

Małgorzata Gątorek-Gazda
Izabela Chleborz
Anna Hryniewiecka
Katarzyna Krajewska
Agnieszka Matura
Artur Wójcik

„Klucz do...”

**gra symulacyjna dla uczniów uzdolnionych artystycznie
pogotowana w ramach projektu „ Graj w talent”**

**realizowanego przez
Zakład Doskonalenia Zawodowego w Katowicach,
w ramach realizacji zadania publicznego – Program
pomocy wybitnie uzdolnionym uczniom, finansowanego ze
środków Ministerstwa Edukacji Narodowej.**

I. OBSZAR EDUKACYJNY CELE GRY

Gra „Klucz do...” umożliwia rozwój umiejętności i wiedzy z zakresu **ekspresji twórczej, korespondencji sztuk oraz historii i znaczenia sztuki w rozwoju kultury**. Umożliwia uczniom uzdolnionym artystycznie sprawdzenie swoich umiejętności i preferencji w zakresie różnych środków wyrazu. Dzięki temu gra, jest „kluczem” do pogłębionej, szerszej, bardziej adekwatnej samooceny młodych adeptów sztuki ale również „kluczem” do dalszego twórczego rozwoju.

Głównym celem gry jest **rozwój umiejętności ekspresji twórczej**, za pośrednictwem różnych środków wyrazu i modalności. Gra ma umożliwić uczniom uzdolnionym artystycznie sprawdzenie się w różnych formach twórczych, a co za tym idzie, zwiększenie wiedzy na temat własnych mocnych stron, obszarów rozwoju i preferencji dotyczących środków twórczego wyrazu.

Cele szczegółowe:

- Rozwój umiejętności ekspresji twórczej w zakresie sztuk plastycznych
- Rozwój umiejętności ekspresji twórczej w zakresie muzyki
- Rozwój umiejętności ekspresji twórczej w zakresie tańca, ruchu, pracy z ciałem
- Rozwój umiejętności ekspresji twórczej w zakresie sztuk opartych na słowie
- Pogłębienie samowiedzy w zakresie mocnych stron, obszarów rozwoju i preferencji
- Wzmocnienie motywacji do własnego rozwoju w zakresie ekspresji twórczej
- Wzmocnienie samooceny uczestników oraz rozwój poczucia sprawstwa
- Rozwój umiejętności współpracy w zespole

II. GRUPA DOCELOWA

Gra skierowana jest do **uczniów uzdolnionych artystycznie**: uczniów szkół muzycznych, plastycznych, uczestników kół teatralnych oraz innych kół zainteresowań skupionych na sztuce. Może stanowić ciekawe uzupełnienie przygotowań dla grup uczniów startujących konkursach plastycznych, muzycznych, literackich czy teatralnych. Gra skonstruowana jest w taki sposób, że każdy uczeń znajdzie w niej coś dla siebie: zarówno zadania oparte na swojej dziedzinie sztuki, jak i działania zachęcające do odkrywania swoich umiejętności w innych obszarach. Gra daje większe możliwości rozwojowe, jeśli grupy grających są różnorodne pod względem zainteresowań oraz preferowanej, rozwijanej formy sztuki.

Ze względu na zabawowy charakter zadań wchodzących w skład gry oraz jej cele: wspieranie uczniów w formowaniu swojej artystycznej samooceny i planowaniu drogi rozwoju, gra adresowana jest głównie do **uczniów szkół gimnazjalnych**, ewentualnie do uczniów pierwszych klas szkół ponadgimnazjalnych. Po niewielkich modyfikacjach ukierunkowanych na zmniejszenie poziomu trudności zadań, gra może być wykorzystywana w edukacji podstawowej.

Gra, rozłożona na wieszak część etapów (każda „komnata” realizowana na osobnym spotkaniu, w co najmniej tygodniowych odstępach) może być realizowana z bardziej dojrzałymi uczniami, również szkół artystycznych i licealnych. Wymaga to jednak dostosowania celów i przebiegu gry do poziomu uczestników i dużego zaangażowania prowadzącego – który w tym momencie staje się mentorem przyszłych artystów. Gra przeznaczona jest dla 3 drużyn składających się z 3 lub 4 osób.

III. SCENARIUSZ GRY

ETAP I - INTERPERSONALNY

Celem etapu jest stworzenie optymalnych warunków w grupie, sprzyjających dobrej współpracy:

- Integracja uczestników
- Zbudowanie wysokiego poziomu wzajemnego zaufania i poczucia bezpieczeństwa
- Pobudzenie procesów twórczych
- Zbudowanie drużyn, w których uczniowie będą współpracować na dalszych etapach
- Wgranie uczestników w rolę i przygotowanie do wejścia w symulację

Etap interpersonalny składa się z dwóch części: pierwszej integracyjnej, w której uczniowie poznają się, następuje podział na drużyny i przyjęcie ról oraz drugiej, której głównym celem jest pobudzenie procesów twórczych, spontaniczności, rozwój współpracy w podgrupach.

CZĘŚĆ I – INTEGRACYJNA (czas trwania – 2h)

Gra realizowana może być w dowolnym miejscu, w szkole, w domu kultury, klubie młodzieżowym, w którym do dyspozycji uczestników pozostaje kilka sal szkoleniowych, istnieje możliwość wykorzystania korytarzy czy innych pomieszczeń użytkowych. Gra może być prowadzona przez jedną osobę, ale optymalnym rozwiązaniem jest wprowadzenie drugiej osoby, wspierającej pracę. Prowadzący zapraszają uczniów do jednej z sal, proszą o zabranie miejsc w kręgu (krzesła ustawione w kole, brak stołów) i rozpoczynają grę.

1. Poznanie imion :

Każdy otrzymuje karteczkę i pisak. Jego zadaniem jest zapytanie osoby siedzącej obok o trzy ważne rzeczy, które coś o niej mówią (wybór jest dowolny, może być to kwestia zainteresowań, ulubionego sportu, bądź koloru, filmu, itp.)
Każdy z uczestników referuje jak dana osoba ma na imię oraz czego się o niej dowiedział. Każda osoba z pary może uściślić, bądź doprecyzować informacje. Istnieje możliwość zadawania dodatkowych pytań przez pozostałych uczestników oraz prowadzących.

Akcesoria: kartki i pisaki

2. Kółka dwa.

Dzielimy uczestników na dwie grupy (sposób dowolny np. odliczając do dwóch). Jedna grupa tworzy mniejsze koło – wewnętrzne, druga grupa staje na zewnątrz tworząc drugi krąg. Utworzone w ten sposób pary (jedna osoba z kręgu wewnętrznego, druga z kręgu zewnętrznego) prowadzą krótkie rozmowy na temat zadany przez prowadzącego. Po każdym wykonanym zadaniu - temacie (1 minuta) koło zewnętrzne przesuwa się o jedną osobę w prawo, dzięki czemu tworzą się nowe pary.

Przykładowe tematy rozmów:

- Ulubiony film...
- Sport, w którym jestem dobry...
- Jeśli miałbym 500 zł ekstra, to na co bym ja wydał...
- Ulubiona pora roku i dlaczego?
- Zespół na którego koncert bym się wybrał...
- Coś co kupiłbym w prezencie przyjacielowi...
- Idealne miejsce na podróż moich marzeń...
- Co najbardziej cenię w ludziach.

3. Przydomki

W kolejnym zadaniu uczestnicy przeniosą się w czasie do średniowiecza, możemy wprowadzić ich w nastrój krótką instrukcją: np. *Jest rok 1197, świat tonie w mrokach średniowiecza. Każdy szanujący się obywatel posługuje się przydomkiem, bo nazwiska po prostu jeszcze nie istnieją. Panuje władca Bolesław Szczodry, Henryk Pobożny, Kazimierz Wielki. Tak też utrwaliła ich historia. Wy też, znając swoje mocne i słabe strony, oczywiście z przymrużeniem oka, nadajcie sobie nowe, średniowieczne imię, które będzie mówiło coś o Waś. Spróbujcie poszukać imieniem, które wyszły już z użycia, np. Mieszko, Dobromiła, Jagienka i dołączyć do nich stosowny przydomek. Przydomki zapiszcie na arkuszach papieru.*

Akcesoria: kartki, pisaki

4. Herby

Uczestnicy, w oparciu o wybrane przydomki przygotowują dla siebie herby: *W związku z tym, że będziemy posługiwać się teraz nowym imieniem przygotujcie każdy dla siebie wizytówkę w postaci herbu, na którym znajdzie się bogato zdobiony inicjał pochodzący od imienia i przydomku. Może zawierać one dowolny motyw roślinny lub innego rodzaju zdobienie na wzór inicjałów stosowanych w średniowiecznych inkunabułach. Obok inicjału zaprojektujcie także odnoszący się do niego symbol lub rysunek charakteryzujący postać.*

Sporządzone herby umieszczamy w pudełku i losujemy kolejno jeden po drugim. Każdy z wylosowanych herbów próbujemy przypisać autorowi, zgadując, do kogo może on należeć, ma to na celu utrwalenie „nowych” imion. Po zakończeniu losowania, każdy z uczestników ma możliwość zaprezentowania swojego herbu, objaśniając dlaczego wybrał taki przydomek oraz symbol.

Akcesoria: pudełko lub kuferek, może być oznaczone symbolem herbu

5. Podział na grupy

Uczniowie losują karteczki z sentencjami łacińskimi z okresu średniowiecza np. *Ars moriendi, Memento mori, Dance macabre itp.* Uczniowie, którzy wylosują te same sentencje stają się jednym zespołem. Jeśli podział losowy może stać się przyczyną jakiegoś konfliktu i utrudniać uczniom współpracę, można z niego zrezygnować, prosząc uczniów aby dobrali się w podgrupy, lub podzielić ich dyrektywnie według własnego rozeznania (tak aby grupy były jak najbardziej różnorodne i umożliwiały płynną współpracę).

Akcesoria : Kartoniki z zapisanymi ozdobną gotycką czcionką sentencjami łacińskimi.

6. Drużyny i ich proporce

Każda z grup pracuje w swojej grupie nad nazwą swojej drużyny i proporcem, który będzie jej towarzyszył w całej grze. Na proporcju zespoły wpisują nazwę i logo swojej drużyny, ewentualnie może być zawołanie, zagrzewające do wspólnego działania. Po zakończeniu pracy uczniowie prezentują herby.

Akcesoria: prześcieradło lub płótno, z którego wycięte są trzy proporce w kształcie trójkąta równoramiennego, frędzle w trzech kolorach do obszycia chorągwi ,farby, pędzle, drzewce do nałożenia proporca.

7. Kodeks rycerski

Na zakończenie tej części grupa przyjmuje zasady współpracy ujęte w „kodeksie rycerskim”:
Stworzyliśmy 3 rycerskie drużyny, które będą przemierzać niezmiernie przestrzenie puszczy i borów, zmagając się z różnymi przeciwnościami losu i dzikim zwierzem. Aby nikt nie poniósł uszczerbku na zdrowiu i ciele warto stworzyć kodeks norm i reguł pomocnych nam w ciągu wspólnych zmagani. W zależności od preferencji prowadzących uczniowie mogą sami stworzyć kodeks lub usłyszeć propozycje od prowadzących i dołożyć do nich swoje, ważne zasady.

Przykładowe zasady kodeksu:

- Każdy pomysł jest dobry
- Wypowiadamy się w swoim imieniu
- Szanujemy się nawzajem
- Pomagamy sobie nawzajem

Norm nie powinno być za dużo, aby możliwe było ich „zapamiętanie” i respektowanie.

Akcesoria: duże arkusze papieru, na których zostaną zapisane zasady oraz pisaki.

CZĘŚĆ II – TWÓRCZA (czas trwania – 2h)

Część ta służy wprowadzeniu uczniów w tematykę gry. Uczestnicy pracują w grupach 3 osobowych, które powstały w I części etapu interpersonalnego. Zadaniem każdej grupy jest rozwiązanie 8 zadań. Po wykonaniu każdego zadania grupa otrzymuje literę, które składają się będą na końcowe hasło. Każda grupa otrzymuje specjalną kartę na którą przykleja otrzymane litery /załącznik 1/. Grupy otrzymują litery w różnej kolejności, aby nie odgadły hasła zbyt wcześnie. Z zebranych liter grupa ma ułożyć słowo TWÓRCZOŚĆ. Prowadzący daje drużynom pierwsze zadanie, dalej kolejne zadania są kluczem do następnego. Część zadań zgrupowana jest w „Kronice Tajemnic”.

ćwiczenia pt. list z szyframi, rebus, diagram i mapa są to zadania, które mogą prowadzić się same bez interwencji prowadzącego. Można to zgrupować w formie „ Kroniki tajemnic” i tam zawrzeć kolejne zadania. Mapa powinna znaleźć się na końcu, gdy po kilkunastominutowym ślęczeniu nad księgą rozbiegają się, aby się rozruszać.

Na początku kroniki należy napisać instrukcję, że ukryto w niej zagadki i wykonując poszczególne zadania można zyskać pięć liter

Zadanie 1 - Kalambury

Materiały: karteczki z hasłami /załącznik 2/

Grupa pokazuje hasło na migi. Nie może mówić ani wydawać żadnych innych odgłosów. Nie może brać do ręki żadnych przedmiotów ani na nie wskazywać. Literkę otrzymuje grupa, która pokazuje hasło, w momencie odgadnięcia hasła przez grupę przeciwną. W celu podniesienia temperatury gry można odmierzać czas.

Litera **Ó**.

Zadanie 2 - Puzzle

Materiały: puzzle zabytków architektury z okresu średniowiecza /załącznik 3/.

Grupa otrzymuje pocięte fotografie zabytków. Zadaniem grupy jest ułożenie puzzli i odczytanie litery ukrytej na odwrocie fotografii.

Litera **Ś**

„Kronika Tajemnic”

Na pierwszej stronie hasło: *W kronice znajdziecie wiele zagadek, których rozwiązanie umożliwi Wam zdobycie nawet pięciu kolejnych liter!*

Zadanie 3 - Szyfr

Materiały: *list*

Każda grupa otrzymuje list z zaszyfrowanym słowem EXCALIBUR /załącznik 4/. W celu odszyfrowania wyrazu grupa, korzysta instrukcji znajdującej się w liście /załącznik 5/.

Litera: Ostatnia listera z hasła. (**R**)

Zadanie 4 - Rebus

Materiały: *rebus* /załącznik 6/.

Zadaniem grypy jest rozwiązanie rebusu. Hasło: Kronika Jana Długosza.

Litera: przedostatnia litera z hasła (**Z**)

Zadanie 5 – Diagram

Materiały: instrukcja /załącznik 7/diagram /załącznik 8/, karta kierunków /załącznik 9/.

Zadaniem grupy jest odczytanie hasła z diagramu za pomocą karty kierunków.

Litera: dziewiąta listera w haśle (**O**).

Zadanie 6 - Mapa

Materiały: mapa, kartki na punkty kontrolne /załącznik 10/

Ostatnią stroną w Kronice jest mapa i instrukcja, aby uczniowie, posługując się mapą, odwiedzili wszystkie punkty kontrolne, zaznaczone na mapie. Trasa między punktami kontrolnymi jest dowolna, jej wybór należy do grupy. Grupa musi zaliczyć każdy punkt. Potwierdzeniem zaliczenia punktu jest karteczka, która grupa zdobywa w momencie dotarcia do punktu. Po zebraniu wszystkich kartek kontrolnych grupa wraca do prowadzącego i dokonuje wymiany karteczek z punktów na litery:

Litera: **T, Ć**

Zadanie 7 - Instrumenty

Materiały: *podpisane fotografie średniowiecznych instrumentów./załącznik 11/*

Każda z grup losuje jedną fotografię z instrumentem. Zadaniem grup jest odgadnięcie, jakie fotografie, jakich instrumentów wylosowały inne grupy. Grupy uzyskują informację zadając pytania pozostałym grupie, która odpowiada, tylko „tak” i „nie”. Pytania do grup kierowane są na zmianę.

Litera: **C**

Zadanie 8 – Ukryte hasło

Materiały: *ołówek, 2 świece, cytryna, patyczek, kartki papieru, zapalniczka, mleko, popiół*

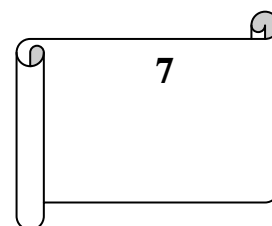
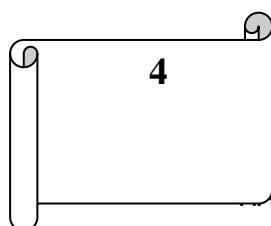
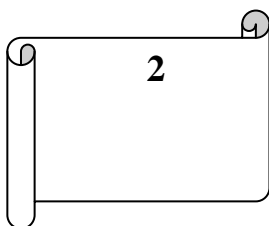
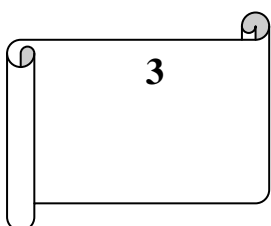
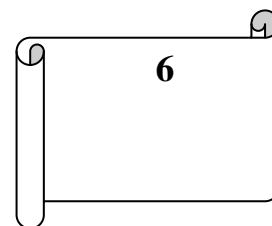
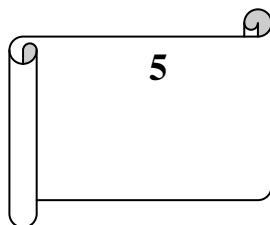
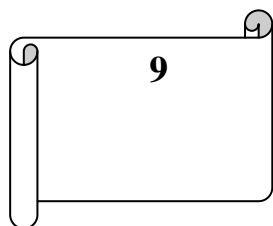
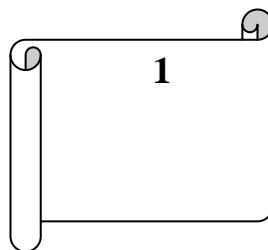
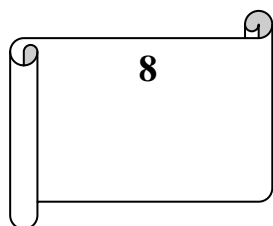
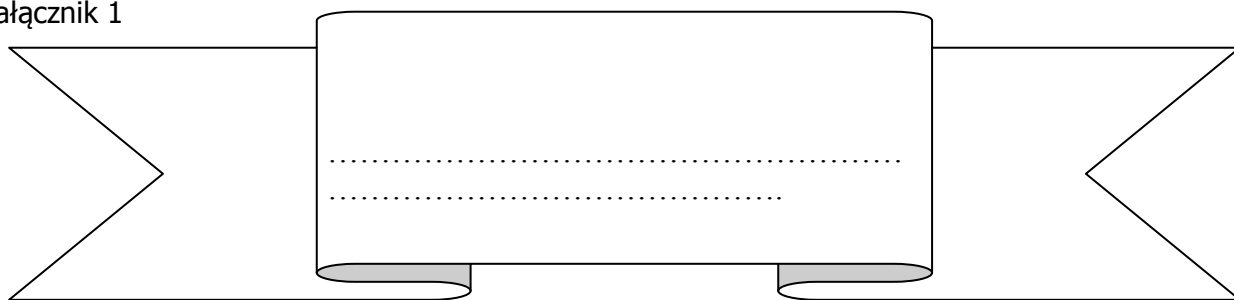
Grupa otrzymuje kartki, na których atramentem sympatycznym lub woskiem zapisane są kolejne litery. Zadaniem grupy jest odczytanie litery przy użyciu odpowiedniego wywołacza. Prowadzący informuje grupę, że to zadanie nie jest na czas, ale na dokładne odgadnięcie litery.

Litera: **W**

Podsumowanie:

Po zdobyciu wszystkich liter grupy układają słowo TWÓRCZOŚĆ. Zadaniem każdej z grup jest utworzenie za pomocą własnych ciał pomnika lub fotografii (może być w wersji statycznej lub ruchomej), który symbolizowałby twórczość. Prowadzący i grupy komentują zaprezentowane pomniki szukając wspólnej, jak najlepszej definicji słowa „twórczość”.

Załącznik 1



SŁO:

Załącznik 2
RYCERZE OKRĄGŁEGO STOŁU
NIE MA RYCERZA BEZ KONIA
W BITEWNYM ZGIEŁKU
OD KOŁYSKI AŻ PO GRÓB
MOST ZWODZONY NAD FOSĄ

Załącznik 3

Kościół św. Andrzeja w Krakowie



Sanktuarium na Świętym Krzyżu



Zamek w Będzinie



Załącznik 4

DXCGUKBLY

Załącznik 5

Szyfr literowy GA – DE – RY – PO – LU – KI

Polega na zamianie liter z wyrazu, który chcemy zaszyfrować z literami z pary sylabicznej.

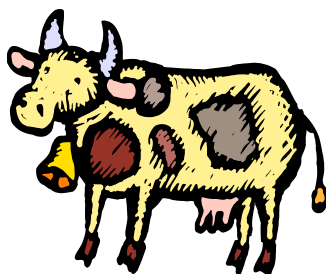
Jeśli danej litery nie ma to przepisujemy ją bez zmian.

Przykład:

ROLAND - YPUGNE

R zastępujemy Y, bo są razem w parze sylabicznej.

Załącznik 6



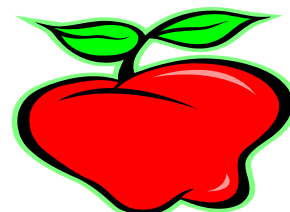
WA



SŁONECZ

BŁĘKO

___ + A

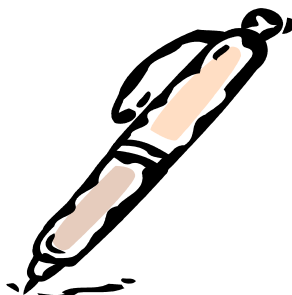


WI

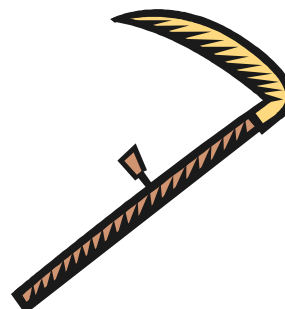
NO=NA



OPIS



K_A



MEK

Załącznik 7

Instrukcja:

Waszym zadaniem jest rozwiązanie diagramu. Zaczynacie od pola START. Kolejne litery hasła poznajecie kierując się zgodnie z kierunkami podanymi na specjalnej karcie. Litery wpisujcie w miejsce kropek. Po odgadnięciu hasła udajcie się do.....(w zależności gdzie i kiedy toczy się ten etap gry może to być woźna, pani w sklepie lub inna osoba w pobliżu) i podajcie jej rozwiązanie diagramu. Jeśli hasło będzie prawidłowe otrzymacie kolejną literę. Powodzenia!

Załącznik 8

„DAY UT IA POBRUSA A TI POCIWAJ”

D	E	F	S	Ż	C
U	G	A	H	P	Ł
Ł	M	X	F	K	N
A	Z	T	E	O	I
N	L	W	U	Ż	K
I	Y	M	G	X	H
Ł	H	B	F	T	L
R	Z	E	J	A	START

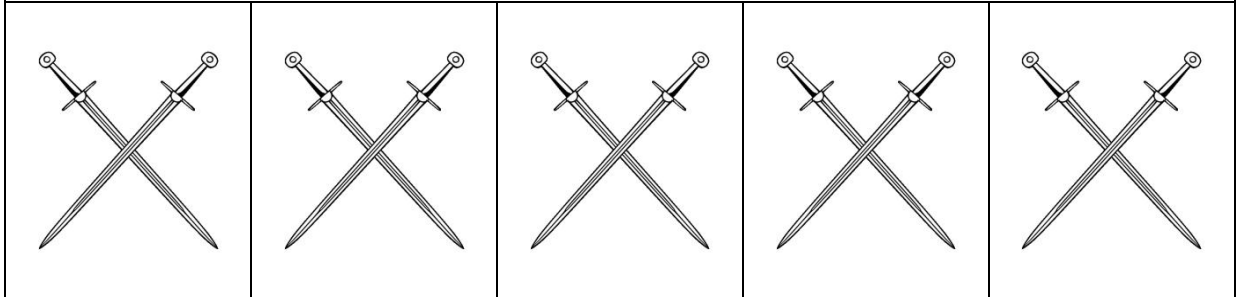
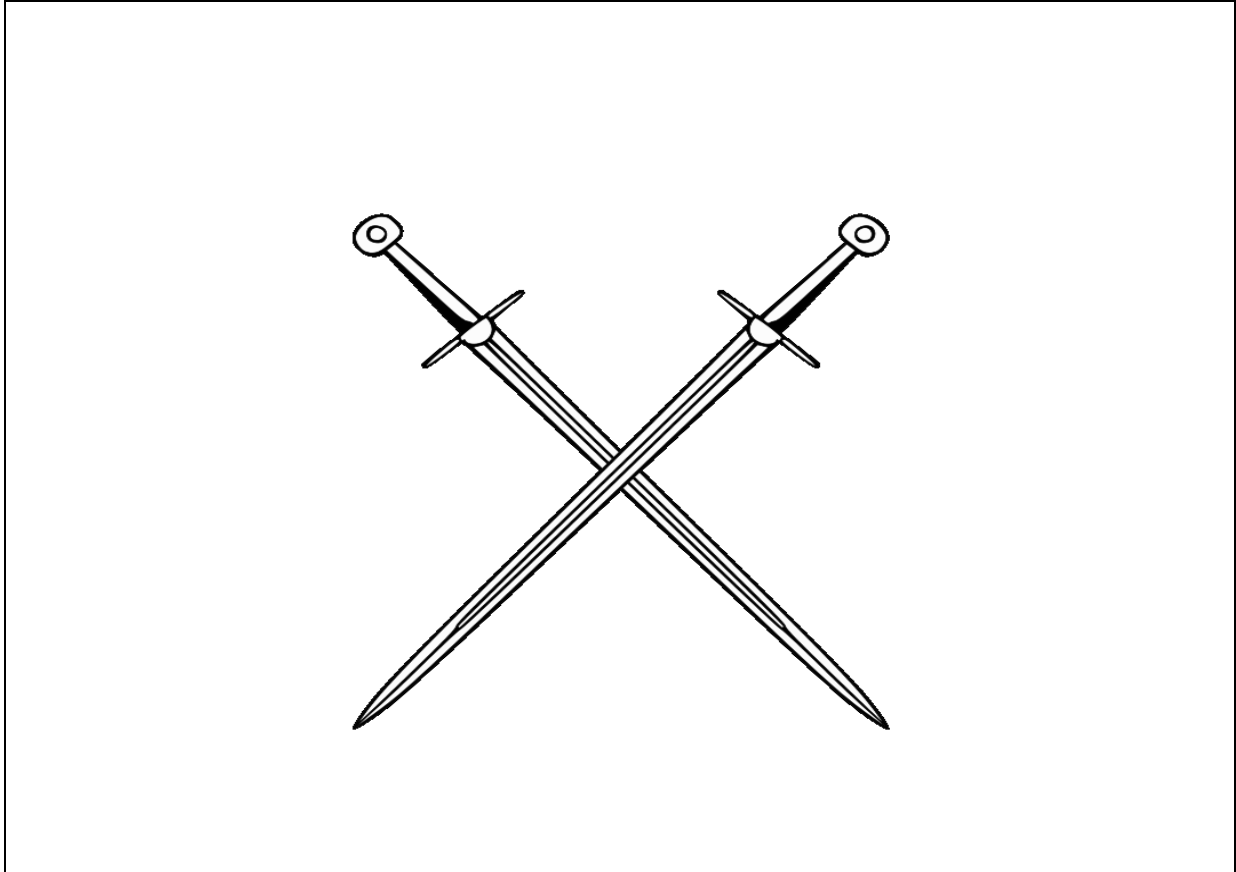
Karta kierunków – wzór rozwiązania

- 7 na północ
- 5 na zachód D
- 3 na południe
- 2 na wschód
- 2 na północ A
- 4 na południe
- 1 na zachód Y
- 2 na wschód
- 4 na północ
- 3 na zachód U
- 2 na południe
- 2 na wschód T
- 3 na wschód I
- 2 na północ
- 3 na zachód A
- 2 na wschód P
- 2 na południe O
- 2 na zachód
- 3 na południe B
- 1 na południe
- 2 na zachód R
- 6 na północ U
- 1 na północ
- 3 na wschód S
- 7 na południe
- 6 na północ
- 1 na zachód A
- 2 na południe
- 2 na zachód A
- 1 na północ
- 2 na wschód
- 1 na południe T
- 3 na wschód I
- 2 na północ
- 1 na zachód P
- 2 na południe O
- 3 na południe
- 1 na wschód
- 6 na północ C
- 5 na południe
- 5 na zachód I
- 1 na północ
- 2 na wschód W
- 3 na południe
- 2 na wschód A
- 1 na zachód J

Karta kierunków

- 7 na północ
- 5 na zachód
- 3 na południe
- 2 na wschód
- 2 na północ
- 4 na południe
- 1 na zachód
- 2 na wschód
- 4 na północ
- 3 na zachód
- 2 na południe
- 2 na wschód
- 3 na wschód
- 2 na północ
- 3 na zachód
- 2 na wschód
- 2 na południe
- 2 na zachód
- 3 na południe
- 1 na południe
- 2 na zachód
- 6 na północ
- 1 na północ
- 3 na wschód
- 7 na południe
- 6 na północ
- 1 na zachód
- 2 na południe
- 2 na zachód
- 1 na północ
- 2 na wschód
- 1 na południe
- 3 na wschód
- 2 na północ
- 1 na zachód
- 2 na południe
- 3 na południe
- 1 na wschód
- 6 na północ
- 5 na południe
- 5 na zachód
- 1 na północ
- 2 na wschód
- 3 na południe
- 2 na wschód
- 1 na zachód

Załącznik 10



Załącznik 11
Harfa, lira, lutnia.





ETAP II – WIEDZA I NARZĘDZIA

Po etapie interpersonalny, przed rozpoczęciem właściwej symulacji, następuje etap pośredni: uzupełnianie wiedzy i narzędzi. Głównym celem tego etapu jest inspiracja uczestników, dalsze pobudzanie twórczości oraz rozwój wiedzy i umiejętności przydatnych na kolejnych etapach.

W grze „Klucz do...” etap uzupełniania wiedzy i narzędzi przybrał formę wycieczki tematycznej, podczas której uczestnicy pogłębiają swoją wiedzę z zakresu sztuki średniowiecznej ale również działań twórczych w sensie ogólnym.

Wybór miejsca zależy od preferencji prowadzących i zainteresowań uczestników, lokalnej oferty instytucji kultury oraz możliwości finansowych. Cele tego etapu może spełnić wizyta w muzeum, teatrze, filharmonii, domu kultury zwiedzanie wystawy tematycznej, odwiedziny u lokalnego artysty.

Wybrane miejsce docelowe wycieczki powinno jednak spełniać pewne kryteria:

- tematycznie odwoływać się do wątków przewodnich gry: epoki średniowiecznej, lub po prostu którejś z wybranych dziedzin sztuki: plastyki, muzyki, sztuk teatralnych, literatury;
- powinno umożliwiać aktywny udział uczestników w wydarzeniu – dobrze jest wybrać miejsce, które poza zwykłym zwiedzaniem, oferuje organizację warsztatów dla odwiedzających lub interaktywne spotkanie z artystami, podczas którego uczestnicy mogą zadawać pytania i poznać, „od kuchni” warsztat artystyczny.

Jeżeli nie ma możliwości zorganizowania takiej, interaktywnej wizyty, prowadzący we własnym zakresie organizuje warsztaty twórcze, które stanowić będą uzupełnienie odwiedzenia wystawy (np. warsztaty plastyczne doskonalące umiejętności związane z podziwianym na wystawie stylem malarskim, warsztaty teatralne, na których uczestnicy przygotowują własną interpretację dzieła widzianego na scenie).

Niezależnie od wybranych opcji wizyty i zajęcia realizowane w ramach tego etapu powinny umożliwiać uczniom bezpośredni kontakt ze sztuką oraz doskonalenie umiejętności twórczych przydatnych na kolejnych etapach gry.

Na realizację tego etapu przeznaczamy 4h.

ETAP III - SYMULACJA

Po etapie interpersonalnym i uzupełnieniu wiedzy oraz umiejętności rozpoczyna się gra właściwa. „Klucz do...” a więc droga do pogłębionej samooceny artystycznej wiedzy przez pięć komnat. Pierwsza komnata jest wprowadzeniem do gry, w którym uczestnicy otrzymują mapy. Cztery kolejne są przypisane jednej ze sztuk: literaturze, muzyce, ekspresji ruchowej i sztukom plastycznym. Dodatkowo, w każdej z komnat rządzi duch, jednej z ludzkich emocji: złość, zdziwienie, smutek, radość. Zadaniem drużyn w każdej z komnat jest zdobycie klucza, który drużyny otrzymują po wykonaniu zadań związanych z daną dziedziną sztuki i emocją panującą w komnacie. Zadania przygotowane są w taki sposób aby zminimalizować udział prowadzącego. Jego zadaniem na tym etapie jest, w kilku przypadkach, podawanie instrukcji, monitorowanie przebiegu, tak by móc interweniować w kryzysowych przypadkach, odbieranie kluczy i czuwanie nad uzupełnianiem kart oceny, które towarzyszą uczestnikom na tym etapie. Prowadzący nie ingeruje w wykonanie zadań, nie komentuje ich wykonania, nie podpowiada uczestnikom. Celem tego etapu jest swobodna ekspresja i umożliwienie uczestnikom sprawdzenia swoich sił na różnych wymiarach sztuki. Do realizacji gry potrzebne jest pięć osobnych pomieszczeń, przygotowanych wg załączonych opisów.

Grę rozpoczynamy instrukcją, która wprowadza uczestników w świat symulacji:

Jest rok 1297. Jesteście grupą wędrownych trubadurów. Udajecie się do możnego władcy tych ziem, gdyż gildia artystów poleciła Wam wystąpić przed jego łaskawym obliczem. W czasie swojej wędrówki przez puszcze napotkaliście rannego człowieka. W jego piersi tkwiła zatruta strzała. W swoich ostatnich słowach zdradził wam tajemnicę, przez którą zginął. W okolicy jest zamek, a w nim ukryty skarb. Droga do skarbu wiedzie przez kolejne komnaty. Każdą z nich rządzi inna magiczna siła, każdą z nich otwiera inny klucz. Musicie zdobyć komplet kluczy, aby odnaleźć mapę, na której zaznaczono miejsce ukrycia skarbu. Ruszacie po klucze i mapę... Powodzenia!

Po usłyszeniu instrukcji drużyny otrzymują wskazówkę jak dotrzeć do pierwszej komnaty. W niej dostaną mapy. Każda z drużyn będzie miała wyznaczoną inną trasę wędrówki, tak aby w jednej komnacie (spośród komnat tematycznych) przebywała na raz tylko jedna drużyna.

KOMNATA PERŁOWA (start)

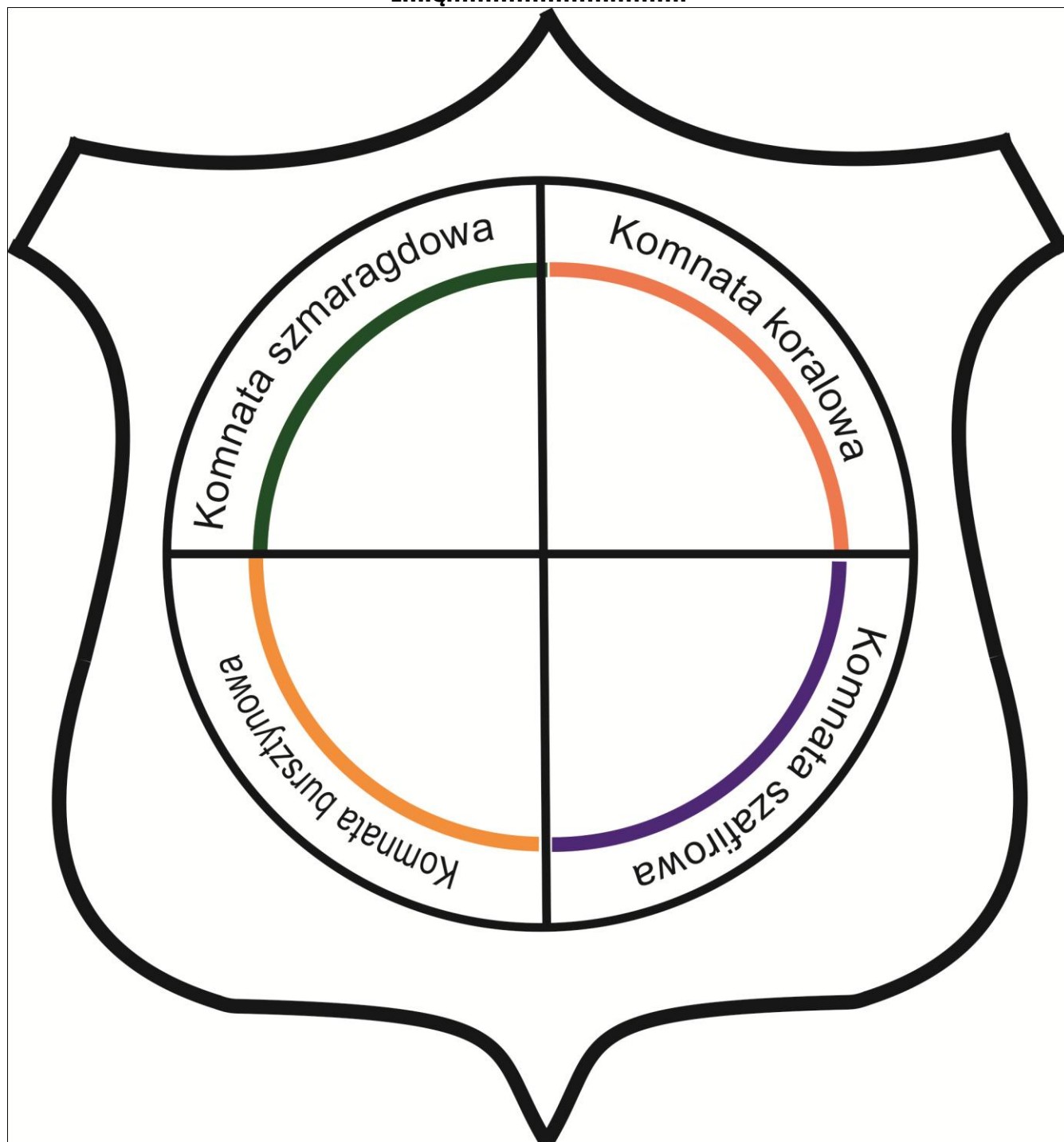
Nagranie (lub tekst wydrukowany): *Witajcie w mojej siedzibie! Jestem malarzkiem chochlikiem. Nie widzicie mnie, ale już za chwilę poznacie moje psoty. Za pomocą zaklęcia wymieszałem wasze umiejętności. Musicie zapomnieć, że ktoś z Was był malarzem, ktoś muzykiem, ktoś aktorem. Bez względu na Wasza zainteresowania każdy z Was będzie się musiał zmierzyć z każdym z wielu zadań. Aby odnaleźć siebie musicie wykonać zadania, odnaleźć klucz i mapę do skarbu. Pamiętajcie: Pracujecie jako drużyna. Tylko pełna współpraca umożliwi Wam osiągnięcie sukcesu. Macie tu plan zamku z zaznaczoną trasą waszej wędrówki. Nie omijajcie żadnego z punktów i koniecznie odwiedzajcie je wg zaznaczonej kolejności. Weźcie też ze sobą herby samooceny, aby w każdej z komnat zapisać refleksję na temat waszego samopoczucia w wykonywanych zadaniach. Do dzieła.*

W komnacie umieszczamy 3 mapy, każdą podpisaną nazwą innej drużyny.

Dalej każda z drużyn przechodzi przez 4 kolejne komnaty, w różnej kolejności.

SAMOCENA

Imię.....



Oceń poziom swojego samopoczucia w czasie twórczych działań
w poszczególnych komnatach (skala 1-10).

KOMNATA SZMARAGDOWA (SŁOWO)

Przygotowanie komnaty: na drzwiach umieszczony herb komnaty, wg uznania prowadzącego, klucz przymocowany na odwrocie herbu. W komnacie rozmieszczone: list 1 na suficie, list 2 pod herbem, kapelusz w dowolnym miejscu, a na nim list nr 3, tomik „Ballady i romanse” Mickiewicza, ukryty w słabo widocznym, ale dostępnym miejscu. Poza tym przygotowane: nagrania, sprzęt do odtworzenia nagrania, materiały plastyczne i piśmiennicze niezbędne do wykonania zadań. Wystrój komnaty utrzymany w ciemnej zieleni.

Przebieg zadań:

Po wejściu do komnaty uczestnicy słyszą nagranie, lub znajdują zapisany na wielkiej planszy tekst:

*Tu są obcy! Tu cuchnie człowiekiem! Kto śmiał wdrzeć się tutaj! Nikogo nie zapraszałam! Intruzi! Dam wam popalić!
Mam serce zimne jak lód i twarde jak kamień. Mieszkam w mrocznym świecie. Światło uśmiechu dawno odeszło głośno trzaskając drzwiami. Jestem zawsze niezadowolona z życia, ciągle zdenerwowana, smutna, zmęczona i zła. Codziennie wstaję lewą nogą, często robię kwaśną minę. Nierzadko tupię nogami, ściskam dłonie w pięści, zaciskam usta...
Nie spodziewajcie się mojej litości! Nikt stąd nie wyjdzie, póki nie znajdziecie klucza od tej komnaty! Patrzcie w górę!!!*

Na suficie uczestnicy znajdują list widoczną cyfrą „1”

Mieszkaniec tej komnaty nieco się na Was zdenerwował. A może jego groźby obudziły i w Was uczucie złości? Nie szkodzi. Złość nie jest ani dobra ani zła. Jest neutralna. To naturalna reakcja na złe rzeczy, które dzieją się w nas lub wokół nas. Złość jest emocją potężną i ważną w życiu każdego człowieka. Naturalnym celem złości jest utrzymanie porządku społecznego. Nasze uczucie oburzenia na to, że ktoś został obrabowany, pobity czy okaleczony, popycha nas do działań, których celem jest zapobieganie takim zdarzeniom. Bez złości być może moglibyśmy odpowiednio się bronić, ale zapewne nie podejmowalibyśmy wysiłku, żeby bronić kogoś innego. Bez złości na rzeczywistość nie staralibyśmy się zmienić otaczającego nas świata. Godzilibyśmy się z biedą, niesprawiedliwością, krzywdzeniem innych. Bez złości nie byłoby buntu, a bez niego nie byłoby postępu... Akceptowalibyśmy istniejącą sytuacją, nie szukalibyśmy nowych dróg, nowych rozwiązań. Aby przyjrzeć się swojej złości przypomnijcie sobie, co was w życiu złości, irytuje, denerwuje. Wymieńcie minimum 7 takich sytuacji. Zapiszcie te sytuacje na kartkach papieru (jedna sytuacja na jednej kartce) i ułóżcie je pod herbem komnaty.

Pod herbem komnaty uczestnicy znajdują kopertę z cyfrą „2”, w niej „puzzle” z rebusem:

Rysunek: „karta” z niej ka + „palec” a=e , ec skreślone + uszy skreślone y

Po odgadnięciu zaszyfrowanego w rebusie hasła uczniowie powinni odnaleźć kapelusz a na nim list nr „3” z poleceniem:

- ✓ *Wylosujcie 10 słów z kapelusza. Ułóżcie z nich minimum 6 wersowy wiersz, w którym wyrazicie swoją złość. Jego tekst zapiszcie na przygotowanym arkuszu papieru. Zilustrujcie go na marginesie symbolami, które kojarzą się wam z wylosowanymi pojęciami.*
 - ✓ *Uwaga: Możecie dodać „własne” słowa*
 - ✓ *Możecie tworzyć przymiotniki odrzeczownikowe od wylosowanych słów.*
 - ✓ *Forma wiersza dowolna.*
- Po wykonaniu zadania ustawcie się w kolejności alfabetycznej szeregując wasze imiona, zgłoście swoją gotowość przez zawołanie nazwy grupy. Otrzymacie wówczas kolejne wskazówki.*

Słowa do wydrukowania i umieszczenia w kapeluszu:

ZŁOŚĆ	BESTIA	BRĄD	NERWY	WŁADZA
AGRESJA	POTWÓR	MIŁOŚĆ	BRÓŃ	NIEPOKÓJ
GNIEW	ZWIERZĘ	KOBIETA	TURNIEJ	PUSTKA
BUNT	UCZUCIE	MĘŻCZYZNA	PIENIĄDZE	MILCZENIE
CZŁOWIEK	SPOKÓJ	ŻYCIE	ZWIERZĘ	TWARZ

Po zakończeniu zadania i wykrzyczeniu nazwy grupy uczestnicy otrzymują damską rękawiczkę oraz Słownik literatury i języka polskiego z numerami stron i pozycją hasła (np. str., kolumna lewa, hasło 3) Po określonych informacjach odnajdują hasła: **ballada, Mickiewicz.**

Po odgadnięciu hasła grupa powinna odnaleźć ukryty w komnacie tomik „Ballady i romanse” A. Mickiewicza i utwór „Rękawiczka” oraz schowaną tam kopertę z tekstem i zadaniem:

- ✓ *Przeczytajcie tekst ballady „Rękawiczka”.*
- ✓ *Zanalizujcie uczucia poszczególnych postaci i określcie ich przyczyny.*
- ✓ *Zastanówcie się jak adaptować ukazaną sytuację do realiów współczesnych.*
- ✓ *Odegrajcie zachowanie i emocje bohaterów ballady, przenosząc akcję do roku 2011.*
- ✓ *Dopełnijcie utwór reakcją współczesnej próżnej Marty na odejście Emroda.*

Po odegraniu scenki Prowadzący prosi uczestników, aby podeszli do ułożonej pod herbem mapy sytuacji, które budzą ich złość i podaje kolejną instrukcję:

Poznaliście uczucia bohaterów ballady. Odkryliście ich przyczyny. Niedawno określiliście sytuacje, które w was wywołują złość. Niech każdy z was weźmie do ręki po jednej z kartek z sytuacjami budzącymi złość i porwijcie je na strzępy, mówiąc „złuszczę się na...” i czytając sytuację zapisaną na karcie. Być może w ten sposób uwolnimy się od złości panującej w tej komnacie i jeszcze raz wezwiemy jej ducha.

Po wykonaniu zadania uczniowie ponownie słyszą nagranie, tym razem spokojniejszym głosem:

Tak odgadliście moje imię. Ja jestem Jejmość Złość. Nie muszę mieć specjalnego powodu, żeby się złościć, drażni mnie wszystko i wszyscy. Zdenerwowaliście mnie strasznie wykonaniem zadań i rozwiązaniem zagadek. Miałam nadzieję, że zostanieie tu na zawsze... Niestety, muszę was wypuścić... Tam klucz Wasz, gdzie znam mego domu.

Po tym poleceniu uczestnicy powinni odnaleźć kluch przyklejony na odwrocie herbu, przymocowanego do drzwi komnaty.

KOMNATA BURSZTYNOWA (SZTUKI PLASTYCZNE)

Przygotowanie komnaty: wystrój utrzymany w kolorystyce pomarańczowej. Na drzwiach przyklejony list powitalny, na ścianach rozwieszono plansze z kolejnymi „krokami”. W komnacie dostępne materiały plastyczne, niezbędne do wykonania zadań: płótno na blejtramie, farby olejne, pędzle, pastele tłuste i suche, birstole, węgiel rysunkowy, kreda, plastelina, masa solna, masa papierowa, tworzywa do collage'u: gazety, tkaniny, koraliki, kasza, przyprawy, suszki, wstążki, wełna, bibuła karbowana, kredki woskowe, tusz, nasiona, ziarna, glina, przezroczyste folie, sznurki, gąbki, muszle, piasek, siano, słoma, rafia, filc, foremki do ciast, brokat, cekiny i śrubki oraz inne materiały potrzebne do wykonania zadań: pianka do włosów lub do golenia, lusterko,

Przebieg zadań:

Na drzwiach do komnaty bursztynowej przyklejony jest list z treścią:

„Witajcie w komnacie, w której zaklęty jest duch Mirantibus, nie może on ujrzeć światła dziennego od dnia, w którym wszystko zobaczył, uznał, że wszystko rozumie i że nikt, ani nic nie może go już zadziwić. Spróbujcie obudzić jego ciekawość wykonując... No właśnie. Aby dowiedzieć się jakie będzie wasze główne zadanie wykonajcie następujące kroki...Wskazówki do nich odnajdziecie w komnacie”

Krok 1. POCZUJ

Pod papierem znajduje się tekst + bajka.

Tekst: *„Gdy zdziwienie zapytało : Kim jestem? Dostało w odpowiedzi tę oto bajkę, niestety sprytnie chochliki strażnicy prawdy i ułudy zaklęły tekst, by trudno go było odczytać...Czy wam uda się odczytać tę bajkę?”*

Tekst napisany jest lustrzanym odbiciem, obok plakatu stoi lustro.

„Żabki w śmietanie”

Były kiedyś dwie żabki, które wpadły do naczynia pełnego śmietany. Od razu zdały sobie sprawę ze swej krytycznej sytuacji – niemożliwością było utrzymanie się dłuższy czas na powierzchni gęstej masy, niczym na ruchomych piaskach. Początkowo dwie żabki przebierały łapkami w śmietanie, aby dotrzeć do brzegów naczynia. Ale na próżno, udawało im się jedynie pluskać, niemal w tym samym miejscu i tonąć. Czuły, że coraz trudniej wyjść na powierzchnię, by zaczerpnąć powietrza.

Jedna z nich powiedziała na głos:

- Już dłużej nie mogę. Stąd nie ma wyjścia. W tej substancji nie da się pływać. Ponieważ i tak umrę, nie będę przedłużać mego cierpienia. Nie rozumiem jaki sens ma daremne zużywanie sił, jeśli i tak umrzemy z wyczerpania.

Powiedziawszy to, przestała przebierać łapkami. Już po chwili utonęła pochłonięta całkowicie przez gęsty i biały płyn. Druga żabka, bardziej wytrwała, bądź bardziej uparta powiedziała do siebie:

- Nie ma stąd wyjścia! W tej masie nie można się ruszyć w żadną stronę. Pomimo, że nadchodzi śmierć będę walczyć do ostatniego tchu. Nie mam zamiaru umierać ani o sekundę wcześniej od zapisanej mi godziny.

Mijała godzina za godziną, a ona przebierała łapkami i chlapała ciągle w tym samym miejscu, ale nie ruszyła się nawet na centymetr. I nagle od ciągłego chlapania i ubijania zadkiem, wstrząsania i trzepania ze śmietany zrobiło się masło. Zdziwiona żabka skoczyła i ślizgając się, dotarła do brzegu naczynia. Stamtąd łatwo już wyszła i rechocząc, radośnie wróciła do domu. Odtąd zdziwienie towarzyszyło jej w życiu nieustannie...

Waszym zadaniem jest zilustrowanie bajki, za pomocą przygotowanej „śmietany”

(obok plakatu leży plansza papieru oraz puszka pianki do włosów lub do golenia)

Krok 2. POMYŚL

Pod papierem znajduje się instrukcja:

By przypomnieć zdziwieniu, jak wiele dziwić może wypiszcie co najmniej 10 sytuacji z ostatniego miesiąca, które was zdziwiło.

(przygotowane kartki do zapisania sytuacji)

Krok 3. ZROZUM

Pod papierem znajduje się cytata, definicja słowa zdziwienie, oraz instrukcja:

Cytat:

„Zdziwienie, zaskoczenie to początek zrozumienia. To specyficzny i ekskluzywny sport i luksus intelektualistów. Dlatego też charakterystycznym dla nich gestem jest patrzenie na świat rozszerzonymi ze zdziwienia źrenicami. Cały otaczający nas świat jest dziwny i cudowny, jeśli nań spojrzeć szeroko otwartymi oczami. To właśnie, uleganie radosnemu zdziwieniu, jest rozkoszą dla futbolisty niedostępną, natomiast dzięki niej intelektualista idzie przez życie pogrążony w nie kończącym się, wizjonerskim upojeniu, którego oznaką zewnętrzną jest zdziwienie widoczne w oczach. Dlatego też dla starożytnych symbolem Minerwy była sowa, ptak, którego oczy są zawsze szeroko otwarte, jak gdyby w niemym zdziwieniu.”

José Ortega y Gasset

Instrukcja:

Uzupełnijcie poniższe zdania, używając analogii:

Zdziwienie jest jak....., ponieważ.....

Zdziwienie jest jak....., ponieważ.....

Zdziwienie jest jak....., ponieważ.....

Np. Zdziwienie jest jak... pędzący koń, ponieważ...pojawia się niespodziewanie.

Krok 4. DZIAŁAJ

Pod papierem znajduje się instrukcja o treści:

*„Wyraźcie dowolną techniką emocję **zdziwienie** za pomocą materiałów i przyborów ukrytych w skrzyni. Mirantibus ma zdziwić się tak, żeby uwolnił zaklęty klucz. Macie na to 40 minut Powodzenia!”*

Krok 5. UWOLNIJ

Pod papierem znajduje się instrukcja.

„Wykonaliście wszystkie zadania, swoim kunsztem i pomysłowością zdziewiliście Mirantibus, który nie był zdziwiony od wielu tysięcy lat!!! Wyślij smsa o treści: MIRANTIBUS, na numer i czekajcie na dalsze instrukcje”

Prowadzący odpisuje na smsa podając, gdzie znajduje się KLUCZ. Np. *Na prawo od drzwi, pod ciemnym obrazem.*

KOMNATA SZAFIROWA (MUZYCZNA)

Przygotowanie komnaty: przed wejściem do komnaty szafirowa zasłona. Instrukcje i załączniki należy wydrukować na szafirowej – niebieskiej kartce i umieścić w kopercie z symbolem klucza wiolinowego na pięciolinii. Ponumerowane koperty rozkładamy w różnych miejscach sali, przymocowane np. do pulpitu, muzycznej tablicy czy planszy, encyklopedii muzycznej. Na stole należy przygotować instrumenty perkusyjne: bębenek, tamburyno, grzechotki itp. szklanki wypełnione wodą, szeleszczący papier, worki foliowe, materiały do wykonania instrumentów: np. ryż, kubeczki, gumki, taśmę klejącą, papier, kapsle itp. Ponadto, przygotowujemy nagrania i sprzęt do odtwarzania muzyki.

Przebieg zadań:

Uczestników wita nagranie (ewentualnie wydrukowany tekst):

Jestem NETE. Panuje tu przerażająca c i s z a - nikt nie śpiewał i nie grał tu od wielu lat. Jesteście trubadurami, a więc potraficie nie tylko walczyć, ale również muzykować. MUSICIE MNIE UWOLNIĆ!!! Wykonajcie cztery zadania ukryte w komnacie i przygotujcie wspaniały koncert – może będzie to najlepiej przygotowane jedno zadanie a może połączycie różne umiejętności i stworzycie swój własny utwór? Zniknie wówczas zła moc i znowu będą odbywały się tu bale i koncerty. Czytajcie uważnie polecenia, nie zmieniajcie kolejności zadań i pokażcie co potraficie. Powodzenia!

Zadanie 1:

Macie przygotowane różne instrumenty, możecie też przygotować własne ze znalezionych materiałów. Przeczytajcie uważnie wiersz Leopolda Staffa pt.: „Deszcz jesienny”. Używając dostępnych instrumentów „zagrajcie” go – stwórzcie rodzaj akompaniamentu - pozwalając spontanicznie odkryć ich możliwości brzmieniowe i akustyczne. Wiersz można też rapować.

*O szyby deszcz dzwoni, deszcz dzwoni jesienny
I pluszcze jednaki, miarowy, niezmienny,
Dżdzu krople padają i tłuką w me okno...
Jęk szklany... płacz szklany... a szyby w mgle mokną
I światła szarego blask sączy się senny...
O szyby deszcz dzwoni, deszcz dzwoni jesienny...*

Leopold Staff

Zadanie 2:

Macie do dyspozycji fragmenty melodii w tonacji c-moll i opartej na triadzie harmonicznej :T, S, D. Ułóżcie własną kompozycję i zagrajcie ją na dzwoneczkach lub innym ulubionym instrumencie melodycznym. Dźwięki można powtarzać, trzeba dodać rytm. Melodia zaczyna i kończy się dźwiękiem c.

/do instrukcji dodajemy załącznik nr 1/

Zadanie 3:

Macie do wyboru piosenki: wybierzcie jedną zwrotkę jednej z nich i zaśpiewajcie solo, w duecie, w trio lub w kwartecie. Można podzielić się rolami: jeden trubadur śpiewa zwrotkę, pozostali śpiewają refren lub tworzą prosty akompaniament na bębenu i grzechotce itp. Możecie też zmienić tekst piosenki!

(do instrukcji dodajemy załącznik nr 2 – teksty piosenek np.: „Bardzo smutna piosenka retro”, „Nie płacz Ewka”)

Zadanie 4

Odgadnijcie nazwy przedstawionych instrumentów, wybierzcie oznaczone litery, tak aby utworzyć hasło: nazwę emocji, która rządziła tą komnatą. Nazwę tej emocji wyślijcie smsem na numer Czekajcie na dalsze instrukcje.

(do instrukcji dodajemy załącznik nr 3, fotografie instrumentów muzycznych)

Po wykonaniu zadania, uczniowie otrzymują smsem informacje, gdzie znajduje się klucz do komnaty. Razem z kluczem uczestnicy odnajdują tekst:

*Oto szafirowy klucz – klucz do mej wolności. Słyszałam cudowną muzykę!
Nie chce się już więcej smuć! W mojej komnacie znowu zapanuje muzyka!
Niedługo się zobaczymy i wtedy posłucham waszego koncertu.
Do zobaczenia!*

ZAŁĄCZNIK NR 1

C Es G	F As C²	G H D²	C D Es F G	F G As H C²	G A H C² D²	C
---------------	---------------------------	--------------------------	-------------------	-------------------------------	--	----------

ZAŁĄCZNIK NR 2

Tekst piosenki: Pod Budą - Bardzo smutna piosenka retro

1.Lato było jakieś szare i słowikom brakło tchu,
smutnych wierszy parę, ktoś napisał znów,
smutnych wierszy nigdy dosyć, i zranionych ciężko serc,
nieprzespanych nocy, które trawi lęk.

ref: Kap, kap płyną łzy w łez kałużach ja i Ty,
wyłakane oczy i przekwitłe bzy.
Płacze z nami deszcz i fontanna szlocha też,
trochę zadziwiona skąd ma tyle łez.

Tekst piosenki: Nie płacz Ewka

Zbigniew Hołdys (muzyka), Bogdan Olewicz (słowa)

1.Nie płacz Ewka bo tu miejsca brak na twe babskie łzy
po ulicy miłość hula wiatr wśród rozbitych szyb
patrz poeci śliczni prawdy sens roztrwonili w grach
w półlitrowkach pustych SOS wysyłają w świat

ref: Żegnam was już wiem nie załatwię wszystkich pilnych spraw
idę sam właśnie tam gdzie czekają mnie
Tam przyjaciół kilku mam od lat , dla nich zawsze śpiewam dla nich gram
jeszcze raz zegnam was nie spotkamy się

ZAŁĄCZNIK NR 3

Oto różne instrumenty a pod nimi numer litery którą należy wpisać w kratki. Powstanie hasło - emocja, która rządziła tą komnatą.



1	1	2	4	8	4

KOMNATA KORALOWA (EKSPRESJA CIAŁA)

Przygotowanie komnaty: wystrój komnaty utrzymany w kolorystyce czerwonej, przygotowany sprzęt do odtworzenia nagrań, nagrania (wstęp Marchoła, utwór KALENDA MAYA, utwory, które stanowić będą tło do pokazu), przygotowane „narzędzia kuglarskie”: piłki, długopisy, zośka. Instrukcje i załącznik i umieszczone w ponumerowanych, czerwonych kopertach, rozłożonych w różnych miejscach sali wraz z odpowiednimi przyrządami. Do dyspozycji uczestników kamera i aparat cyfrowy.

Przebieg zadań:

Po wejściu do komnaty uczestnicy słyszą nagranie rubasznego śmiechu męskiego oraz poniższego tekstu:

Witajcie w mojej komnacie. Ja jestem ze dwunastu rodzajów chłopskich: Chłoptas porodził Gruczoła, Gruczoł porodził Rudka, Rudek porodził Rzygulca, a Rzygulec porodził Kudmieja, Kudmiej porodził Mózgowca, Mózgowiec porodził Łypia, Łyp porodził Potyrała, Potyrała porodził Kuchtę, a Kuchta porodził Trzęsiogona, Trzęsiogon porodził Opiółkę, Opiółka porodził Warchoła, a Warchoł porodził Marchoła, a ja jestem Marchoł i potrzymam was tutaj czas jakiś, zanim odnajdziecie klucz i będziecie mogli opuścić moje królestwo śmiechu. Postaram się rozruszać wasze strudzone ciała, a zatem: WYGINAJ ŚMIAŁO CIAŁO, WYGINAJ ŚMIAŁO CIAŁO...! Zasada, która tu panuje, to dobra zabawa. Czujcie się swobodnie, weselcie, radujcie i śmieJCie do rozpuku! Zatem zapraszam Was do zabawy, do ćwiczeń, do tańca. Przygotowałem dla was różne ćwiczenia, które pozwolą wam odkryć ciało jako materię artystyczną. Poszukajcie w komnacie ponumerowanych kopert, wykonujcie zadania w ściśle określonej kolejności, i pamiętajcie, nikt nie jest doskonały, więc traktujcie to miejsce z przymrużeniem oka i nieodłącznym uśmiechem. Powodzenia

Zadanie 1:

W kopercie z numerem 1 uczniowie znajdują poniższą instrukcję oraz załączniki, a na stole długopisy, piłki i „zośkę”:

Swoją przygodę z ekspresją ruchową zacznijcie od opanowania podstawowych sztuczek kuglarskich. Macie do dyspozycji proste, tradycyjne zabawki oraz instrukcję dzięki której możecie, w krótkim czasie opanować podstawowe sztuczki kuglarskie. Pracujcie zgodnie i oszczędzajcie czas. Każdy z Was musi spróbować swoich sił w żonglerce, trikach z długopisem i zabawie z „zośką”, każdy z trików powinien dobrze opanować przynajmniej jeden z członków drużyny. Nauczcie się ich dobrze! Nikt nie wie kiedy i kto poprosi Was o ich zaprezentowanie! Gdy skończycie, przejdźcie do zadania nr 2.

Załączniki: 1A, 1B, 1C

Zadanie 2:

Uczestnicy znajdują poniższą instrukcję oraz załącznik z opisem kroków:

Witajcie w średniowiecznej szkole tańca. Opanowaliście podstawowe sztuczki kuglarskie. Żeby zadowolić Marchoła musicie jeszcze nauczyć się słowiańskiego tańca. Do dyspozycji macie nagranie muzyczne z okresu średniowiecza KALENDA MAYA oraz instrukcje przykładowych kroków. Gdy opanujecie kroki i zgracie się w zespole, utwalcie Wasz taniec za pomocą kamery. Powodzenia!

Załącznik: 2 oraz utwór Kalenda Maya przygotowany do odtworzenia

Zadanie 3:

Instrukcja i załączniki w kopercie:

Drodzy Trubadurzy! Kuglarstwo i taniec poszły Wam doskonale! Ciekawe jak poradzicie sobie w pantomimie – bardzo ważnej i popularnej formie teatralnej. Spróbujcie za pomocą tworzy i gestów stworzyć ilustrację do poniższych wydarzeń. Każdą z ilustracji sfotografujcie za pomocą aparatu. Skorzystajcie z załączonych podpowiedzi, bądźcie oryginalni, dajcie z siebie wszystko!!!

Sytuacje do zilustrowania:

- a) Wasza ulubiona drużyna wygrała najważniejszy mecz w sezonie.*
- b) Powitanie dawno niewidzianych przyjaciół.*
- c) Właśnie dowiedzieliście się, że bardzo surowy nauczyciel zrobi dziś niezapowiedzianą kartkówkę z bardzo trudnego tematu.*
- d) Ktoś przyłapał was na czymś czym naprawdę nie chcielibyście się chwalić 😊*

Załącznik: 3

Zadanie 4:

Instrukcja w kopercie:

Opanowaliście wiele umiejętności, które przydadzą się Wam w tym najważniejszym zadaniu. Aby zadowolić i rozbawić Marchoła musicie przygotować kilkuminutowy pokaz pt. „Uwolnij radość, czyli szal ciał”. Pokaz powinien opierać się w całości na ekspresji ruchowej, dla której tłem będzie wybrany przez Was utwór muzyczny. Życzenie Marchoła jest takie aby pokaz składał się z elementów wykonywanych wspólnie, oraz krótkiej (ok. 1 min.) solówki każdego z członków drużyny. Zapamiętajcie Wasz pokaz, odtworzycie go we właściwym momencie!

Proponowane utwory, z których uczestnicy wybiorą podkład muzyczny: Bee Gees, Saturday Night Fever, You Should Be Dancing, Modern Talking, Boney M, M. Jackson, Sumptuastic (prowadzący powinien przygotować ok. 10 utworów do wyboru, utwory powinny być taneczne, o radosnej tematyce i skocznym rytmie).

Zadanie 5:

Instrukcja w kopercie:

Brawo! Poradziliście sobie z wszystkimi zadaniami! Jesteście już tylko krok od zdobycie klucza. Spiszcie na kartce emocje jakie towarzyszyły Wam w komnacie koralowej. Kiedy skończycie, wsuńcie kartkę pod drzwi i czekajcie na informację o miejscu ukrycia klucza.

Prowadzący czeka za drzwiami, kiedy otrzyma kartkę z zapisanymi informacjami, zapisuje na jej odwrocie miejsce ukrycia klucza, np. „na stole, pod czerwonym obrusem” i wsuwa ją pod drzwi.

Załącznik 1A

„Żonglerka”

KROK 1

Weź jedną piłkę do dominującej ręki (w zależności czy jesteś prawo czy leworęczny). Zaczynij podrzucać piłeczkę **pionowo do góry**. Początkowo podrzucaj nisko, potem sprawdzaj jak Ci się rzuca coraz wyżej. Następnie weź piłkę do drugiej ręki i zrób to samo. (CZAS: 2 MINUTY)

KROK 2

Przerzucaj piłeczkę z prawej ręki do lewej, a potem z lewej do prawej. Piłeczkę wyrzucasz mniej więcej na wysokość oczu. Poświęć więcej czasu na wyrzuty z tej ręki, która nie jest dominująca. Dla większości osób jest to lewa ręka. Dzięki bardziej intensywnemu treningowi słabszej ręki, szybciej będziesz potrafił zsynchronizować rzuty obu rąk. (CZAS: 2 MINUTY)

Teraz połącz powyższe dwa ćwiczenia w jedno. Przerzucasz piłkę z jednej do drugiej ręki zachowując ciągłość. (CZAS: 1 MINUTA)

KROK 3

Teraz jest czas na połączenie poprzednich pojedynczych rzutów. Weź do ręki drugą piłkę. Robisz dwa następujące po sobie rzuty: najpierw jedną i potem drugą ręką w takim rytmie w jakim wypowiadasz słowa "ciach, ciach". Wyrzucasz z prawej do lewej i gdy pierwsza piłka jest w swoim maximum wyrzucasz drugą z lewej do prawej. Zaczynasz jak zwykle od dominującej ręki. Przez chwilę trenujesz rozpoczynanie cyklu od prawej ręki. Potem rozpoczynasz cały cykl ciągle od lewej ręki. Potem znowu zmiana. (CZAS: 3 MINUTY)

Teraz rzucasz zaczynając na zmianę: raz od prawej, raz od lewej. Wcześniej zaczynałeś rzuty przez kilka chwil tylko z jednej ręki. Teraz zaczynasz na zmianę i w ten sposób łączysz rzuty praktycznie w jeden ciąg. (CZAS: 2 MINUTY)

KROK 4

Weź trzecią piłeczkę i zacznij wyrzucać, w taki sam sposób jak poprzednio, ale dodając jeszcze jeden rzut. Do dominującej dłoni weź 2 piłeczki, a do niedominującej jedną. Pamiętaj! Ten trik zawsze zaczynasz tą ręką, w której trzymasz 2 piłki. Wyrzucasz piłeczki na zmianę: prawa, lewa, prawa.

UWAGA: Najważniejsze jest wyrzucanie po ukosie i w rytmie. Koncentruj się wyłącznie na wyrzucaniu piłeczek, a nie na ich łapaniu. Łapać umiemy od dzieciństwa, natomiast rzucać uczysz się dopiero teraz. Na początku SKUP SIĘ TYLKO NA RZUTACH i pozwól sobie na błędy. Nie łap piłek, niech spadają na podłogę. (CZAS: 5 MINUT)

Załącznik 1B

„Triki z długopisem”

Podstawowy trik, czyli **Normalny Obrót o 360° Wokół Kciuka**

Najłatwiej zaczynać, mając nadgarstek oparty o np. stół.

1. Bierzemy długopis między kciuk a palce wskazujący i środkowy, w takim kierunku jak do

pisania. Kciuk znajduje się na prawo od środka ciężkości długopisu. Trzymamy luźno opuszkami palców, pozostałe pacy są zwinięte. Palce wskazujący i środkowy znajdują się w małym odstępem od siebie. Może być łatwiej trzymać bliżej jego końca.

2. Delikatnie pchamy długopis rozluźnionym środkowym palcem, tak, żeby po pchnięciu, był on zgięty. Trzeba pamiętać, żeby odsunąć palec wskazujący. Długopis w czasie obrotu powinien zetknąć się z zewnętrzną częścią kciuka właśnie w środku ciężkości.
3. Nie ruszamy kciukiem, żeby długopis mógł swobodnie się obrócić. Jeżeli długopis nie wystartuje, albo zostanie wyrzucony w przestrzeń, tzn., że zrobiło się coś nie tak, na ogół z dopasowaniem siły wypchnięcia.
4. Teraz trzeba go złapać. Jeżeli wszystko zrobi się prawidłowo, długopis sam wpadnie do ręki, uderzy lekko o środkowy i polecą, można go „przytrzasnąć” palcem wskazującym.

Kolejny z prostych tricków: **Sonic Normal**

1. Nacisk

Trzymamy długopis między 3 a 4 palcem, częścią piszącą na zewnątrz, podtrzymując końcówkę podstawą kciuka (skórą między kciukiem a wskazującym). Środkowy palec lekko zgięty pcha długopis do środka, podczas gdy palec serdeczny - wyprostowany - pcha na zewnątrz.

2. Uwolnienie długopisu

Podczas ruchu, długopis odepchnie kciuk, zmuszając go do wyprostowania się. Podążając za ruchem, trzeba cofnąć palec serdeczny i wskazujący, podczas gdy środkowy palec zgina się całkowicie w dłoni. Końcówka długopisu powinna poruszać się za palcem wskazującym, a nie przed nim.

3. Obrót

Pozwól długopisowi się poruszać - teraz długopis przelatuje między palcem środkowym i wskazującym.

Załącznik 1C

„Zośka”

Podstawowe triki do gry w zośkę

1. Delay - łapanie, trzymanie lub umieszczanie (wyrzucanie)
2. Dexterity - obracanie wokół 'zośki' w powietrzu nogą, wahadłowe przenoszenie zośki, przenoszenie 'zośki' wokół nogi, przeskakiwanie nad nią, gdy jest trzymana na drugiej nodze.
3. Body - obrót (spin) między odbiciami oraz odbicia w powietrzu (flayers) i ruchy wykonywane całym ciałem - "ducking", "diving"
4. Cross-Body - ruch robiony po lewej stronie ciała prawą nogą i vice versa Aktywna noga przechodzi na drugą stronę za podtrzymującą (support leg) nogą .
5. Unusual surface - ruch robiony inną niż podstawową częścią ciała (inside, outside, toe, knee) np. czubkami palców, piętą, łydką, goleniem.

Załącznik 2:

„Taniec słowiański”

Postawa: *wyprostowana, ramiona na biodrach.*

Kroki: *miarowe, w rytmie ćwierćnut, w trakcie wstępu (perkusja) – przygotowanie, brak kroków, później:*

1. 4 podskoki
2. 4 kroki do przodu
3. 4 podskoki
4. 4 kroki do tyłu
5. krok w bok prawą nogą
6. lewą nogę dostaw
7. krok w bok prawą nogą
8. lewą nogę dostaw
9. krok w bok lewą nogą
10. prawą nogę dostaw
11. krok w bok lewą nogą
12. prawą nogę dostaw
13. prawą nogę kierujemy na skos /przed lewą nogą/
14. postawić prawą nogę
15. lewą nogę kierujemy na skos/przed prawą nogą/
16. postawić lewą nogę
17. 18. 19. 20. obrót
21. prawą nogę kierujemy na skos /przed lewą nogą/
22. postawić prawą nogę
23. lewą nogę kierujemy na skos/przed prawą nogą/
24. postawić lewą nogę
25. 26, 27, 28. obrót

Układ powtarzamy dwukrotnie.

Załącznik 3

„Twarz jako obszar komunikacji”

Wyróżnia się siedem regionów twarzy, które kształtują wyraz mimiczny:

1. brwi i czoło
2. oczy
3. nos
4. górna warga
5. dolna warga i broda
6. szczelina ust
7. żuchwa

Pewne obszary twarzy mogą poruszać się niezależnie od siebie:

- brwi i czoło
- oczy, powieki
- dolna część twarzy (policzki, usta, broda i dół nosa)

Te obszary twarzy decydują o wyrazie mimicznym, a ponieważ mają zdolność niezależnego ruchu, to twarz może wyrażać jednocześnie więcej niż jedną emocję (np. oczy się "gniewają", a usta wyrażają niesmak). Związane jest to także z unerwieniem mięśni twarzy. Wyrazy mimiczne aktywizowane mogą być zarówno mimowolnie przez ośrodki podkorowe jak przez ośrodki korowe, związane ze świadomym, celowym działaniem, socjalizacją w danej kulturze oraz tworzeniem reakcji społecznie adekwatnych. W związku z tym na twarzy może pojawiać się "walka" między wpływami "natury" i "kultury". W takich wypadkach oblicze również wyraża więcej niż jedną emocję na raz.

Twarz jest dość łatwa do świadomego kontrolowania i można za jej pomocą świadomie wysyłać komunikaty. Ludzie mogą się uśmiechać, gdy są szczęśliwi, ale także wtedy, gdy chcą na takich wyglądać, myślą, że mogą coś w ten sposób uzyskać lub uważają, że jest to oczekiwane przez innych. W związku z tym niektóre wyrazy mimiczne powstają nie jako objaw emocji, ale jako wynik reakcji poznawczej. Pod względem informowania o reakcjach poznawczych bardzo ekspresyjne są brwi:

- całkowicie podniesione – niedowierzenie
- podniesione do połowy – zdziwienie

Podniesienie brwi to częsta oznaka wątpliwości, niedowierzania. Mięśnie ściągające brwi ku dołowi Darwin nazywał "mięśniami problemu", aktywują się one zarówno przy rozwiązywaniu łamigłówek, jak i podnoszeniu ciężkiego przedmiotu, a także podczas koncentracji.

- stan normalny – bez komentarza
- obniżone do połowy – zakłopotanie
- całkowicie obniżone – niezadowolenie, złość

Drugim obszarem twarzy, który niesie wiele informacji o zmieniającym się nastroju i reakcjach danej osoby są usta. Podniesienie kącików ust świadczy o zadowoleniu, opuszczenie o niezadowoleniu. Na przykład jednym z objawów depresji są opuszczone kąciki ust (oraz opuszczone zewnętrzne kąciki oczu).

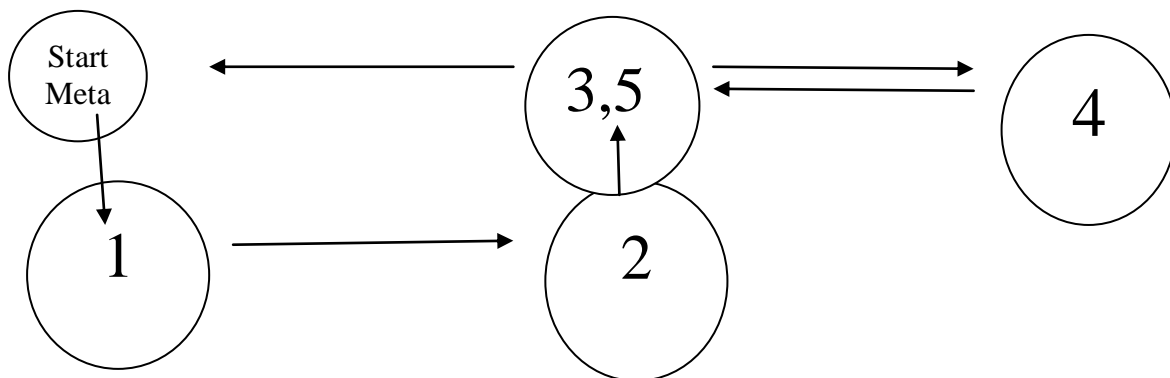
ETAP IV – ZAKOŃCZENIE I PODSUMOWANIE

W opisywanym scenariuszu etap podsumowania rozgrywa się w formie zabawy – gry terenowej lub planszowej, podczas której uczestnicy, wykorzystując zdobyte umiejętności odnajdują w końcu skarb, którym jest zwiększona wiedza na temat swoich możliwości i predyspozycji oraz wzmocniona, pełniejsza samoocena i pozytywne emocje związane z przeżytą przygodą. Aby wzmocnić efekt podsumowania etap ten można przeprowadzić w bajkowej scenerii: zamku średniowiecznym, sali rycerskiej lub na terenie wokół zabytkowych zabudowań, ruin itp. W projekcie „Graj w talent” jedna z gier odbywała się na zamku w Będzinie, inna w ruinach zamku w Korzkwi pod Krakowem. W zależności od możliwości, wieku i preferencji uczestników wybieramy jeden z przedstawionych scenariuszy: grę terenową (podchody) lub grę planszową. W każdej z gier celem jest odnalezienie skarbu – skrzyni lub kuferka, w którym umieszczamy karty samooceny z komnat oraz nagrodę – w zależności od zainteresowań uczestników i możliwości prowadzących może być to zaproszenie do udziału w turnieju rycerskim (zabawy takie organizuje m.in. Zamek w Będzinie), bilety do teatru lub kina, zaproszenie do innych gier zespołowych (w jednej z gier rozgrywanych w projekcie „Graj w Talent” były to kręgle).

GRA TERENOWA

Trubadurzy wykonali już w swoje zadania we wszystkich komnatach, posiadli wiedzę, umiejętności i klucze niezbędne do odnalezienia skarbu. Aby odnaleźć mapę do skarbu muszą przejść przez pięć punktów wg ściśle określonej trasy:

- Drużyny startują z określonego punktu co 10 min. Wyruszają same, więc muszą kontrolować swój czas, żeby drużyny nie spotykały się na żadnym z punktów. Gdyby tak się stało, muszą poczekać w odległości jakiejś 10, 15m od wyznaczonej stacji, tak żeby nie słyszeć i widzieć zadania.
- Każda drużyna ma przy sobie 4 klucze z komnat.
- Zadaniem drużyny jest wykonanie zadań na punkcie, oddanie klucza i w zamian otrzymanie fragmentu mapy.
- Mapa do skarbu pocięta jest na 12 kawałków – po 4 kawałki na 3 drużyny, na każdym z punktów drużyna zdobywa jeden ze swoich kawałków. Gdy wszystkie drużyny przejdą swoją trasę, spotykają się i układają mapę – teraz będą mogły odnaleźć skarb.
- Jeśli jest to możliwe, na punktach stoją osoby: Księżniczka, Medyk, Rycerz i Czarnoksiężnik. Jeśli nie ma możliwości zaangażowania aż tylu osób do prowadzenia gry, niezbędne będzie obsadzenie tylko roli Księżniczki i Rycerza. Na pozostałych stacjach instrukcje zostaną wydrukowane i zamieszczone w widocznym miejscu. Jeśli grę prowadzą 4 osoby, to na każdym następuje wymiana 1 klucz za jeden fragment mapy. W przypadku dwóch prowadzących na dwóch obstawionych przez nie punktach następuje podwójna wymiana: 2 klucze – 2 fragmenty mapy.
- Trasa gry oznaczona jest bibułą zawieszoną np. na gałązkach i biegnie wg schematu:



Punkt 1

Drużyny spotykają Księżniczkę, a ta przekazuje im polecenie:

„Ach, jak dobrze, że was widzę. Cieszę się ogromnie z waszego przybycia. Od kilku dni nie mogę zasnąć, cała jestem obolała, wszystko mnie denerwuje. A to wszystko z powodu mojego łóżka. Jest twarde i niewygodne, mam tylko jedną poduszkę a już nie wspomnę o pierzynie, która jest do niczego. Wiem też, że mam coś na czym wam zależy. Dlatego jeśli mi pomożecie dam wam to czego potrzebujecie. Mam tu 2 obleccki (poszewki lub worki), ale są puste i nie mogę się na nich wyspać. Napełnijcie je po sam brzeg by były miękkie i wygodne, a oddam wam fragment (lub fragmenty) mapy.”

Drużyna napełnia worki dostarczonymi materiałami (papier, gazety, wata, mogą to być też liście jesienne lub śnieg zimą). Gdy drużyna napełni worki, księżniczka prosi o klucz (lub klucze) i w zamian oddaje 1 (lub 2) kawałek mapy. Na koniec mówi:

„Dziękuję wam wędrownicy za pomoc, pozwolicie, że udam się teraz na spoczynek i sprawdzę czy zrobione przez was miękkie poduszki pozwolą mi wreszcie zasnąć. Możecie odejść. Zmierzajcie w tamtym kierunku”

Punkt 2

Drużyna dociera na drugi punkt. Znajduje tam kopertę z listem od Medyka (lub spotyka Medyka, który osobiście przekazuje im polecenie):

„Nim dotrzecie do skarbu przyjdzie wam zmierzyć się z najodważniejszym i najsilniejszym z rycerzy. Nikt jeszcze z nim nie wygrał. Jako trubadurzy, możecie przegrać z nim walkę. Zdradzę wam pewną tajemnicę. W lesie, w którym jesteście wszystko co was otacza ma magiczną moc. Ze znajdujących się tu przedmiotów, rzeczy, roślin itp. stwórzcie przepis na eliksir zwycięstwa. Podpowiem wam, że jednym ze składników jest młoda gałązka, która oznacza giętkość i sprężystość a drugim kamień oznaczający, że rycerz jest twardy i silny. Potrzebujecie jeszcze 4 składników. Gdy je zbierzecie udajcie się w dalszą wędrowkę”.

Drużyna tworzy przepis zbierając składniki. Przedstawia go medykowi. Ten po zaakceptowaniu oddaje im fragment mapy i zabiera klucz. Jeśli medyka nie ma na punkcie osobiście, drużyny powinny udać się w dalszą drogę i na kolejnym punkcie przedstawić przepis Rycerzowi.

Punkt 3

Na punkcie stoi Rycerz. Mówi:

„Czekałem na Was. Wiedziałem, że w końcu przybędziecie. Doszły mnie słuchy, że szukacie skarbu. Ale ja też go pragnę!!! Wiem, że macie fragmenty mapy, których, mi brakuje, dlatego zawalczymy o nie!!! Wyzywam was na pojedynek!!! (tu rzuca rękawiczka na ziemię). Jeśli każdy z was wygra ze mną walkę, oddam wam moje kawałki mapy. Jeśli choć jeden z was ze mną przegra wy oddajecie mi swoje!!! Ha, ha, haaa!!!!. Nie macie szans. Jestem niezwyciężony!!! Nie pomoże wam nawet eliksir zwycięstwa!!!!”

Każda osoba z drużyny walczy z rycerzem. Do walki potrzebne są: 2 pokrywki, 2 miecze z gazety zwiniętej w rulon i 2 paczki zapalek. W walce zwycięża osoba, która jako pierwsza straci paczkę zapalek z pokrywki. Pokrywki trzymamy jak tarcze, ale w poziomie i na niej leży paczka zapalek. Tu rola rycerza jest bardzo ważna. Musi zrobić wszystko by chociaż jedna osoba przegrała, żeby drużyna mogła udać się na pkt 4. Jeśli wygrywają wszyscy, rycerz oddaje im swój fragment lub 2 kawałki mapy, zabiera 2 lub jeden klucz, a drużyny ruszają do mety.

Jeśli chociaż jedna osoba przegrywa rycerz mówi:

„Zaskoczyliście mnie sowimi umiejętnościami i wolą walki, widzę że wasza chęć zwycięstwa jest ogromna co bardzo mi imponuje dlatego postanowiłem dać wam jeszcze jedną szansę. Zauważyłem że brakuje wam jeszcze jednego składnika eliksiru, żebyśmy mogli walczyć jak równy z równym, więc udajcie się teraz w tamtym kierunku, wykonajcie zadanie i wróćcie do mnie i zawalczymy jeszcze raz”.

Rycerz wskazuje drużynom drogę do punktu 4.

Punkt 4

Drużyny znajdują list od Czarnoksiężnika (lub spotykają go osobiście jeśli warunki prowadzenia gry na to pozwalają):

„Witajcie Drodzy Trubadurzy! Jako stary, znany Czarnoksiężnik, znam ostatni składnik magicznego eliksiru. Wy też możecie go poznać jeśli tylko rozwiążecie moją zagadkę:

*Gdy obok siebie
Trzy nuty stały,
Nazwę rośliny
Zaraz przybrały.*

Jeśli odgadniecie nazwę ostatniego składnika możecie wrócić do Rycerza i podjąć z nim walkę na równych zasadach.”

Jeśli na punkcie znajduje się Czarnoksiężnik, przed zadaniem zagadki, może poprowadzić z drużynami krótki dialog, pytając im po co przyszli, czego szukają, jakie składniki eliksiru już odnaleźli.

Punkt 5 (w tym samym miejscu co 3)

Drużyny ponownie spotykają Rycerza, który pyta ich o nazwę ostatniego składnika eliksiru, a po usłyszeniu prawidłowej odpowiedzi mówi:

„Widzę, że jesteście gotowi by znowu ze mną walczyć. Rozpocznijmy zatem turniej.”

Tym razem rycerz przegrywa wszystkie walki. Następuje wymiana fragmentów map za klucze, a drużyny zostają wysłane na metę.

Meta

Na mecie oczekuje prowadzący (może to być ta sama osoba, która odgrywała rolę Księżniczki na 1 stacji). Gdy wszystkie drużyny dotrą na metę wspólnie układają mapę. Na mapie zaznaczony jest tylko punkt startu oraz miejsce skarbu. Na miejsce ukrycia skarbu drużyny dotrą za pomocą azymutów. Prowadzący przypomina uczestnikom, co to jest azymut i jak z niego korzystać i daje kolejne instrukcje jak dotrzeć do skarbu:

„Aby dotrzeć do skarbu za pomocą waszej mapy musicie korzystać z wiedzy jaka dadzą Wam Azymuty. Azymut jest to kąt zawarty między północną częścią południka odniesienia a danym kierunkiem naszej drogi. Wartość azymutu liczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i wyraża w mierze kątowej, najczęściej w stopniach. Idąc do skarbu musicie pilnie zwracać uwagę na kartki z wartością azymutów oraz ilością kroków jakie musicie wykonać w wyznaczonym kierunku. Przy każdej wskazówce zaczynamy od wyznaczenia północy. Stajemy tak, jakbyśmy chcieli pójść w tamtym kierunku. Następnie sprawdzamy na kompasie gdzie jest stopień 300. Obracamy ciało ustawiając się teraz tak, żeby pójść w tamtym kierunku. Odliczamy właściwą ilość kroków.”

Prowadzący wręcza uczestnikom kompas i wskazuje pierwszą kartkę, wiszącą na drzewie:



Grupa idzie na azymut 300 i odlicza 70 kroków. Tam znowu kartka na drzewie i kolejny azymut z krokami. Trasa do skarbu powinna wieść przez pięć wskazówek. Na ostatnim punkcie drużyny znajdują list z treścią:

„W promieniu 10m od tego drzewa znajduje się skarb. Odnajdźcie go, ale za nic w świecie nie otwierajcie!”

Skarb jest ukryty np. zakopany pod ziemią lub liśćmi. Prowadzący idą w odległości 10 m za grupą. Gdy skarb zostanie odnaleziony, wszyscy udają się do zamku (lub innego miejsca, w którym odbędzie się finał gry).

GRA PLANSZOWA (wariant II finału)

Zabawa polega na grze planszowej, z żywymi graczami zamiast pionków. Celem gry jest dotarcie do bram zamku, w którym ukryty jest skarb. Gra toczy się w trzech ustalonych wcześniej drużynach, każda drużyna i każdy uczestnik musi ukończyć grę, bez względu na zajęte miejsce. Jest to podporządkowane ogólnej koncepcji gry opartej na współpracy, kooperacji i konstruktywnej rywalizacji.

Gracze układają planszę gry na podłodze z kolorowych kartek A4 (35 kartek żółtych, 6 kartek zielonych, 6 czerwonych, 3 kartki czarne), pola układamy w kształcie labiryntu lub spirali: pola wiodące – bezpieczne, mają kolor żółty, co trzecie pole żółte umieszczamy na przemian pole zielone lub czerwone (wzór: żółte, żółte, żółte, zielone, żółte, żółte, żółte, czerwone, żółte, żółte, żółte, zielone, żółte, żółte, żółte, czerwone itd.). Pola czarne umieszczamy w trzech różnych punktach gry, np. na polu 11, 30, 50, najważniejsze, aby umieścić je między dwoma żółtymi (tak, by nie stykały się z zielonym lub czerwonym).

Materiały:

- Pola: START, META (zdjęcie zamku lub zamek z klocków)
- 9 lub 12 czapeczek (w zależności od liczby osób w zespole) w trzech różnych kolorach dla trzech drużyn (czapeczki można wykonać z kolorowych kartek, można również wykorzystać inny pomysł do oznaczenia koloru drużyny).
- Kostka
- Karty zadań zielone i czerwone, rozłożone stroną niezadrukowaną do góry

Instrukcja:

„Trubadurzy poszukujący skarbu, ukrytego w zamku, dotarliście już prawie do celu. Przed wami ostatni, najtrudniejszy etap drogi, musicie pokonać trasę od pola START do pola META. To królestwo psotnego chochlika, który pomoże wam w dotarciu do bram zamku, pod warunkiem, że będziecie trzymać się zasad, jakie tu ustalił. Po wykonaniu zadania otrzymacie mapę z miejscem ukrycia skarbu. Każdy zespół otrzyma jeden z trzech kawałków mapy, które złożycie w całość. Powodzenia!”

Zasady Gry:

- każdy uczestnik gry musi dotrzeć do celu;
- zaczyna drużyna, która przy pierwszym rzucie wylosuje największą ilość oczek;
- pole czarne: wpadłeś w sidła, żeby się uwolnić, musisz wylosować 6;
- pole zielone: pytania typu: „najbardziej zaskoczyło mnie to, że...”, „najciekawsze było dla mnie” „największe trudności miałem z...” „najbardziej ucieszyłem się z tego, że...” (pytania przygotowują wcześniej prowadzący, w taki sposób, aby odzwierciedlały przebieg gry i pozwalały na jej omówienie);
- pole czerwone: zadanie ruchowe np. śmieszna mina, ukłon, przysiady, obrót, jesteś robotem, skłon itp. (zadania przygotowują wcześniej prowadzący, w taki sposób, aby były one adekwatne do wieku, preferencji i możliwości uczestników, zadania mogą również nawiązywać do najważniejszych fragmentów gry). Po wykonaniu zadania, uczestnik przesuwa się do przodu o jedno pole;

UWAGI

Aby gra się nie dłużyła lub nie nudziła drużyna może przejść pola wybierając przedstawiciela lub wymieniając się co kilka pól, tak aby każdy wziął udział w grze. Po ukończeniu gry przez wszystkie drużyny, każda z nich otrzymuje jeden z trzech fragmentów mapy. Uczniowie łączą mapę w całość. Mapa może być bardziej szczegółowa i wprost prowadzić do skarbu, można też od tego miejsca realizować scenariusz gry terenowej i zaprosić uczniów do zabawy w azymuty. Niezależnie od wybranej opcji, gdy uczniowie odnajdą skarb, zabieramy ich, wraz z nieotwartą skrzynią, do zamku w którym odbędzie się zakończenie.

ZAKOŃCZENIE

Po grze terenowej i zdobyciu skrzyni ze skarbem drużyny ze swoim trofeum ruszają na zamek (lub innego miejsca, w którym znajduje się sala szkoleniowa).

Prowadzący witają uczestników słowami:

„Szlachetni wojowie i piękne białogłowy, w tej sali rycerskiej spotkaliśmy się, by uczcić znalezieniu skarbu przez wasze szlachetne osoby. Onegdaj jednak, aby klucze do skarbu pozyskać, wcieliliście się w role wędrownych kuglarzy, trubadurów, truwerów. Przywołajcie raz jeszcze to doświadczenie, przypomnijcie jak to bywało, gdy dźwięki muzyki, taneczne płąsy, rzeźby i malowidła dawały wyraz waszym emocjom: zdziwieniu, radości, smutkowi i złości. Każda z tych emocji towarzyszyć nam będzie jeszcze nie raz, dajmy więc upust naszym emocjom.”

W tym momencie prowadzący zaprasza uczestników do zaprezentowania wytworów z poszczególnych komnat (malowideł, pokazów tanecznych itp.)

Po zakończeniu pokazu prowadzący przechodzą do kolejnej części podsumowania:

„Ucieszyliśmy oko i ucho skoczną muzyką, tańcem, szlachetnym słowem i pięknymi obrazami. Czas już by otworzyć zdobyty przez nas skarb.”

W skrzyni uczestnicy znajdują nagrody (np. zaproszenie na kręgle), skarb (karty samooceny) i instrukcję:

„Czar prysnął Moi Drodzy! Witamy ponownie w XXI wieku. Nie ma już trubadurów, kuglarzy, magicznych komnat i zaklętych w nie duchów. Ludzie bawią się już inaczej, inne też stawiają sobie cele i wyzwania. Mamy jednak nadzieje, że pozostaje w Was cenne doświadczenie, wspomnienie przygody, które przywołane we właściwym momencie dodadzą siły i odwagi w walce o Wasze marzenia. Niech niniejsze zaproszenie będzie okazją do sprawdzenia na ile Wasza płynność ruchów, celność słowa, poczucie rytmu i barwna wyobraźnia, mogą sprzyjać osiągnięciu celów!

Uczniowie znajdują zaproszenie do udziału w grze zespołowej, metaforycznie oddającej proces dochodzenia do celu np. kręgle.

Po otwarciu skarbu prowadzący prosi uczniów aby usiedli w kole i prowadzi podsumowanie gry:

1. Odczarowanie – prowadzący prosi uczestników by w symboliczny sposób pożegnali się ze swoimi rolami. Może się to odbyć w drodze kolejnego powtarzania: „Nie jestem już średniowiecznym trubadurem, jestem uczniem, mam XX lat, mam na imię XXXXX”. Odczarowanie może też przybrać bardziej symboliczną postać, np. „prysznic”, podczas którego zmywamy z siebie nasze role i związane z nimi emocje lub zdjęcie „ skóry” średniowiecznego trubadura, rycerza.
2. Omówienie herbów z poziomem trudności zadań w komnatach. Podsumowanie gry: „Nasza przygoda powoli dobiega końca. Mamy teraz czas na podzielenie się swoimi wrażeniami, odczuciami. Możemy też wypowiedzieć to, co pozostało jeszcze w nas po różnych doświadczeniach. Pomyślcie przez chwilę, co Wam dały te zajęcia, czy przyczyniły się one do lepszego poznania siebie i innych? Co z gry zapamiętacie najlepiej, czego Wam brakowało. Jakie masz uwagi do prowadzących, formy zajęć, ich przebiegu?” W tym miejscu uczestnicy kolejno dzielą się swoimi przeżyciami i wrażeniami z gry.”
3. „Głaska” – na zakończenie proponujemy uczestnikom zabawę: zadanie polega na tym, że każdy z uczestników, każdemu z uczestników wpisuje jedną lub kilka pozytywnych informacji (np. z czego cię zapamiętam, co jest twoją mocną stroną itp.) na przypiętej na plecach kartce. Po zakończeniu, ci uczestnicy, który mają na to ochotę, odczytują swoje kartki.
4. Pożegnanie, podsumowanie, zaproszenie uczestników na wspólne wyjście na kręgle, do kina czy inną formę nagrody.