

Uczestnicy gry stają przed wyzwaniem zdobycia tytułu odkrywcy zielonego Żyrardowa. Tylko ściśle współpracując pokonają przygotowane zagadki i zadania.

Grupy startują z jednego punktu i muszą zaliczyć wszystkie zadania. Kierują się od punktu do punktu i na podstawie otrzymanych wskazówek muszą rozwiązać kolejne zadania. Na początku gry każdy zespół dostaje zestaw materiałów pomocniczych – mapę oraz kartę gry.

Każdy punkt opowiada o innej przestrzeni publicznej, w której dominuje środowisko przyrodnicze – drzewa, rośliny, woda lub o samej naturze. Animatorzy przedstawiają krótko znaczenie danego miejsca dla Żyrardowa i przedstawiają zadanie do wykonania. Grupa, która je zrealizuje otrzymuje od animatora naklejkę. Celem jest zaliczenie wszystkich punktów oraz realizacja zadania końcowego. Dla uczestników przewidziane są upominki.

### 1. Plac Jana Pawła II (Start/Meta)

Gracze muszą nazwać swoją drużynę. Następnie losują punkt startowy, od którego rozpoczną grę.



### 2. Teren zieleni pomiędzy al. Partyzantów i ul. Wysockiego

Gracze poznają klimat historycznego obszaru Bielania i wypoczynku sobotnio-niedzielnego. Muszą rozwiązać krzyżówkę, która dotyczy Żyrardowa. Przy okazji dowiadują się o charakterze tej części miasta.



### 3. Staw Górny – Pisia Gągolina

Uczestnicy muszą wykazać się wiedzą geograficzną i przejść szkolenie z miejscowym ekspertem. Następnie układają model rzeki od Korytowa do końca Żyrardowa.



#### 4. Stary park

Uczestnicy dostają mapę Żyrardowa z 1939 roku. Muszą odnaleźć na niej pokazywane przez animatora zdjęcia historycznych miejsc i budynków i zaznaczyć je na mapie. To zadanie pokazuje graczom jak zmieniało się miasto na przestrzeni lat.



#### 5. Park Miejski

W parku do odnalezienia jest kilka gatunków drzew. Przygotowane zostały również puzzle, które przedstawiają zdjęcia parku. Gracze muszą ułożyć puzzle albo znaleźć drzewa.



#### 6. Kręgielnia

Zadanie polega na rozpoznaniu różnymi zmysłami (wzrok, dotyk, węch) roślin występujących na terenie miasta. Na punkcie uczestnicy będą mogli zdobyć wiedzę na temat ich leczniczych właściwości.



#### 7. Podwórko (przy Izbie Hulki Laskowskiego)

Czekają tu na graczy urbaniści, którzy proszą o pomoc w zaprojektowaniu podwórka. Uczestnicy dowiadują się przy tym o historycznym zagospodarowaniu tego obszaru.



#### FINAŁ

Po zaliczeniu wszystkich zadań gracze docierają na metę. Ostatnie zadanie to odpowiedź na pytanie – jakie jest znaczenie zieleni dla Żyrardowa?. Na koniec gracze otrzymują upominek.

W tej imprezie wzięło udział 26 drużyn liczących w sumie ponad 80 osób.