

Scenariusz gry terenowej

DROGA DO KORONY



MAYA MIROŚŁAWA TOMANIK

Scenariusz gry terenowej

„DROGA DO KORONY”

© Maya Mirosława Tomanik CC BY 4.0,

Fundacja „Do dzieła”
ul. Brzeska 35
49-313 Lubsza
www.fundacjadodziela.pl

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra. Wielkie Rocznice”



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



PATRIOTYZM JUTRA
WIELKIE ROCZNICE



WSTĘP

Projekt „Koronacja Chrobrego. Żywa historia” miał na celu przybliżenie wydarzeń związanych z koronacją Bolesława Chrobrego w 1025 roku w sposób angażujący, partycypacyjny i dostosowany do współczesnego odbiorcy. Jego istotą było odejście od narracji podręcznikowej na rzecz działań opartych na doświadczeniu, współpracy i emocjach – tak, aby historia stała się przestrzenią osobistego przeżycia, a nie jedynie zbiorem faktów.

Jednym z ważniejszych elementów projektu była gra terenowa „Droga do Korony”, oparta na symbolicznych próbach odnoszących się do idei władzy, odpowiedzialności, wspólnoty i duchowych fundamentów państwa Piastów. Zadania łączyły elementy ruchowe, manualne, logiczne i refleksyjne, a ich narracja odwoływała się zarówno do wydarzeń historycznych, jak i do uniwersalnych wartości aktualnych również współcześnie.

Koncepcja gry została opracowana we współpracy z młodzieżą – autorami pomysłu byli uczniowie Zespołu Szkół Zawodowych w Brzegu, którzy wnieśli do projektu własną wrażliwość, język i sposób myślenia o historii. Dzięki temu gra stała się nie tylko narzędziem edukacyjnym, lecz także przykładem realnego włączania młodych ludzi w proces twórczy i interpretację dziedzictwa.

Niniejszy scenariusz został przygotowany jako materiał otwarty i może być wykorzystywany, adaptowany oraz rozwijany w różnych kontekstach

edukacyjnych i animacyjnych. Scenariusz udostępniony jest na wolnej licencji Creative Commons CC BY 4.0, co oznacza możliwość jego dalszego wykorzystania z zachowaniem informacji o autorach i źródle.

1. INFORMACJE OGÓLNE

Tytuł gry: Droga do Korony

Tematyka: koronacja Bolesława Chrobrego, symbolika władzy, potęgi i odpowiedzialności

Forma: gra terenowa z elementami fabularnymi i zadaniami stacijnymi

Czas trwania: ok. 60–90 minut (w zależności od liczby drużyn)

Liczba drużyn: 3–8 (optymalnie 4–6)

Skład drużyny: 4–6 osób

Wiek uczestników: młodzież / dorośli (z możliwością uproszczeń dla młodszych)



2. FABUŁA GRY (WPROWADZENIE)

Rok Pański 1025. Bolesław Chrobry przygotowuje się do koronacji na pierwszego króla Polski. Zanim jednak włoży koronę, musi zostać zebranych siedem symbolicznych znaków władzy – świadectw siły, mądrości, jedności i odpowiedzialności. Uczestnicy gry wcielają się w członków królewskiego orszaku, którzy wyruszają w drogę, by przejść próby i udowodnić, że są godni stanąć u boku króla.

Każda stacja to odrębna próba – fizyczna,

logiczna lub zespołowa – a jej ukończenie przybliży drużynę do celu. Finałem gry jest Punkt Skryby Królewskiego, gdzie drużyny potwierdzają przejście całej Drogi do Korony.

3. ROLA ORGANIZATORÓW

Organizatorzy pełnią rolę:

- narratorów fabuły (wprowadzają w kontekst historyczny każdej stacji),
- strażników zasad i rekwizytów,
- obserwatorów współpracy i zaangażowania drużyn,
- Skryby Królewskiego (na etapie finału).

Każda stacja powinna mieć:

- wyznaczonego animatora,
- komplet rekwizytów,
- kartę z opisem zadania (dla uczestników),
- instrukcję organizacyjną (dla obsługi).

4. PRZEBIEG GRY – ETAPY

Start gry – zbiórka drużyn

1. Powitanie uczestników.
2. Krótkie wprowadzenie fabularne.
3. Podział na drużyny.
4. Przekazanie zasad gry:
 - każda drużyna odwiedza wszystkie stacje,

- po każdym zadaniu wykonuje zdjęcie jako dowód przejścia próby,
 - rekwizyty należy odkładać na miejsce,
 - liczy się współpraca i fantazja, a nie rywalizacja czasowa.
5. Wskazanie pierwszych stacji (rotacyjnie).



5. STACJE GRY

STACJA 1: ORSZAK KRÓLEWSKI

Cel: współpraca, koncentracja, rytuał

Pomoce i rekwizyty:

- kielich królewski (metalowy lub plastikowy stylizowany),
- królewskie szczudła lub drewniane klocki do symbolicznego „kroku władzy” (opcjonalnie),
- kartka z opisem rytuału marszu,
- taśma lub sznurek do wyznaczenia trasy pochodu.

Rola animatora:

- wprowadza w kontekst wyprawy kijowskiej i triumfalnego pochodu,
- czuwa nad poprawnym wykonaniem rytuału.

Przebieg:

- drużyna wybiera mistrza ceremonii,
- uczestnicy ustawiają się w orszak,

- wykonują określony rytuał marszu (kroki, obroty, ukłon),
- animator pilnuje zasad (np. stabilność kielicha),
- po poprawnym wykonaniu – zdjęcie drużyny.

STACJA 2: SZCZERBIEC I TARCZA CHWAŁY

Cel: komunikacja, zaufanie, symbolika

Pomoce i rekwizyty:

- drewniana lub kartonowa tarcza (czysta),
- farby plakatowe (min. 3 kolory),
- pędzle,
- opaska na oczy,
- replika miecza (bezpieczna),
- fartuszki lub folia ochronna.

Rola animatora:

- tłumaczy legendę Szczerbca,
- kontroluje bezpieczeństwo zadania.

Przebieg:

- jedna osoba z zawiązanymi oczami maluje tarczę,
- reszta drużyny kieruje ją wyłącznie słownie,
- tarcza musi zawierać jeden z symboli (orzeł, lew, korona lub kielich),
- po zakończeniu – zdjęcie drużyny z tarczą.

STACJA 3: BRAMA DO POTĘGI

Cel: planowanie, współpraca, precyzja

Pomoce i rekwizyty:

- zamknięta paczka lub skrzynka,
- patyczki okrągłe (min. 24),
- patyczki płaskie (min. 8),
- kostki lub klocki (min. 3),
- kartonowa podstawa,
- instrukcja z warunkami budowy.

Rola animatora:

- opowiada o zdobyciu Kijowa i znaczeniu potęgi,
- sprawdza zgodność konstrukcji z zasadami.

Przebieg:

- drużyna otrzymuje zamkniętą paczkę z materiałami,
- buduje symboliczną bramę kijowską według wytycznych,
- konstrukcja musi spełniać określone warunki ilościowe,
- po wykonaniu – zdjęcie przy bramie.

STACJA 4: SKARBY Z RUSI KIJOWSKIEJ

Cel: refleksja, porządkowanie znaczeń

Pomoce i rekwizyty:

- skrzynia lub kufer,
- „klejnoty” – kamienie lub symbole cnót (opisane: wiara, mądrość, odwaga, sprawiedliwość, pokora),
- makieta korony (kartonowa lub drewniana),
- woreczki lub przegródki na elementy.

Rola animatora:

- podkreśla niematerialny wymiar skarbów.

Przebieg:

- drużyna odnajduje ukryte „klejnoty” – symbole cnót królewskich,
- umieszcza je na makiecie korony,
- wykonuje zdjęcie gotowej korony,
- odkłada elementy do skrzyni.

STACJA 5: PIECZĘCIE WIARY

Cel: praca zespołowa, tworzenie przekazu

Pomoce i rekwizyty:

- naczynie lub misa,
- woskowe pieczęcie lub kartoniki ze słowami,
- rękawiczka lub symboliczny „kij władzy” do przemieszczania słów,
- plansza lub karton do układania hasła.

Rola animatora:

- opowiada o znaczeniu chrztu i ofiary,
- pilnuje zasad losowania.

Przebieg:

- uczestnicy losują słowa z woskowych pieczęci,
- wspólnie układają hasło ku chwale króla,
- mogą wymieniać słowa według ustaleń zespołu,
- zdjęcie drużyny z hasłem.

STACJA 6: PŁASZCZ WIELKOŚCI

Cel: wiedza historyczna, logiczne myślenie

Pomoce i rekwizyty:

- fragmenty materiału lub kartonu z

- imionami członków dynastii Piastów,
- plansza lub podkład imitujący płaszcz,
- miseczka na elementy,
- karta kontrolna z poprawną kolejnością genealogiczną (dla animatora).

Rola animatora:

- wprowadza w temat dynastii Piastów,
- weryfikuje poprawność ułożenia.

Przebieg:

- drużyna układa drzewo genealogiczne Bolesława Chrobrego,
- z liter ukrytych na fragmentach płaszcza odczytuje hasło,
- wykonuje zdjęcie poprawnego układu.

6. FINAŁ GRY – PUNKT SKRYBY KRÓLEWSKIEGO

Rola Skryby:

- weryfikuje zdjęcia i wykonanie wszystkich zadań,
- prowadzi narrację finałową,
- przyznaje Glejt Koronacyjny.

Przebieg:

1. Drużyny zgłaszają się do Skryby.
2. Prezentują zdjęcia i symbole zdobyte podczas gry.
3. Po pozytywnej weryfikacji otrzymują Glejt.
4. Uczestnicy wpisują się do księgi piórem i

pieczęcią.

5. Wykonywane jest pamiątkowe zdjęcie.
6. Organizatorzy mogą wyróżnić drużyny za współpracę, kreatywność i postawę.

7. ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się symbolicznym dołączeniem drużyn do Orszaku Królewskiego. Organizatorzy dziękują uczestnikom, podkreślając, że Droga do Korony była nie tylko sprawdzianem wiedzy, ale przede wszystkim współpracy, uważności i odpowiedzialności – wartości aktualnych także dziś.

ZAŁĄCZNIKI

Na końcu dokumentu należy dołączyć plansze z wprowadzeniem fabularnym oraz opisami zadań dla poszczególnych stacji gry, przeznaczone do bezpośredniego wykorzystania w terenie przez uczestników. Plansze te stanowią integralną część scenariusza i ułatwiają samodzielne przeprowadzenie gry przez kolejnych organizatorów.



Scenariusz może być adaptowany do warunków terenowych, liczby uczestników i wieku grupy.