



Przykładowy scenariusz gdy terenowej do wykorzystania w trakcie wydarzeń plenerowych o charakterze historycznym dla społeczności lokalnej, przetestowany w ramach zadania „Odprowa Posłów Pruskich” dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach projektu „Patriotyzm Jutra. Wielkie Rocznice.”

Cel gry

- 1. Edukacyjny:**
Przybliżenie uczestnikom historii, kultury i sztuki okresu Jagiellonów oraz realiów dawnej Rzeczypospolitej. Wprowadzenie w świat Matejki, królewskich dworów, alchemików, dworskich błaznów i rycerstwa poprzez aktywne działania.
- 2. Kreatywno-ruchowy:**
Łączenie zabawy manualnej, twórczej i sportowej, która angażuje różne zmysły i umiejętności uczestników.
- 3. Integracyjny:**
Wspieranie współpracy w grupach rodzinnych i dziecięcych. Budowanie pozytywnych relacji poprzez wspólne rozwiązywanie zadań.
- 4. Aktywizujący:**
Zachęcanie do odkrywania historii poprzez doświadczenie, działanie i kontakt z rekonstruktorami oraz animatorami.

Organizacja gry

Uczestnicy:

Rodziny, dzieci lub grupy mieszane. Każda grupa otrzymuje *kartę gry*, na której zbiera pieczątki.

Czas trwania:

Okolo **2–3 godziny** (z możliwością elastycznego dostosowania do liczby osób).

Przebieg:

- Grupy odwiedzają punkty w dowolnej kolejności.
- Na każdym stanowisku czeka zadanie tematyczne powiązane z epoką Jagiellonów.
- Po jego wykonaniu grupa otrzymuje pieczętkę.
- Po zebraniu pieczętek uczestnicy udają się do stanowiska finałowego.

Zakończenie:

W strefie pamiątkowej każda grupa tworzy **historyczną przypinkę**, która stanowi nagrodę za udział i podsumowanie gry.

Na zakończenie zaplanowane jest wspólne zdjęcie oraz krótka prezentacja najciekawszych prac i aktywności.



Punkty gry i zadania

1. Punkt malarski – „Śladami Matejki”

Opis:

Uczestnicy poznają fragmenty najszlachetniejszych obrazów Jana Matejki związanych z okresem panowania Jagiellonów, m.in. „Hołdu pruskiego” czy „Bitwy pod Grunwaldem”.

Zadanie:

Odtworzenie wybranego fragmentu obrazu na przygotowanych kartkach, korzystając z podpowiedzi dotyczących kompozycji, światła i koloru.

Nagroda: pieczętka za poprawnie wykonany szkic.

2. Punkt kulinarny – „Gotuj z Boną”

Opis:

Nawiązanie do królowej Bony i jej wpływu na rozwój polskiej kuchni.

Zadanie:

Przygotowanie prostego historycznego przepisu (np. omastki, pasty ziołowej, mieszanki przypraw) lub degustacja potraw z krótkim quizem dotyczącym kuchni królewskiej.

Nagroda: pieczętka za ukończenie zadania kulinarnego.

3. Warsztaty alchemiczne

Opis:

Stanowisko stylizowane na pracownię alchemika z epoki. Proste, bezpieczne eksperymenty chemiczne przybliżają dawne praktyki i symbolikę alchemii.

Zadanie:

Wykonanie zadania laboratoryjnego, np. wytworzenie „eliksiru”, barwienia cieczy lub tworzenia pęczniejącej mikstury.

Nagroda: pieczętka za prawidłowo wykonane doświadczenie.

4. Warsztaty kuglarskie ze Stańczykiem

Opis:

Zabawy inspirowane postacią błazna królewskiego – Stańczyka.

Zadanie:

Nauka żonglowania, prostych trików kuglarskich lub mini-akrobacji w bezpiecznej formie.

Nagroda: pieczętka za poprawne wykonanie zadania.



5. Punkt kaligrafii – „Depesza od królowej”

Opis:

Uczestnicy dowiadują się, jak wyglądały dawne litery, księgi i dokumenty królewskie.

Zadanie:

Własnoręczne napisanie krótkiej depeszy kaligraficznej oraz jej lakowanie pieczęcią królewską.

Nagroda: pieczętka za napisany i zalakowany list.

6. Warsztaty łucznicze

Opis:

Wprowadzenie do podstaw strzelania z łuku w stylu historycznym.

Zadanie:

Oddanie serii strzałów do tarczy lub do wyznaczonych celów symbolicznie związanych z tematyką gry.

Nagroda: pieczętka za trafienie w cel.

7. Warsztaty szermierki historycznej

Opis:

Bezpieczna nauka podstaw walki rycerskiej, prowadzona przez instruktora.

Zadanie:

Zapoznanie się z podstawowymi postawami, uderzeniami i blokami z wykorzystaniem bezpiecznego sprzętu, hełmów i ochraniaczy.

Nagroda: pieczętka za udział i poprawne wykonanie technik.

Przebieg gry terenowej – krok po kroku

1. Rejestracja i powitanie:

Każda grupa otrzymuje kartę gry, mapkę oraz krótką instrukcję.

2. Rozpoczęcie gry:

Uczestnicy samodzielnie wybierają sposób poruszania się pomiędzy punktami.

3. Realizacja zadań:

Grupy wykonują zadania, zbierając pieczętki i rozmawiając z animatorami odgrywającymi postacie z epoki.

4. Zakończenie podstawowej części gry:

Po zaliczeniu wymaganej liczby punktów uczestnicy udają się do strefy pamiątkowej.



5. **Stanowisko finałowe – pamiątkowe przypinki:**

Uczestnicy wykonują własne przypinki z motywami historycznymi – herbami, miniaturami obrazów, motywami Jagiellonów.

6. **Finał:**

Wspólne zdjęcie, podsumowanie wydarzenia przez prowadzącego oraz możliwość swobodnego zwiedzania pozostałych atrakcji pikniku.

Dodatkowe uwagi organizacyjne

- Każde stanowisko prowadzone przez wykwalifikowanego animatora, instruktora, rekonstruktora lub edukatora muzealnego.
- Wszystkie materiały i narzędzia przygotowane w sposób bezpieczny dla dzieci.
- Istnieje możliwość dostosowania poziomu trudności zadań do wieku uczestników.
- Gra ma charakter otwarty i elastyczny – uczestnicy sami decydują o kolejności odwiedzania punktów.
- W razie dużej frekwencji możliwe jest wprowadzenie dwóch równoległych wersji niektórych stanowisk.
- Organizator zapewnia zaplecze techniczne: namioty, stoły, oznaczenia punktów, nagłośnienie i zapisy.

Materiał dostępny na licencji: CC BY

