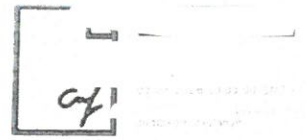


Załączniki do rozporządzenia Przewodniczącego Komitetu do spraw Pożytku Publicznego z dnia 24 października 2018 r. (poz. 2055)



165751.P.26

WZÓR

Załącznik nr 1

2026-07-06

UPRUSZCZONA 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 oraz w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np.: „pobieranie*/niepobieranie*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „pobieranie*/~~niepobieranie*~~”.

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego jest adresowana oferta	Urząd Marszałkowski Województwa Mazowieckiego
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	Kultura, sztuka, ochrona dóbr kultury i dziedzictwa narodowego

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 korespondencji:	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

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.).

	/
--	---

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Gdy zawyły syreny – mazowieckie ślady buntu: stałe gry miejskie o robotniczych protestach w Radomiu, Płocku i Warszawie-Ursusie jako narzędzie edukacji historycznej – opracowanie, publikacja i konkursy inauguracyjne			
2. Termin realizacji zadania publicznego²⁾	Data rozpoczęcia	4 sierpnia 2026 r.	Data zakończenia	31 października 2026 r.

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

IDEA PROJEKTU

Rok 2026 został ustanowiony przez Senat RP Rokiem Robotniczych Protestów Czerwca 1976. Wydarzenia te na trwałe zapisały się w historii Mazowsza – w Radomiu, Płocku i warszawskim Ursusie – a ich 50. rocznica, która miała miejsce w czerwcu, stała się ważnym impulsem do refleksji nad tożsamością lokalnych społeczności. Choć główne uroczystości rocznicowe minęły, prawdziwym wyzwaniem dla lokalnych wspólnot 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 stałych narzędzi animacji kulturowej, które będą integrować mieszkańców bez względu na kalendarz – przez cały rok i w przyszłości.

Z tego powodu nasze stowarzyszenie planuje trwałe upamiętnienie wystąpień robotniczych Czerwca '76 na Mazowszu poprzez opracowanie, publikację i inaugurację trzech stałych gier miejskich – po jednej w Radomiu, Płocku i warszawskim Ursusie – poświęconych protestom robotniczym oraz narodzinom społecznego ruchu oporu. Gry powstaną w ramach wspólnego cyklu „PrzełoMY!”, łącząc lokalne historie w spójną narrację o robotniczym Mazowszu.

Tego typu gry są nowoczesną, kreatywną formą popularyzacji historii, ale przede wszystkim – skutecznym narzędziem integracji społeczności lokalnych. Łącząc elementy grywalizacji, edukacji regionalnej i aktywnej rekreacji, umożliwiają samodzielne odkrywanie przestrzeni miejskiej w dowolnym czasie, sprzyjając wspólnym spacerom rodzin, grup sąsiedzkich i przyjaciół. Planowane gry zamieniają uczestników w odkrywców i detektywów, którzy samodzielnie tropią ślady historii w przestrzeni swoich miast. 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 trzech mazowieckich społeczności.

Gry zostaną wydane w formie drukowanych kart do pobrania w punktach dystrybucji w każdym z trzech miast (np. bibliotekach, muzeach, domach kultury, punktach IT) oraz jako pliki do druku w serwisach z grami miejskimi: www.miaستotoplansza.pl i www.gryturystyczne.pl, gdzie będzie można sprawdzić poprawność hasła końcowego oraz wpisać się na listę zwycięzców. Grom towarzyszyć będzie kilkudniowa rozgrywka inauguracyjna z nagrodami (np. bony, wejściówki do instytucji kultury), nadająca projektowi charakter lokalnego wydarzenia w trzech miastach, poprzedzonego kampanią informacyjną.

Co ważne: pozyskaliśmy już większość środków na planowane gry, w związku z czym wnioskujemy o pozostałą niewielką kwotę niezbędną do ich realizacji; gry będą współgrać z podobnymi grami w kilku innych miastach (gdzie miały miejsce wystąpienia robotnicze), pod wspólnym hasłem „PrzełoMY!”; projekt ma charakter trwały i będzie dostępny dla mieszkańców oraz turystów również po zakończeniu działań grantowych.

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

Szczegółowy przebieg działań:

1. 4 sierpnia – 21 sierpnia – Przygotowanie merytoryczne i scenariusze – na podstawie konsultacji historycznych oraz wizji terenowych w Radomiu, Płocku i Ursusie powstaną trzy scenariusze tras (ok. 2–3 km każda, 7–10 punktów kontrolnych) z zagadkami i zakodowanym hasłem końcowym, nawiązujące do lokalnych wydarzeń Czerwca '76 i strajków lat 80.
2. 22 sierpnia – 15 września – Opracowanie graficzne i skład – przygotowanie trzech kart gry w stylistyce spójnej z grami z cyklu „Przełomy!”, dostosowanych do druku i standardów dostępności WCAG (wersje cyfrowe).
3. 16 – 21 września – Testy gier w terenie – przeprowadzenie testów z udziałem wolontariuszy i partnerów lokalnych w każdym z trzech miast, weryfikacja poprawności zagadek i dostępności tras (w tym dla osób z niepełnosprawnościami).
4. 22–30 września – Druk i dystrybucja kart – wydrukowanie łącznie 6000 kart gry (2000 na miasto) i bezpłatne udostępnienie ich w wybranych punktach dystrybucji w Radomiu, Płocku i Warszawie-Ursusie oraz online w formie PDF na platformach gryturystyczne.pl i miastotoplansza.pl.
5. 1–31 października – Inauguracyjne rozgrywki konkursowe – kilkudniowe wydarzenia z nagrodami dla osób i rodzin, które jako pierwsze prześlą poprawne hasło końcowe z każdej z trzech gier.
6. od 1 września do końca projektu – Lokalna kampania promocyjna – plakaty w instytucjach partnerskich w trzech miastach, targetowane posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram), informacje w lokalnych mediach 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 i strajków lat 80. w Radomiu, Płocku i Ursusie, dla których gry będą okazją do podzielenia się swoją pamięcią i wiedzą. Priorytetowo traktujemy młodzież w wieku 13–25 lat z Mazowsza – 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.

Dostępność:

Zadanie publiczne 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).

Trwałość:

Gry pozostaną dostępne po zakończeniu projektu – karty będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu, a pliki PDF i systemy weryfikacji haseł online pozostaną bezterminowo dostępne.

Znaczenie projektu i wkład w upamiętnienie:

Dzięki wsparciu w ramach grantu powstaną trwałe, dostępne dla wszystkich narzędzia upamiętnienia, które nie znikną po zakończeniu obchodów rocznicowych. Młodzież z Mazowsza otrzyma 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 Radomia, Płocka, Ursusa i całego Mazowsza. Miasta zyskają natomiast nowy, żywy element oferty kulturalnej i edukacyjnej, który będzie funkcjonował przez kolejne lata bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów. Wpisujemy się tym samym w priorytety Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego: kultywowanie pamięci o wydarzeniach historycznych oraz edukację kulturalną, a dodatkowo wzmacniamy lokalną tożsamość i pokazujemy, że historia może być angażująca, nowoczesna i bliska człowiekowi.

Miejsce realizacji: Radom, Płock, Warszawa-Ursus.

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	3	Protokół odbioru gry, plik źródłowy karty, egzemplarz wzorcowy
Liczba bezpłatnych kart gry przekazanych do punktów dystrybucji	6000 szt.	Protokoły przekazania od instytucji partnerskich (Muzeum Czerwca '56, Punkty IT, itp), potwierdzenia odbioru
Liczba uczestników inauguracyjnej rozgrywki konkursowej (zgłoszone poprawne hasła)	min. 240 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 wykorzystane w realizacji zadania

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.miastotoplansza.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:
 - **Anna Krawiec** – twórczyni gier muzealnych i terenowych, autorka scenariuszy do kilkunastu projektów, w tym gier o Poznańskim Czerwcu '56. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie trasy i zagadek.
 - **Michał Krawiec** – 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.
 - **Michał Krawiec** – historyk, pilot i przewodnik turystyczny.
 - **Michał Krawiec** – projektant gier, specjalista od grywalizacji i angażujących narracji.
 - **Michał Krawiec** – grafik, autor szaty graficznej gier i materiałów promocyjnych, kompetencje w zakresie WCAG.
 - **Michał Krawiec** – 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, 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 przyznanych 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): 3x1800 zł	5400,00		
2.	Opracowanie makiety karty gry stałej gry miejskiej dla grafika: 3x1800 zł	5400,00		
3.	Opracowanie graficzne i skład karty gry + dostosowanie do WCAG: 3x2000 zł	6 000,00		
4.	Testy gry w terenie (poprawki): 3x300 zł	900,00		
5.	Druk 2000 kart gry + składanie: 3x2500 zł	7 500,00		
6.	Konfiguracja gier na platformach internetowych (gryturystyczne.pl / miastotoplansza.pl): 3x500 zł	1500,00		
7.	Zakup nagród dla uczestników rozgrywki inauguracyjnej: 3x2000 zł	6 000,00		
8.	Inauguracyjna rozgrywka konkursowa (organizacja, wręczenie nagród): 3x900 zł	2700,00		
9.	Lokalna kampania promocyjna (plakaty, social media, mailing): 3x800 zł	2400,00		
10.	Koordinacja lokalna i obsługa administracyjna zadania w każdej z miejscowości: 3x900 zł	2700,00		
11.	Obsługa rozliczeniowo-administracyjna	900,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		41400	7 500,00	33 900,00

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	2 500,00	11 300,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(-my), 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.

.....
Data

.....

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

