

Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)

ARMINA MUSZYŃSKA

Uniwersytet Łódzki

Abstract

Playing to understand, playing to decode – urban games in a town
(the case of Głowno)

Towns are unique spaces, where urban areas coexist with agricultural ones and with woodlands. Historical, geographical and biological data are encoded in these territories, together with hidden mathematical riddles. Although they are invisible in everyday life, they can be decoded during urban games. These events, though associated mostly with large cities, have been successfully organized in towns. The purpose of this paper is to answer the questions: which educational content can be conveyed during urban games in towns, what are the possibilities and limitations associated with the organization of such games and what are the characteristics of urban games in towns (the example used is that of Głowno near Łódź).

Key words: urban games, regional education, towns

1. Wstęp

Województwo łódzkie, ósme pod względem powierzchni (18 218 km²) i szóste pod względem liczby mieszkańców, jest jednym z najrzadziej odwiedzanych przez turystów krajowych i zagranicznych (odpowiednio 12. lokata z 1,2 mln i 13. z 0,4 mln: *Krajowe i zagraniczne wyjazdy Polaków w 2009 roku*, 2010; *Przyjazdy do Polski w 2009 roku*, 2010). Zarówno jego mieszkańcy, jak i osoby z innych regionów postrzegają je jako mało atrakcyjne. Do zmiany negatywnego wizerunku województwa konieczne jest prowadzenie działań z zakresu edukacji regionalnej, także w małych miastach, czyli zgodnie z definicją akceptowaną przez większość polskich geografów i Główny Urząd Statystyczny (2011) – miastach liczących do 20 tys. mieszkańców. Jedną z bardziej efektywnych, a zarazem efektywną formę takiej działalności stanowią gry miejskie, rozumiane jako gry terenowe z elementami gier intelektualnych odbywające się w przestrzeni miasta.

Badania dotyczące gier miejskich w małym mieście prowadzone były przez autorkę od maja do października 2011 roku w zakresie projektu „Turystyka dla regionu – Zintegrowany Program Rozwoju Doktorantów”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego. Nawiązana została współpraca z Departamentem Gier (DG), jedyną łódzką firmą, która zajmuje się profesjonalną organizacją gier miejskich (<<http://departamentgier.pl/>>). Badania koncentrowały się wokół możliwości realizacji różnego typu gier w przestrzeni miasta mało atrakcyjnego turystycznie (badania terenowe w Głownie) oraz nastawienia profesjonalnych organizatorów i nauczycieli do włączenia technik ludycznych w proces kształcenia uczniów szkół ponadgimnazjalnych (wywiady eksperckie przeprowadzone 15 listopada 2011 r. z przedstawicielem DG Michałem Grelewskim oraz w październiku i listopadzie 2011 roku z pedagogami pracującymi w Zespole Szkół Licealno-Gimnazjalnych w Głownie). Rozmawiano z polonistą, geografem, matematykiem i historykiem. Ich przedmioty często odbierane są jako czysto teoretyczne, przez co – mimo starań nauczycieli – uczniowie nie zawsze potrafią powiązać je z praktyką i codziennym życiem. Możliwość wykorzystania treści programowych tych przedmiotów w grze miejskiej jest więc dla organizatorów wyzwaniem, którego podjęcie może przynieść wymierne rezultaty w procesie kształcenia.

Wybór Głowna także nie był przypadkowy. Chociaż miasto to ma bogatą historię sięgającą średniowiecza, nie ma w nim ani jednego obiektu wpisanego do rejestru zabytków. Ponadto w mieście, które liczy niecałe 20 km² powierzchni i blisko 15 tys. mieszkańców (Nartowicz-Kot, 2010), 30% terenów stanowią lasy, około 40% – użytki rolne, 3% – wody (Rada Miejska w Głownie, 2010). Tereny

zurbanizowane wraz z nieużytkami zajmują więc zaledwie 27% powierzchni Główna. Interesujące wydaje się poznanie możliwości i ograniczeń związanych z organizacją gier miejskich, w szczególności zaś edukacyjnych, w tak specyficznej przestrzeni. Celem badań jest także wskazanie optymalnej formy gry dla małego miasta oraz gry dla szkół, które pozwoliłyby na upowszechnianie treści edukacji regionalnej wśród młodzieży szkolnej, mieszkańców i graczy spoza miasta.

2. Gry miejskie w małych miastach a edukacja regionalna

Problematyka edukacji regionalnej, choć propagowana, często jest marginalizowana zarówno przez nauczycieli, jak i przez władze miast, w których interesie leży szerzenie wiedzy o mieście i regionie.

Możliwość zastosowania gry miejskiej jako skutecznego narzędzia w procesie edukacji regionalnej i promocji miasta (wśród mieszkańców, uczniów i turystów) jest popularyzowana przez działalność DG oraz Łódzkiego Stowarzyszenia Inicjatyw Miejskich Topografie poprzez artykuły w periodykach dydaktycznych (Grelewski, Radojičić, 2010), szkolenia nauczycieli czy wreszcie przez samą organizację gier z elementami edukacyjnymi. Członkowie DG podkreślają, że gra miejska może dotyczyć każdego tematu, a jednymi z najbardziej naturalnych są aspekty edukacji regionalnej. Nauczyciele chcący, by ich podopieczni poznawali zagadnienia związane z małą ojczyzną, mogą liczyć na fachową pomoc merytoryczną i organizacyjną oraz wzorować się na działalności DG. Dzięki Łódzkiemu Stowarzyszeniu Inicjatyw Miejskich Topografie oraz DG w województwie łódzkim odbyło się już kilka gier *stricte* edukacyjnych, a niemal każda z nich bazowała na oswojaniu przestrzeni miasta, wskutek czego szeroko rozumiana edukacja regionalna była nieodłącznym elementem rozgrywek. Grelewski w udzielonym autorce wywiadzie do najważniejszych łódzkich gier edukacyjnych zaliczył *ŁódźBój*, *GrAwardardę* (grę o Władysławie Strzeмиńskim), *Wiedzożerców* i *Zmotaj fabrykę*.

Zaledwie trzy projekty, każdy o charakterze edukacyjnym, realizowane były w małych miastach. Dwa z nich (w Zgierzu i Wieluniu) wiązały się z promocją Szlaku Bursztynowego. Największą grę (około 150 uczestników), *Rękopis znaleziony w Warcie*, przeprowadzono w liczącym niespełna 3 tys. mieszkańców Uniejowie. Gra odbyła się w maju 2011 roku i towarzyszyła promocji projektu „Uniejów w fotokodach” oraz VII Ogólnopolskiemu Złotowi Młodzieży Wiejskiej. Uczestnicy szukali skarbu, odwiedzając przy tym najatrakcyjniejsze miejsca, zapoznając się z Bractwem Rycerskim i indianistami z Uniejowa, którzy czynnie włączyli się w przygotowanie gry. Rozgrywka okazała się udaną

imprezą, spełniającą oczekiwania zleceniodawców, a także udowodniono dzięki niej, że gra miejska z powodzeniem może być realizowana w małych miastach. Według opinii Grelewskiego jej scenariusz jest na tyle atrakcyjny, iż może być wykorzystany ponownie jako alternatywna forma zajęć w ramach edukacji regionalnej.

Warto nadmienić, że zabawy terenowe o charakterze gier miejskich były organizowane również w Głowniu. W 2000 roku Samorząd Uczniowski ówczesnego Liceum Ogólnokształcącego zorganizował rajd dla licealistów z okazji Dnia Dziecka. Polonistka, pełniąca funkcję opiekunki samorządu, wskazała elementy zabawy, które są typowe dla gier miejskich: przygotowanie scenariusza, szlaku i map (trasa biegła głównie w terenie leśnym, konieczne więc było dobre zorientowanie uczestników), opracowanie kart do gry wraz z zadaniami dla drużyn – klas pod opieką wychowawcy, nagrody (uczniowie otrzymali owoce i słodczyce ufundowane przez radę rodziców, a najlepsza klasa – certyfikat nietykalności, dzięki któremu w wybrany przez siebie dzień uczniowie tej klasy nie mogli być pytani ani pisać sprawdzianów).

Zabawa trwała pięć godzin, podczas których pokonano około sześciu kilometrów. Uczniowie mogli wykazać się sprawnością fizyczną i wytrzymałością, poznać okoliczne lasy, sprawdzić swoją wiedzę o szkole (odpowiadając na pytania w rodzaju: ilu jest w LO nauczycieli matematyki?, jaki jest numer telefonu do szkoły?), posłużyć się wyobraźnią i wiedzą zdobytą na lekcjach języka polskiego, by napisać pean na cześć wychowawcy, czy też ułożyć i zaśpiewać hymn szkoły.

Elementem rajdu, który utrudnia zakwalifikowanie go jako typową grę miejską, jest poprowadzenie trasy w lasach (jedynym fragmentem przestrzeni miejskiej, w której uczniowie wypełniali zadania, był teren szkoły). Jednakże Grelewski, zarówno w udzielonym wywiadzie, jak i publikacjach (np. Grelewski, Radojičić, 2010), zwraca uwagę, że w przypadku gier miejskich ważniejsze od stopnia zurbanizowania terenu jest to, iż toczą się one w realnej przestrzeni, stającej się sferą rywalizacji i poznania.

Kolejne gry organizowane były na początku roku szkolnego 2011/2012 oraz około czterech lat wcześniej dla uczniów klas pierwszych. Biegi na orientację, jak je nazwano, miały na celu integrację młodzieży. Uczniów podzielono na przypadkowe kilkoosobowe grupy, których zadaniem było jak najszybsze pokonanie trasy oraz poprawne rozwiązanie zagadek z dziedziny matematyki, języka angielskiego, historii i geografii; dodatkowo uczestnicy mieli zaprezentować się w zabawny sposób. Podczas pierwszego biegu gracze podążali śladem wstążek porozwieszanych na leśnym szlaku, za drugim razem otrzymali mapę, która miała ich doprowadzić do tzw. punktowych (tę funkcję pełnili uczniowie starszych klas liceum). W ostatnim biegu zrezygnowano z martwych punktów (czyli tych, które nie są obsługiwane przez osoby, zawierają tylko ukryte zada-

nia), stawiając na bezpośredni kontakt uczestników i organizatorów – zbliżono się tym samym do idei przyświecających DG. W obu przypadkach zabawę kończył poczęstunek sponsorowany przez radę rodziców. Trzy najlepsze drużyny otrzymały nagrody, które były symboliczne (ich koszt wyniósł około 2 zł na osobę), lecz zabawne i niezwykle ucieszyły zwycięzców. W opinii nauczycielki matematyki, jednej z organizatorek imprezy, gra przyniosła spodziewane efekty. Zarówno gracze, jak i punktowi wyrazili chęć uczestnictwa w kolejnych tego typu przedsięwzięciach, zaznaczając, że nie nagrody, lecz niebanalnie spędzony czas stanowi dla nich magnes.

Gry przygotowywane przez nauczycieli głowieńskiego liceum nie korespondowały z zagadnieniami edukacji regionalnej (z wyjątkiem lepszego poznania szkoły), chociaż wszyscy nauczyciele, z którymi prowadzone były wywiady, zgodnie twierdzili, że część zagadnień związanych z ich przedmiotami można realizować, egzemplifikując je w przestrzeni Głowna lub wplatając w scenariusz gry.

Powyższe przykłady dowodzą, że gry miejskie mogą być z powodzeniem organizowane w małych miastach, lecz wymagają od organizatorów specyficznego podejścia.

3. Wyzwanie dla organizatorów – poznanie specyfiki przestrzeni miejskiej małych miast

Gry miejskie w małych miastach organizowane są najczęściej jako element towarzyszący większej imprezie, gdyż istnieje ryzyko, że jako samodzielne atrakcje nie przyciągnęłyby dostatecznej liczby uczestników. Zlecane są wtedy profesjonalnym firmom. W przypadku gier, które towarzyszą uroczystościom szkolnym, organizatorami ze względów finansowych są nauczyciele oraz sami uczniowie. Graczami są zwykle uczniowie miejscowych szkół, stanowiący gwarancję frekwencji. Jednakże osoby, które podjęły naukę w większych ośrodkach, zazwyczaj sceptycznie odnoszą się do tego, co dzieje się w ich rodzinnych miastach. Kolejnym problemem jest niedostateczna, zbyt późna promocja imprez (co można zauważyć na przykładzie otwarć wystaw w głowieńskim Muzeum Regionalnym czy koncertów organizowanych przez Miejski Ośrodek Kultury). Informacje o wydarzeniach w mieście nie docierają nawet do potencjalnych zainteresowanych, przez co partycypuje w nich powtarzalna grupa organizatorów, ich rodzin i bliskich znajomych. Plakaty na słupach informacyjnych i portalach głowieńskich okazują się niewystarczające. W przypadku gier miejskich utrudnieniem jest też niezajomość tej formy rozrywki.

Organizatorzy muszą zmierzyć się z licznymi przeszkodami, których nie spotyka się w przestrzeni dużych i średnich miast. Zaliczają się do nich:

- ◀ Niewielka liczba obiektów zabytkowych. W Głównie nie ma ani jednego obiektu wpisanego do rejestru zabytków. Obiekty zabytkowe znane są mieszkańcom, głównie jednak ze względu na funkcje pełnione obecnie (dworek hrabiny Komorowskiej – Urząd Stanu Cywilnego, pałac Jabłońskich – siedziba Muzeum Regionalnego).
- ◀ Przestrzenie zakodowane przez tradycję. Głęboko zakorzeniona tradycja sprawia, że słowa stają się zbędne. W mieście, w którym – w pojęciu mieszkańców – księgarnia zawsze była w tym samym miejscu, nie ma potrzeby umieszczania szyldów, to samo dotyczy sklepów czy cukierni (czynna codziennie do ostatniej bułki) i lodziarni (otwarta wtedy, gdy jest ciepło). Miejsca te, bez problemu identyfikowane przez mieszkańców, są dystraktorami dla przyjezdnych. Z drugiej strony, ze względu na tajemniczość swoich funkcji, mogą być wyjątkowo intrygujące z punktu widzenia organizatorów.
- ◀ Mało znana historia miasta i niewielka liczba (bądź brak) spektakularnych wydarzeń z nim związanych. Mieszkańcy historię miasta rozpatrują przez subiektywny pryzmat rodzinny, dla turystów z zewnątrz jest ona białą kartą. Organizatorzy muszą poświęcić wiele czasu na poznanie dziejów miasta i wybranie zagadnień, które będą atrakcyjne dla graczy z różnych środowisk.
- ◀ Niewielka liczba znanych ludzi cieszących się popularnością poza granicami miasta. W przypadku Główna są to zaledwie trzy osoby: aktor Janusz Paluszkiwicz, reżyser Ryszard Brylski, mieszkający w Głównie kolarz Dariusz Baranowski. Pośrednio związany z miastem jest grafik, autor projektów znaczków pocztowych i banknotów Andrzej Heidrich, którego ojciec przed II wojną światową pracował w głowieńskiej walcowni miedzi (Torańska, 2011).
- ◀ Prawdopodobieństwo realizacji części scenariusza w terenach niezurbanizowanych.
- ◀ Utrudnienia związane z wykorzystaniem w grze transportu publicznego. W Głównie autobusy miejskie w ogóle nie kursują w soboty, niedziele i święta, czyli w dniach, w których najczęściej organizowane są gry miejskie.

Realizacja gier miejskich w małych miastach ma także liczne zalety, zarówno z punktu widzenia organizatorów, jak i uczestników. Gracze otrzymują szansę dostrzeżenia nowych głębi w miastach, które do tej pory wydawały im się mało interesujące, niekryjące żadnych sekretów. Otwiera się przed nimi atrakcyjna i stosunkowo niedroga możliwość aktywnego spędzania czasu

wolnego. Istotny jest także aspekt bezpieczeństwa. Zmniejszony ruch uliczny, szczególnie w weekendy w godzinach popołudniowych, sprawia, że zarówno uczestnicy, jak i sami organizatorzy mogą bardziej koncentrować się na kwestiach merytorycznych i taktycznych. Mniejsze jest ryzyko konfrontacji graczy np. z kibicami. Tego typu problem pojawił się podczas gry „Urbovita”, która miała miejsce w Warszawie, w trakcie „Urban Playground” (Bielecki, 2008).

W małych miastach obiekty zabytkowe często położone są w znacznych odległościach od siebie, dlatego też można, oprócz biegu, organizować gry rowerowe lub gry z wykorzystaniem ról.

Przy organizacji imprez w mniejszych ośrodkach ważną rolę odgrywają też znajomości. To, że „wszyscy się znają” sprawia, iż uzyskanie pozwoleń i uzgodnienie terenów udostępnianych podczas gry jest kwestią zadzwonienia do kilku osób, zajmuje mniej czasu i wysiłku niż w analogicznych przypadkach w metropoliach.

Wydawać by się mogło, że – z marketingowego punktu widzenia – gry realizowane w małym mieście nie są lukratywne. Pełnią jednak podwójną funkcję edukacyjną: z jednej strony pozwalają odkryć miasto, spojrzeć na nie z innej perspektywy, z drugiej zaś pokazują, czym jest sama gra miejska, oswajają z tą formą nauczania poprzez rozrywkę, a tym samym generują popyt na kolejne imprezy.

4. Konkluzja: odkodowanie, czyli realizacja gry w małym mieście

Czas poświęcony na przygotowanie gry oraz czas samej rozgrywki jest tożsamy w dużym i małym mieście. Obie przestrzenie pozwalają na realizację podobnych pomysłów. W przypadku małych miast warto jednak skupić się na grach, które miałyby na celu:

- ◀ edukację regionalną (dla mieszkańców w każdym wieku);
- ◀ pokazywanie praktycznego wymiaru poznawanych treści (dla uczniów);
- ◀ promocję gier miejskich.

Grelewski w grze o charakterze edukacyjnym dla mieszkańców proponuje tematykę związaną z dwudziestoleciami międzywojennymi. W dziejach Główna był to okres gwałtownych zmian, włączania w granice administracyjne sąsiednich wsi, rozwoju przemysłu ciężkiego i turystyki wypoczynkowej. Gra powinna być częścią innej imprezy miejskiej (np. organizowanych co roku Dni Główna), co rozwiązałoby problem ewentualnego niedoinformowania mieszkańców (w najgorszym przypadku o grze mogliby się dowiedzieć podczas festynu i przyłączyć do niej spontanicznie).

Szczęśliwie dla uczniów w Głownie nauczyciele nie mają uprzedzeń zaobserwowanych u pedagogów przez Augustyna Surdyka (2008). Skłonni są do zorganizowania gry, która pokazywałaby praktyczne aspekty teorii przekazywanej w szkole, przy czym uważają, że gra ta powinna być interdyscyplinarna. Ciekawe, dowcipne zadania mogą nie tylko pokazać, jak korzystać z wiedzy w życiu codziennym, ale też pozwolić spojrzeć na przestrzeń miasta jak na labirynt tajemnic, po którym można krążyć, za każdym razem spotykając niespodzianki. Nauczyciele sugerują przygotowanie zadań z dziedzin:

- ◀ języka polskiego – można szukać rymów częstochowskich w Głownie, gdy „Murzyn z daleka [...] na rynku czeka” (wykorzystanie wiersza Brzechwy „Murzyn w Głownie” spopularyzowanego dzięki wokalnemu wykonaniu Kingi Preis), a na głowieńskich toponimach (rzeka Mroga, zalew Mrożyczka) ćwiczyć ortografię;
- ◀ matematyki – możliwe jest np. rozpatrywanie symetrii w procesie tworzenia wycinanki łowickiej, spojrzenie na targowisko miejskie jak na kłębowisko zadań („Na rynku czekają na Ciebie kontrolerzy. Przejdź spokojnym krokiem po alejce od jednego do drugiego, mierząc czas. Ile zajmie Ci robienie zakupów na rynku z babcią, jeśli chce ona obejść 4 alejki, zatrzymuje się 3 razy na 2 minuty celem kupienia warzyw i owoców, a jej tempo chodzenia jest 2 razy wolniejsze od Twojego?”), na fasadę kościoła jako przestrzeń zawłaszczaną przez tablice pamiątkowe („Średnio co ile lat wieszano tablice pamiątkowe na kościele św. Jakuba?”);
- ◀ biologii – powstaje wtedy szansa poznania gatunków fauny i flory miejskiej („Nad wodą, koło kościoła, wędkarz się czai / Co może złowić, ten się dowie, kto go zagai”);
- ◀ geografii – w granicach Głowna znajduje się rezerwat przyrody Zabrzeżna, liczne wydmy śródlądowe, z istnienia których niewiele osób zdaje sobie sprawę; nazywa się je zwyczajnie „górkami piaskowymi”;
- ◀ przedsiębiorczości – Głowno słynie z przemysłu bieliźniarskiego i jest znane w całym kraju jako „stanikowa stolica Polski”. Aby stworzyć kolejny dobrze prosperujący zakład, warto od młodych lat uczyć się racjonalnej gospodarki finansami („Po udanych zakupach warto usiąść w lokalu i odpocząć. W barze przy ul. X wszyscy uczestnicy gry otrzymują 10% rabat na gorące napoje. Ile zapłacisz za posiłek dla Ciebie i dla Twoich znajomych, jeśli 3 osoby zamówią gorące herbaty z cytryną, 2 osoby wypiją gorącą czekoladę i każda z nich zje hot-doga?”).

Bez względu na to, czy gra będzie większym projektem organizowanym przez profesjonalną firmę dla szerokiego grona odbiorców, czy wydarzeniem szykowanym przez nauczycieli dla uczniów, przyczyni się ona – w opinii pyta-

nych ekspertów – do integracji uczestników, tworzenia więzi z innymi graczami z drużyn i przestrzenią miasta, a także do wzrostu świadomości lokalnej.

Małe miasto może stać się planszą do pasjonującej gry w ramach edukacji regionalnej i szkolnej. Ta technika ludyczna wpływa na poczucie więzi z małą ojczyzną, a także promuje firmy i osoby związane z jej organizacją, przede wszystkim zaś samą ideę gier miejskich jako ucieczki od świata wirtualnego w stronę prawdziwych wyzwań w mieście, które, pozornie bliskie, wymaga odkrycia.

W edukacyjnych grach miejskich przestrzeń małego miasta nigdy nie jest ograniczeniem, może nim być tylko wyobraźnia organizatorów.

LITERATURA

- Bielecki, K. (2008). *Miasto to gra*. Warszawa: Akademicki Inkubator Przedsiębiorczości.
- Grelewski, M., Radojičić, V. (2010). Gry miejskie jako narzędzie edukacji regionalnej na przykładzie gry ŁódźBój. *Geografia w Szkole*, 4, 58–63.
- Krajowe i zagraniczne wyjazdy Polaków w 2009 roku* (2010). Online: <http://www.intur.com.pl/jurek_09.htm#krajowe09>. Data dostępu: 3 listopada 2011.
- Departament Gier (strona firmy). Online: <<http://departamentgier.pl/>>. Data dostępu: 28 października 2011.
- Główny Urząd Statystyczny (2011). *Miasta w liczbach 2009*. Online: <http://www.stat.gov.pl/cps/rde/xbr/gus/oz_miasta_w_liczbach_2009_notatka_infor.pdf>. Data dostępu: 8 września 2012.
- Nartowicz-Kot, M. (red.). (2010). *Głowno. Dzieje miasta*. Łódź: Polskie Towarzystwo Historyczne, Oddział Łódzki, Urząd Miejski w Głownie.
- Rada Miejska w Głownie (2010). *Plan Rozwoju Lokalnego Miasta Głowna 2007–2013*. Online: <http://www.glowno.bip.net.pl/?p=document&action=show&id=1322&bar_id=18>. Data dostępu: 9 listopada 2012.
- Przyjazdy do Polski w 2009 roku* (2010). Online: <<http://www.intur.com.pl/turysci2009.htm#woj09>>. Data dostępu: 3 listopada 2011.
- Surdyk, A. (2008). Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”. *Homo communicativus*, 3(3), 27–46.
- Torańska, T. (10 listopada 2011). Ani jednego dnia bez kreski. *Duży Format*, 43, 12–15.

mgr Armina Muszyńska, geograf, glottodydaktyk, doktorantka w Instytucie Geografii Miast i Turyzmu, Uniwersytet Łódzki, armina5@interia.pl

Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)

Abstrakt

Małe miasta stanowią wyjątkowy obszar, w którym tereny zurbanizowane współistnieją z rolnymi i leśnymi. W przestrzeniach tych zakodowane są treści historyczne, geograficzne, biologiczne, ukryte są zagadki matematyczne. Niewidoczne na co dzień, mogą zostać rozszyfrowane podczas jednej z gier miejskich. Imprezy te, kojarzone głównie z dużymi miastami, z powodzeniem organizowane są w mniejszych ośrodkach. Artykuł jest próbą odpowiedzi na pytania, jakie treści edukacyjne mogą być przekazywane podczas gier miejskich w małych miastach, jakie są możliwości i ograniczenia związane z ich przygotowaniem oraz na czym polega specyfika gier miejskich w małych miastach (na przykładzie podlódzkiego Główna).

Słowa kluczowe: gry miejskie, edukacja regionalna, małe miasta