażerów lub zawieszonego przy lusterku kierowcy.



Przebieg gry

- W breloczku znajduje się **podpowiedź** - *„Ułatwia przejazd osobie niepełnosprawnej”*.
- Wskazówka kieruje do miejsca, gdzie znajdują się **pasy bezpieczeństwa**, którymi przypina się wózek inwalidzki.



Przebieg gry

- Do zwiniętego pasa przymocowany jest dzwonek rowerowy.
- Dzwonek należy rozkręcić. W dzwonku rowerowym znajduje się kluczyk...



Przebieg gry

- Uczestnicy muszą poszukać w trolejbusie skrzynki/pudełka, który miałby **kłódkę**, do której pasowałby kluczyk.



Przebieg gry

- Po otwarciu pudełka uczestnicy znajdują w środku drugie **pudełko** zamknięte na **kłódkę** szyfrową i pojedyncze **litery**.



Przebieg gry

- Z liter należy ułożyć **hasło** „Ambulatorium”



Przebieg gry

Grupa musi znaleźć wskazówkę w postaci **rozpiski** pokoi, zawieszanej na oknie. Ambulatorium na rozpisce to **pokój** nr 112

 PRZEDSIĘBIORSTWO KOMUNIKACJI TROLEJBUSOWEJ W GDYNI SP. Z O.O.	
SEKRETARIAT • PREZES ZARZĄDU • Z-CA PREZESA ZARZĄDU	101-103
KADRY • RADCA PRAWNY	104
PŁACE	105
GŁÓWNY KSIĘGOWY	106
KSIĘGOWOŚĆ	107
SPEC. D/S MAJĄTKU • GŁÓWNY SPEC. D/S PLANOWANIA I ANALIZ	108
GŁÓWNY ENERGETYK • SPECJALISTA D/S MARKETINGU	109
GŁÓWNY SPECJALISTA D/S ORGANIZACJI I ZARZĄDZANIA	110
LEKARZ	111
AMBULATORIUM	112
SALA KONFERENCYJNA	200
KASA	3
KIEROWNIK WYDZIAŁU RUCHU	4-6
SPECJALISTA D/S TECHNICZNYCH	9
KIER. WYDZIAŁU OBSŁUGI TABORU • SPEC. D/S NAPRAW POJAZDÓW	10-11
SPECJALISTA D/S TECHNICZNYCH (OBSŁUGA OBIEKTU)	12
KIEROWNIK WYDZIAŁU SIECI I PODSTACJI • MISTRZ WSiP	22
BIURO MISTRZA WOT	23
ZWIĄZKI ZAWODOWE	przyziemie 07, 08, 09, 010
SPECJALISTA D/S GOSPODARKI MATERIAŁOWEJ	21
KIEROWNIK DZIAŁU ZAOPATRZENIA I GOSPODARKI MATERIAŁOWEJ	24



Przebieg gry

- Uczestnicy używają **kodu** 112 do otwarcia **kłódki**, zamykającej mniejsze **pudełko**.
- W mniejszym pudełku znajduje się kawałek jednego z wielu **plakatów** ETZT znajdujących się na oknach trolejbusu.



Przebieg gry

Uczestnicy za jednym z plakatów znajdują **kartkę** z napisem „Drzwi nie dla pasażera”. Szarada kieruje do **kabiny kierowcy**.



Przebieg gry

W kabinie kierowcy znajdują się **puzzle** z obrazem gdyńskich trolejbusów



Przebieg gry

Grupa układa puzzle, a następnie odwraca (wcześniej widać, że na odwrocie kawałków puzzli są elementy napisu).



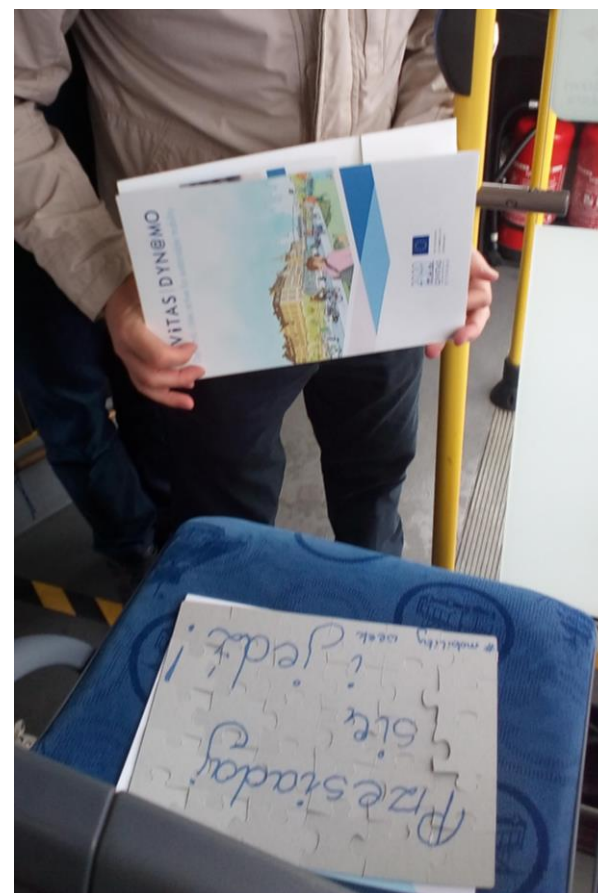
Przebieg gry

- Na odwrocie puzzli wypisane jest **hasło**, które pozwala na opuszczenie pojazdu.



Przebieg gry

HASŁO brzmi :
„Przesiadaj się i
jedź” i kierowca
otwiera drzwi!



Dziękuję za uwagę

Alicja Pawłowska
Kierownik

Samodzielny Referat Projektów
Unijnych i Zarządzania Mobilnością
Zarząd Dróg i Zieleni w Gdyni

a.pawlowska@zdiz.gdynia.pl

