

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*".

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Centrum Komunikacji Społecznej Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	13) działalność wspomagająca rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

II. Dane oferenta(-tów)

1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu	
Nazwa: Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000099616 , Kod pocztowy: 61-701 , Poczta: Poznań , Miejscowość: Poznań , Ulica: Fredry , Numer posesji: 3 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: Poznań , Gmina: m. Poznań , Strona www: www.viator.org.pl , Adres e-mail: skt@viator.org.pl , Numer telefonu: 605351044 , Adres korespondencji: Kod pocztowy: 62-080 , Poczta: Sady , Miejscowość: Sady , Ulica: Kobylnicka , Numer posesji: 12a , Numer lokalu: 2 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: poznański , Gmina: Tarnowo Podgórne ,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Szymon Dąbrowski Adres e-mail: skt@viator.org.pl Telefon: 693395626

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Czerwiec '76 w Ursusie – trwałe upamiętnienie i integracja społeczności lokalnej poprzez stałą grę miejską: opracowanie, publikacja i inauguracja z konkursem”			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	12.08.2026	Data zakończenia	09.11.2026

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)

Opis zadania

IDEA PROJEKTU

Rok 2026 został ustanowiony przez Senat RP Rokiem Robotniczych Protestów Czerwca 1976. Wydarzenia te na trwałe zapisały się w historii Ursusa i Warszawy, a ich 50. rocznica, która miała miejsce w czerwcu, stała się ważnym impulsem do refleksji nad tożsamością naszej dzielnicy.

Choć główne uroczystości rocznicowe minęły, prawdziwym wyzwaniem dla lokalnej wspólnoty jest trwałe wykorzystanie tego historycznego impulsu do budowania więzi sąsiedzkich i międzypokoleniowych na kolejne lata. Nasz projekt nie jest jednorazowym działaniem okolicznościowym, lecz odpowiedzią na potrzebę stałego narzędzia animacji kulturowej, które będzie integrować mieszkańców bez względu na kalendarz – przez cały rok i w przyszłości.

Z tego powodu nasze stowarzyszenie planuje trwałe upamiętnienie wystąpień robotniczych Czerwca '76 w Ursusie poprzez opracowanie, publikację i inaugurację stałej gry miejskiej poświęconej protestom w Zakładach Mechanicznych „Ursus” oraz blokadzie linii kolejowych.

Tego typu gry są nowoczesną, kreatywną formą popularyzacji historii, ale przede wszystkim – skutecznym narzędziem integracji społeczności lokalnej. Łącząc elementy grywalizacji, edukacji regionalnej i aktywnej rekreacji, umożliwiają samodzielne odkrywanie przestrzeni dzielnicy w dowolnym czasie, sprzyjając wspólnym spacerom rodzin, grup sąsiedzkich i przyjaciół.

Planowana gra zamienia uczestników w odkrywców i detektywów, którzy samodzielnie tropią ślady historii w przestrzeni Ursusa. Zamiast biernego słuchania – aktywne przeżywanie historii. Zamiast jednorazowej lekcji – trwałe narzędzie dostępne dla każdego bezpłatnie. Projekt łączy pamięć z zabawą, przeszłość z teraźniejszością, a przede wszystkim sąsiadów ze sobą nawzajem, wzmacniając kapitał społeczny dzielnicy.

Gra zostanie wydana w formie drukowanej karty do pobrania w punktach dystrybucji na terenie Ursusa (np. Urząd Dzielnicy Ursus, Dom Kultury „Portiernia”, Biblioteka Publiczna w Ursusie, Ośrodki Pomocy Społecznej) oraz jako plik do druku w serwisach z grami miejskimi: www.miastotoplansza.pl i www.gryturystyczne.pl, gdzie będzie można sprawdzić poprawność hasła końcowego oraz wpisać się na listę zwycięzców. Grze towarzyszyć będzie kilkudniowa rozgrywka inauguracyjna z nagrodami (np. bony, wejściówki do instytucji kultury), nadająca projektowi charakter lokalnego wydarzenia integrującego całe rodziny i grupy sąsiedzkie, poprzedzonego kampanią informacyjną.

Co ważne:

- pozyskaliśmy już większość środków na planowaną grę, w związku z czym wnioskujemy o pozostałą niewielką kwotę niezbędną do jej realizacji;
- gra będzie współgrać z podobnymi grami w kilku innych miastach, gdzie również miały miejsce protesty robotnicze w PRL, pod wspólnym hasłem „PrzełoMY!”;
- projekt ma charakter trwały i będzie dostępny dla mieszkańców oraz turystów również po zakończeniu działań grantowych, stanowiąc stały punkt oferty integracyjnej Ursusa.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG DZIAŁAŃ

3-20 sierpnia - Przygotowanie merytoryczne i scenariusz - na podstawie konsultacji historycznych

(ze świadkami wydarzeń z Ursusa) oraz wizji terenowej powstanie scenariusz trasy (ok. 2-3 km, 7-10 punktów kontrolnych) z zagadkami i zakodowanym hasłem końcowym.

- 21 - 31 sierpnia - Opracowanie graficzne i skład - przygotowanie karty gry w stylistyce spójnej z grami z cyklu „Przełomy!”, dostosowanej do druku i standardów dostępności WCAG (wersja cyfrowa).

- 1 - 15 września - Testy gry w terenie

- 15-25 września - Druk i dystrybucja kart - wydrukowanie 2000 kart gry i bezpłatne udostępnienie ich w wybranych punktach dystrybucji na terenie Ursusa oraz online w formie PDF na platformach Gry Turystyczne i Miasto to Plansza.

- 26 września - 5 października - Inauguracyjna rozgrywka konkursowa - kilkudniowe wydarzenie z nagrodami dla osób, rodzin i grup sąsiedzkich, które jako pierwsze prześlą poprawne hasło końcowe. Rozgrywka będzie połączona z działaniami popularyzującymi historię protestów robotniczych Czerwca '76 w Ursusie. Termin inauguracji został dobrany nieprzypadkowo. Jesień to naturalny czas powrotu do lokalnych aktywności po wakacjach – sprzyja integracji grup sąsiedzkich, klas szkolnych i środowisk seniorskich. Gra zostaje uruchomiona jako stałe narzędzie animacji wspólnoty, a nie jednorazowe wydarzenie towarzyszące dacie historycznej. Dzięki temu unikamy konkurencji z czerwcowymi uroczystościami państwowymi, a skupiamy się na długofalowym budowaniu więzi w dzielnicy, co wprost realizuje cel

- od 15 września do końca projektu - Lokalna kampania promocyjna - plakaty w instytucjach partnerskich Ursusa, targetowane posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram), informacje w lokalnych mediach (np. „Gazecie Ursowskiej”) oraz działania promujące udział mieszkańców i turystów.

GRUPA DOCELOWA

Nasz projekt odpowiada na potrzeby bardzo szerokiej grupy odbiorców – od młodzieży poszukującej atrakcyjnych form kontaktu z historią, przez rodziny chcące wspólnie spędzić czas i rozmawiać o przeszłości, aż po dorosłych i seniorów, w tym świadków wydarzeń Czerwca '76 w Ursusie, dla których gra będzie okazją do podzielenia się swoją pamięcią i wiedzą. Priorytetowo traktujemy młodzież w wieku 13-25 lat – to właśnie do niej chcemy dotrzeć w pierwszej kolejności, pokazując, że historia może być przygodą, a nie tylko podręcznikową datą.

Projekt został zaplanowany również z myślą o rodzinach z dziećmi – wspólne rozwiązywanie zagadek buduje więzi międzypokoleniowe i naturalnie przekazuje wartości. Co kluczowe – gra celowo angażuje grupy sąsiedzkie i lokalne wspólnoty, stając się pretekstem do wspólnych wyjść, rozmów i integracji mieszkańców Ursusa. Nie zapominamy o osobach z niepełnosprawnościami - zadanie zostanie zaplanowane i zrealizowane w taki sposób, aby zapewnić dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami, w następujących zakresach:

- Dostępność architektoniczna: Trasa gry terenowej prowadzi głównie po chodnikach, placach i utwardzonych ścieżkach, z możliwością pominięcia miejsc trudno dostępnych (uczestnik sam decyduje o tempie i ewentualnych skrótach).

- Dostępność cyfrowa: Wszystkie materiały cyfrowe projektu (strona internetowa, pliki PDF z grami,

formularze, komunikaty) zostaną przygotowane zgodnie z wymogami dostępności cyfrowej (WCAG 2.1 na poziomie AA), zapewniając dostępność m.in. dla osób z dysfunkcjami wzroku (kompatybilność z czytnikami ekranu). Pliki PDF będą zawierać tagi ułatwiające nawigację.

- Dostępność informacyjno-komunikacyjna: Informacje o projekcie i zasadach uczestnictwa będą podawane w sposób jasny i zrozumiały, w języku polskim. Na życzenie uczestników zapewniony zostanie kontakt i możliwość uzyskania informacji za pośrednictwem alternatywnych środków komunikacji (e-mail, telefon). Wsparcie merytoryczne przy rozwiązywaniu gier będzie dostępne drogą elektroniczną (adres e-mail wskazany na karcie gry i stronie projektu).

Dzięki temu projekt staje się narzędziem uniwersalnym – dostępnym, bezpłatnym i angażującym różne grupy wiekowe oraz społeczne.

TRWAŁOŚĆ

Gra pozostanie dostępna po zakończeniu projektu – karty będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu, a plik PDF i system weryfikacji haseł online pozostaną bezterminowo dostępne, stanowiąc trwałe zasób integracyjny dla przyszłych pokoleń mieszkańców Ursusa.

ZNACZENIE PROJEKTU I WKŁAD W ROCZNICĘ

Choć główne obchody 50. rocznicy Czerwca '76 odbyły się w czerwcu, nasz projekt wychodzi naprzeciw wyzwaniu, które przed lokalnymi wspólnotami stoi po zakończeniu uroczystości – jak sprawić, by pamięć o tych wydarzeniach przekuła się w codzienną, żywą tkankę społeczną dzielnicy. Dzięki wsparciu w ramach małego grantu powstanie trwałe, dostępne dla wszystkich narzędzie upamiętnienia, które nie zniknie wraz z końcem roku rocznicowego, lecz będzie funkcjonować przez lata. Młodzież zyska możliwość samodzielnego odkrywania historii we własnej przestrzeni miejskiej. Rodziny i seniorzy zyskają pretekst do wspólnego spaceru i rozmowy o wydarzeniach, które miały ogromny wpływ na historię Ursusa, Warszawy i całej Polski.

Co najważniejsze z perspektywy obszaru 13 – projekt wykracza poza edukację historyczną. Jest przede wszystkim narzędziem animacji sąsiedzkiej i budowania kapitału społecznego. Zachęca do wspólnego spędzania czasu, dialogu międzypokoleniowego i wzmocnienia lokalnej tożsamości. Gra staje się pretekstem do wyjścia z domu, spotkania z sąsiadem, wymiany spostrzeżeń i wspólnej zabawy – czyli działań, które realnie wspierają rozwój wspólnoty lokalnej w Ursusie. Miasto zyska natomiast nowy, żywy element oferty kulturalnej i społecznej, który będzie funkcjonował przez kolejne lata bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Wpisujemy się tym samym w priorytety małych grantów: wzmocnienie wspólnot lokalnych oraz kultywowanie pamięci o wydarzeniach historycznych, a dodatkowo pokazujemy, że historia może być angażująca, nowoczesna i łączyć ludzi niezależnie od wieku.

Miejsce realizacji

Gdańsk

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba opracowanych i wydanych stałych gier miejskich	1	Protokół odbioru gry, plik źródłowy karty, egzemplarz wzorcowy
Liczba bezpłatnych kart gry rozprowadzonych wśród mieszkańców i turystów	2000 szt.	Raport z dystrybucji od instytucji partnerskich (Muzeum Czerwca '56, Punkty IT, itp), potwierdzenia odbioru
Liczba uczestników inauguracyjnej rozgrywki konkursowej (zgłoszone poprawne hasła)	min. 80 osób	Informacja z punktów dystrybucji, statystyki licznika pobrań gry.
Liczba przyznanych nagród w konkursie inauguracyjnym	20	Pokwitowania odbioru nagród

5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystywane w realizacji zadania.

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne Viator działa nieprzerwanie od 2001 roku, specjalizując się w nowoczesnej edukacji historycznej poprzez gry miejskie, terenowe i muzealne. Od 2006 roku realizuje zasadę „nauki przez zabawę”, należąc do liderów w tej dziedzinie w Polsce.

Kluczowe osiągnięcia:

- trzy gry miejskie poświęcone Poznańskiemu Czerwcowi '56 – co gwarantuje dogłębną znajomość tematu i sprawdzone rozwiązania scenariuszowe,
- ponad 150 gier miejskich na inne tematy w całym kraju, w tym pierwsza w Poznaniu gra o Powstaniu Wielkopolskim (2006).
- 15 gier muzealnych dla instytucji takich jak Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy czy Muzeum Powstania Wielkopolskiego.
- ogólnopolskie i międzynarodowe konkursy kryptologiczne („Łamacze Szyfrów”, „theCODEBREAKERS”) z udziałem ponad 20 000 uczestników.
- autorskie platformy www.gryturystyczne.pl i www.miastrtoplansza.pl z bazą ponad 3800 subskrybentów.

Stowarzyszenie posiada bogate doświadczenie w realizacji różnorodnych projektów grantowych. Tworzy je wykwalifikowany zespół historyków, scenarzystów, grafików i informatyków, co zapewnia

profesjonalną realizację projektu.

Wiarygodność finansowa:

W latach 2023–2025 Viator pozyskał i terminowo rozliczył dotacje m.in. z Ministerstwa Sportu i Turystyki (215 600 zł), Ministerstwa Spraw Zagranicznych (175 000 zł) oraz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego (30 000 zł).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

1. Tworzenie stałych gier miejskich – w 2024 roku, w ramach projektu dofinansowanego przez Ministerstwo Sportu i Turystyki, opracowaliśmy i wdrożyliśmy 10 stałych gier terenowych w małych i średnich miejscowościach w Polsce. Gry te, dostępne w formie drukowanej i cyfrowej, działają do dziś. Doświadczenie to jest bezpośrednim sprawdzianem metody zaproponowanej w niniejszym wniosku.
2. Gry miejskie o protestach robotniczych – dotychczas zrealizowaliśmy trzy różne gry poświęcone protestom robotniczym w Poznaniu - wydarzeniom Czerwca '56. Planowana gra ma uzupełnić serię gier tematycznych dotyczących wystąpień robotniczych, które właśnie realizujemy.
3. Własne platformy internetowe do obsługi stałych gier miejskich – jesteśmy twórcami i administratorami portali www.gryturystyczne.pl oraz www.miastotoplansza.pl, które od lat służą do bezpłatnego udostępniania stałych gier miejskich, weryfikacji haseł, rejestracji uczestników oraz zbierania statystyk. Daje nam to pełną niezależność technologiczną i możliwość błyskawicznej konfiguracji gry w Poznaniu bez angażowania zewnętrznych dostawców.
4. Doświadczenie w organizacji rozgrywek inauguracyjnych z konkursami – wielokrotnie przeprowadzaliśmy inauguracyjne rozgrywki gier miejskich oraz konkursów towarzyszących (m.in. w Poznaniu, Bydgoszczy, Gdańsku). Posiadamy sprawdzone regulaminy, procedury przyznawania nagród oraz systemy rejestracji uczestników. Potrafimy skutecznie angażować lokalne społeczności i media.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

1. Potencjał ludzki (zespół realizujący) – zadanie wykonają członkowie Stowarzyszenia z wieloletnim doświadczeniem w edukacji historycznej i tworzeniu gier miejskich:
 - Agnieszka Przybyszewska – twórczyni gier muzealnych i terenowych, autorka scenariuszy do kilkunastu projektów, w tym gier o Poznańskim Czerwcu '56. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie trasy i zagadek.
 - Szymon Dąbrowski – historyk, współtwórca portali [gryturystyczne.pl](http://www.gryturystyczne.pl) i [miastotoplansza.pl](http://www.miastotoplansza.pl). Doświadczenie w tworzeniu zaawansowanych mechanik gier oraz integracji z platformami internetowymi.
 - Marcin Kroma – historyk, pilot i przewodnik turystyczny.
 - Tobiasz Brózdziak – projektant gier, specjalista od grywalizacji i angażujących narracji.

- Damian Dankowski – grafik, autor szaty graficznej gier i materiałów promocyjnych, kompetencje w zakresie WCAG.

- Franciszek Kozanecki – informatyk, autor skryptów do systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników.

Wszyscy wymienieni mają praktyczne doświadczenie w realizacji projektów dotacyjnych oraz współpracy z lokalnymi instytucjami w różnych miastach.

2. Zaplecze technologiczne – jesteśmy twórcami i administratorami platform www.gryturystyczne.pl oraz www.miastotoplansza.pl, co pozwala na bezpłatne i bezterminowe udostępnienie gry w wersji PDF oraz uruchomienie systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników bez angażowania zewnętrznych dostawców.

3. Partnerzy lokalni – planujemy podjąć współpracę z lokalnymi instytucjami (Muzeami, Punktami Informacji Turystycznej itp.) w celu zwiększenia promocji projektu oraz rozszerzenia jego dystrybucji.

4. Materiały i logistyka – zapewniamy własny sprzęt komputerowy, oprogramowanie graficzne, zaplecze drukarskie (druk 2000 kart gry), a także środki na zakup nagród oraz wykonanie plakatów (w ramach wnioskowanego budżetu). Mamy wypracowane procedury dystrybucji materiałów do instytucji partnerskich.

5. Doświadczenie w finansowaniu i rozliczaniu projektów – Stowarzyszenie od lat terminowo rozlicza dotacje publiczne (m.in. z Ministerstwa Sportu, MSZ, Urzędu Marszałkowskiego), co gwarantuje prawidłowe wykorzystanie przyznaných środków.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Przygotowanie merytoryczne i scenariusz gry (konsultacje, rekonesans, analiza, dokumentacja, scenariusz)	1 800,00		
2.	Opracowanie makiety karty gry stałej gry miejskiej dla grafika	1 800,00		
3.	Opracowanie graficzne i skład karty gry + dostosowanie do WCAG	2 000,00		
4.	Testy gry w terenie (poprawki)	300,00		
5.	Druk 2000 kart gry + składanie	2 500,00		

6.	Konfiguracja gier na platformach internetowych (gryturystyczne.pl / miastotoplansza.pl)	500,00		
7.	Zakup nagród dla uczestników rozgrywki inauguracyjnej	2 000,00		
8.	Inauguracyjna rozgrywka konkursowa (organizacja, wręczenie nagród)	900,00		
9.	Lokalna kampania promocyjna (plakaty, social media, mailing)	800,00		
10.	Koordinacja lokalna i obsługa administracyjna zadania	900,00		
11.	Obsługa rozliczeniowo-administracyjna	300,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		13 800,00	2 800,00	11 000,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / inną właściwą ewidencją* ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*

¹⁾ Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.