**Uniwersalny scenariusz gry historycznej: „Tajemnica kroniki miasta” (autor: Karol Baranowski)**

**(Wersja do adaptacji na podstawie gry „90 lat historii – 90 kroków po Gdyni”)**

**Wstęp dla organizatora:** przed tobą elastyczny scenariusz gry miejskiej, który pozwoli Ci opowiedzieć historię twojej miejscowości w interaktywny i angażujący sposób. Zamiast gotowych postaci i zadań z konkretnego miasta, znajdziesz tu szablony i bank pomysłów, które wypełnisz własną, lokalną treścią.

**Część I: scenariusz gry do wypełnienia**

**1.1. Wprowadzenie fabularne (szablon)**

*Kustosz czasu* [lub: S*trażnik pamięci*, *Duch miasta*], odwieczny opiekun historii waszego miasta, z przerażeniem odkrył, że najważniejszy dokument – *Wielka Kronika Miasta* – rozpadła się! Jej strony, zawierające kluczowe wspomnienia i wydarzenia, zostały rozrzucone po różnych epokach w przeszłości. Bez nich miasto straci swoją tożsamość!

Kustosz wzywa graczy – najzdolniejszych „agentów czasu” – aby wyruszyli w podróż do przeszłości. Ich misją jest odwiedzenie kluczowych momentów w historii, odzyskanie utraconych *fragmentów kroniki* i zdobycie *kluczy czasu*, które pozwolą na nowo scalić księgę i ocalić pamięć miasta.

**1.2. Cel i struktura gry**

* **Cel:** odwiedzić 5-7 punktów (lub więcej – to już tylko od organizatorów zależy) (każdy w innej epoce), wykonać zadania i zebrać wszystkie *fragmenty kroniki* (części finałowej układanki/tekstu) oraz *klucze czasu* (elementy finałowego szyfru).
* **Mechanika:** każdy punkt to spotkanie ze *świadkiem epoki* – postacią, która ma dla graczy dwa zadania: *zagadkę epoki* (zadanie logiczne/kreatywne) i *wyzwanie epoki* (zadanie ruchowe/zręcznościowe).

**1.3. Szablon punktu kontrolnego (do skopiowania i wypełnienia dla każdej epoki)**

**Epoka:** [np. *Lata rozkwitu przemysłu (1910-1930)*]

**Lokalizacja:** [np. *Tereny starej fabryki*, *dworzec kolejowy*]

**Postać – świadek epoki:** [np. *Robotnik z fabryki*, *zawiadowca stacji*]

* **Opis i strój:** [np. *Ubrany w roboczy kombinezon, ubrudzony smarem. Mówi głośno, z dumą opowiada o potędze pary i elektryczności.*]
* **Dialog:** [np. *„Witajcie! Dobrze, że jesteście! Trzeba normę wyrabiać, a nie w chmurach bujać! Pomożecie mi z jednym zadaniem, to może znajdę dla was ten stary świstek papieru...”*]

**Zadanie 1 (logiczne/kreatywne) – zagadka epoki:**

* **Opis:** [wybierz zadanie z **banku pomysłów** poniżej i opisz je, np. *„gracze muszą dopasować nazwy starych narzędzi do ich wizerunków.”*]

**Zadanie 2 (ruchowe/zręcznościowe) – wyzwanie epoki:**

* **Opis:** [wybierz zadanie z **banku pomysłów** poniżej i opisz je, np. *„gracze muszą przenieść „węgiel” (czarne woreczki z grochem) w sztafecie na czas.”*]

**Nagroda:**

* Fragment kroniki nr [x]
* Klucz czasu nr [x] (np. cyfra do szyfru)

**1.4. Finał gry** gracze docierają do ostatniej lokalizacji (np. biblioteka, muzeum). Muszą tam:

1. **Złożyć kronikę:** ułożyć zebrane fragmenty w całość (np. puzzle ze starej mapy miasta, tekst lokalnej legendy).
2. **Użyć kluczy czasu:** z rozsypanych cyfr/liter ułożyć finałowe hasło (np. nazwę pierwszej ulicy w mieście), które „naprawi” oś czasu. W nagrodę kustosz czasu wręcza im dyplomy i nagrody.

**Część II: instrukcja implementacji krok po kroku**

Ważna wskazówka: punktacja, zaliczenie zadań

Zanim zaczniesz planować, warto przyjąć jedną kluczową zasadę dotyczącą oceniania zadań. Aby gra była źródłem radości i integracji, a nie bardzo stresującej rywalizacji, zalecamy, aby zadania kreatywne, ruchowe, zręcznościowe i drużynowe nie podlegały skomplikowanej punktacji (np. od 1 do 10).

Celem tych zadań jest zaangażowanie, współpraca i dobra zabawa. Subiektywna ocena jakości rysunku, szybkości biegu czy precyzji w tańcu może być demotywująca, szczególnie w grach rodzinnych.

Zamiast tego, stosuj prostą zasadę ogólnego zaliczenia:

* Jeśli drużyna podjęła próbę, współpracowała i włożyła w zadanie wysiłek - zadanie zostaje zaliczone! Animator na punkcie z uśmiechem gratuluje wykonania misji i przyznaje nagrodę (fragment kroniki/klucz czasu).
* Punktację (np. 1 punkt za poprawną odpowiedź, 0 za błędną) można zachować wyłącznie dla zadań czysto logicznych, gdzie wynik jest jednoznaczny (np. rozwiązanie szyfru, prawidłowa odpowiedź w quizie, właściwe ułożenie dat).

Taka filozofia sprawia, że gra jest bardziej radosna i grywalna i wszyscy kończą ją z poczuciem sukcesu.

**Krok 1: badania historyczne i wybór epok** usiądź z zespołem i odpowiedzcie na pytania:

* Jakie są **ważne wydarzenia** w historii naszego miasta/regionu? (np. budowa kolei, budowa kościoła, otwarcie szkoły, ważny zakład przemysłowy, bitwa, powstanie wynalazku, stworzenie arcydzieła literackiego).
* Jakie **dekady** były najbardziej barwne i charakterystyczne? Wybierz 5-7 z nich.
* Jakie **archetypowe postacie** kojarzą się z tymi czasami? (nauczycielka, żołnierz, kupiec, chłopka, robotnik, hipis, biznesmen z lat 90, bibliotekarz).
* Jakie znane i ważne dla **historii lokalnej lub też historii Polski lub świata** osoby urodziły się, wychowały lub mieszkały w Waszej miejscowości.

**Krok 2: wypełnianie scenariusza** skopiuj **szablon punktu kontrolnego** tyle razy, ile epok wybrałeś. Wypełnij go, korzystając ze swoich badań i poniższego banku pomysłów. Bądź kreatywny!

**Krok 4: Przygotowanie materiałów**

* **Dla Graczy:** Zaprojektuj „Kartę Agenta Czasu” lub „Kronikę Gracza” (z mapą, miejscem na notatki i pieczątki). Przygotuj fragmenty do zbierania (np. puzzle ze starej mapy) i Klucze Czasu (karty z symbolami/cyframi).
* **Dla animatorów:** stwórz dla każdej postaci teczkę z opisem roli, dialogiem, instrukcją zadań i rekwizytami.
* **Rekwizyty:** zrób listę i zbierz wszystko, co potrzebne: od starych gazet, przez stroje, po materiały do zadań (sznurki, piłki, kłódki, itp.).

**Krok 5: Realizacja:** postępuj zgodnie ze sprawdzonym harmonogramem:

* **Tydzień przed:** odprawa z wolontariuszami, ostatnie sprawdzenie trasy.
* **Dzień gry:** przygotowanie punktu startowego, energiczne wprowadzenie w fabułę, koordynacja z punktami.
* **Finał:** efektowne zakończenie z wręczeniem nagród i dyplomów.
* **Po grze:** podziel się relacją i zdjęciami w Internecie. Twoja przygoda może zainspirować innych!

**Część NARZĘDZIOWA: rozbudowany bank pomysłów na zadania oraz przykładowe zadania**

**Część I. Bank pomysłów.**

Wskazówka: wykorzystaj gadżety i rekwizyty!

Zanim wybierzesz zadania, pomyśl o rekwizytach. Nawet najprostsze zadanie ruchowe staje się niezwykle atrakcyjne i zabawne, gdy uczestnicy muszą je wykonać, używając specjalnych gadżetów. Nie bój się eksperymentować! Jeśli masz taką możliwość, skorzystaj z:

Okularów pryzmatycznych lub alkogogli: świetnie symulują trudności, dezorientację lub chaos (np. „chaos wojenny”, „zawrót głowy od bigbitu”). Proste zadania, jak przejście po linii prostej czy przeniesienie kubka z wodą, stają się nagle wielkim wyzwaniem.

Rękawic bokserskich: doskonałe do zadań na zręczność. Próba przeniesienia delikatnego przedmiotu (np. jajka niespodzianki, klucza) w ogromnych rękawicach gwarantuje mnóstwo śmiechu.

Masek i elementów kostiumów: proste maski, kapelusze czy opaski na oczy mogą natychmiastowo wprowadzić element tajemnicy lub utrudnić komunikację w zadaniach drużynowych.

Piłek, woreczków, lin: wszelkie rekwizyty sportowe i harcerskie są nieocenione przy organizacji zadań ruchowych (rzut do celu, przeciąganie liny, budowanie konstrukcji).

Pamiętaj, że im więcej zmysłów zaangażujesz, tym bardziej twoje wydarzenia zapadnie uczestnikom w pamięć.

BANK POMYSŁÓW

Poniższe pomysły możesz dowolnie mieszać, modyfikować i dopasowywać do wybranej przez siebie epoki i postaci.

| Typ zadania | Pomysły do adaptacji |
| --- | --- |
| **Logiczne** | **Linia czasu:** ułożenie kart ze zdjęciami/datami lokalnych wydarzeń w poprawnej kolejności.  **Historyczne sudoku:** zamiast cyfr, w polach znajdują się symbole związane z epoką (np. Sierp i młot, korona, maszyna parowa).  **Znajdź różnice (w alkogoglach):** porównywanie dwóch niemal identycznych starych fotografii miasta i wskazanie 5 szczegółów.  **Kto to jest?:** dopasowanie opisów lub portretów do nazwisk ważnych lokalnych postaci.  **Zagadka kryptograficzna:** rozszyfrowanie wiadomości za pomocą prostego szyfru (np. Gaderypoluki, szyfr Cezara, alfabet Morse’a). |
| **Kreatywne** | **Odezwa do ludu:** napisanie i wygłoszenie krótkiego, płomiennego przemówienia w stylu danej epoki.  **Projekt znaczka pocztowego:** narysowanie projektu znaczka upamiętniającego ważne lokalne wydarzenie.  **Rekonstrukcja stroju:** stworzenie na jednym z członków drużyny stroju z epoki przy użyciu prostych materiałów (bibuła, gazety, szary papier, sznurek).  **Tworzenie hasła:** wymyślenie chwytliwego hasła reklamowego lub propagandowego, pasującego do realiów dekady. |
| **Zręcznościowe** | **Szycie flagi (w rękawicach roboczych):** przyszycie (lub przyklejenie) kilku dużych elementów, tworząc prostą flagę lub herb miasta. **Składanie modelu:** złożenie prostego, kartonowego modelu ważnego lokalnego budynku.  **Przeniesienie jajka (w rękawicach bokserskich):** przeniesienie jajka niespodzianki na łyżce przez tor przeszkód.  **Kaligrafia (w okularach pryzmatycznych):** precyzyjne przepisanie zdania pismem kaligraficznym (lub jego imitacją) za pomocą stalówki lub pióra. |
| **Ruchowe** | **Przenoszenie rannego:** dwie osoby z drużyny muszą przenieść trzecią na kocu przez wyznaczony, krótki tor.  **Apel wojskowy:** animator wydaje serię komend (np. „baczność!”, „w lewo zwrot!”, „padnij!”), a drużyna musi je synchronicznie wykonywać lub wykonywać odwrotnie.  **Rzut do celu (w masce):** rzucanie podkowami, pierścieniami na palik lub woreczkami z grochem do wiadra, mając na twarzy maskę ograniczającą widoczność.  **Taniec z epoki:** nauczenie się i wspólne odtańczenie kilku prostych kroków charakterystycznego tańca (np. charleston, polka, „kaczuszki”, polonez, oberek). |
| **Sensoryczne** | **Węchowa zgadywanka:** rozpoznawanie zapachów typowych dla epoki z zamkniętych, nieprzezroczystych pojemników (np. kawa zbożowa, pasta do podłóg, perfumy, ocet).  **Magiczny worek:** identyfikacja przedmiotów z epoki (np. stara myszka komputerowa, kaseta magnetofonowa, korale z jarzębiny) wyłącznie za pomocą dotyku.  **Dźwięki przeszłości:** rozpoznawanie odgłosów z nagrania (np. stukot maszyny do pisania, sygnał dial-up modemu, terkoczący projektor filmowy). |
| **Drużynowe** | **Pajęcza sieć:** przejście całej drużyny na drugą stronę „pajęczyny” z włóczki rozpiętej między drzewami, bez dotykania jej (każdy otwór można wykorzystać tylko raz).  **Budowa wieży:** zbudowanie jak najwyższej, stabilnej wieży z ograniczonych materiałów (np. 2 gazety, 1 metr taśmy klejącej).  **Ludzki węzeł:** członkowie drużyny łapią się za ręce, tworząc splątany węzeł, a następnie muszą się rozplątać, nie puszczając rąk. |

**Część II: rozpisane przykładowe punkty gry**

Oto 5 gotowych punktów, które możesz zaadaptować do historii swojego miasta.

**Epoka 1: lata 20. XX w. - „Czas odrodzenia i awangardy”**

* **Lokalizacja:** park, okolice teatru lub starej, modernistycznej willi.
* **Postać - świadek epoki:** **przedsiębiorca budowlany.** Ubrany w elegancki, choć roboczy strój: kaszkiet, kamizelka, koszula z podwiniętymi rękawami. W ręku trzyma zwinięte plany. Jest pełen optymizmu, mówi o budowie nowego, wspaniałego miasta.
* **Dialog:** „A witam szanownych państwa! Czasu nie ma, oj nie ma! Trzeba to miasto budować, póki entuzjazm w narodzie nie zgaśnie! Potrzebuję tęgich głów do nowego projektu, a potem zatańczymy charlestona na otwarciu! Pomożecie?”
* **Zadanie 1 (logiczne): „Projekt modernistyczny”**
  + Gracze otrzymują zestaw dużych klocków (np. drewnianych lub kartonowych) i starą fotografię ważnego, modernistycznego budynku z waszego miasta. Muszą w określonym czasie odwzorować jego bryłę.
* **Zadanie 2 (ruchowe): „Lekcja charlestona”**
  + Animator puszcza muzykę z epoki. Zadaniem drużyny jest nauczenie się i synchroniczne odtańczenie prostej sekwencji 3 kroków charlestona.

**Epoka 2: lata 40. XX w. - „Czas próby i konspiracji”**

* **Lokalizacja:** cichy zaułek, podwórko starej kamienicy, piwnica.
* **Postać - świadek epoki:** **łączniczka.** Ubrana skromnie, w płaszcz i chustkę na głowie. Rozgląda się nerwowo, mówi szeptem, jest bardzo ostrożna.
* **Dialog:** „Ciszej! Ściany mają uszy... Mam dla was meldunek do przeniesienia, ale najpierw musicie udowodnić, że potraficie dochować tajemnicy. A potem zobaczymy, czy nie macie dwóch lewych rąk do tajnych kompletów.”
* **Zadanie 1 (logiczne): „Szyfrowanie meldunku”**
  + Drużyna otrzymuje krótkie zdanie (np. „spotkanie jutro o świcie”) i klucz do szyfru Gaderypoluki. Muszą zaszyfrować wiadomość i oddać ją łączniczce.
* **Zadanie 2 (drużynowe): „Przerzut książek”**
  + Członkowie drużyny ustawiają się w rzędzie. Muszą podawać sobie z rąk do rąk kilka książek. Animator odwraca się plecami i liczy do pięciu, po czym gwałtownie się odwraca. Jeśli w tym momencie któraś książka jest w powietrzu lub upadnie, drużyna zaczyna od nowa.

**Epoka 3: lata 60. XX w. - „Mała stabilizacja”**

* **Lokalizacja:** szeroki plac, dom kultury, biblioteka.
* **Postać - świadek epoki:** **propagandysta.** Ubrany w garnitur, z teczką w ręku. Mówi głośno, oficjalnym tonem, pełen ideologicznego zapału. Przekonuje o słuszności planu, rozwoju i roli kultury w budowaniu socjalizmu.
* **Dialog:** „Obywatele! Jak wspaniale, że przyłączacie się do naszej akcji! Kultura mas musi krzewić właściwe postawy! Stwórzmy razem transparent, który porwie tłumy, a potem zamanifestujmy nasze poparcie dla sztuki zaangażowanej!”
* **Zadanie 1 (kreatywne): „Tworzenie transparentu”**
  + Drużyna losuje 2-3 słowa klucze z epoki (np. „plan”, „naród”, „stal”, „książka”) i musi z nich ułożyć hasło na transparent. Hasło jest zapisywane dużymi literami na arkuszu szarego papieru.
* **Zadanie 2 (ruchowe): „Pochód pierwszomajowy”**
  + Drużyna, trzymając stworzony przez siebie transparent, musi w rytm marszowej muzyki przejść wyznaczony odcinek, skandując swoje hasło.

**Epoka 4: lata 80. XX w. - „Czas niedoboru i nadziei”**

* **Lokalizacja:** okolice dawnego bazaru lub sklepu.
* **Postać - świadek epoki:** **pani z kolejki.** Ubrana w niemodny płaszcz, z siatką na zakupy w ręku. Jest zmęczona, ale rezolutna. Zna wszystkie plotki i wie, gdzie co „rzucili”.
* **Dialog:** „Dzieci, tak stać nie można, bo wam miejsce w kolejce zajmą! Ja tu stoję za papierem toaletowym, pani za mną za octem... A wy czego szukacie? Tego fragmentu kroniki? A to pewnie na kartki jest... Dobra, pomogę, jak mi powiecie, kto za kim stoi.”
* **Zadanie 1 (logiczne): „Kolejkowa łamigłówka”**
  + Drużyna otrzymuje krótką zagadkę logiczną do rozwiązania, np. „w kolejce stoją 4 osoby. Pani z siatką nie jest pierwsza. Pan w kapeluszu stoi za panią od octu, a przed panem od musztardy...” Gracze muszą ustalić poprawną kolejność.
* **Zadanie 2 (zręcznościowe): „Przemyt bibuły”**
  + Drużyna otrzymuje malutką, złożoną karteczkę („bibułę”). Jeden z jej członków musi ją ukryć przy sobie (ale nie w dłoni). Następnie podchodzi do animatora, który wykonuje pobieżne „przeszukanie” (poklepanie po kieszeniach, ramionach). Jeśli bibuła nie zostanie znaleziona, zadanie jest zaliczone.

**Epoka 5: lata 90. XX w. - „Nowa rzeczywistość”**

* **Lokalizacja:** nowoczesne centrum miasta, pasaż handlowy.
* **Postać - świadek epoki:** **początkujący biznesmen.** Ubrany w nieco za duży garnitur, z dużą teczką i atrapą ogromnego telefonu komórkowego. Jest pełen energii, mówi szybko, używając słów „biznesplan”, „inwestycja”, „target”.
* **Dialog:** „Witam, witam! Czas to pieniądz, a ja mam właśnie genialny pomysł na biznes! Potrzebuję tylko chwytliwej reklamy! Pomożecie mi ją wymyślić, to odpalę wam dolę, to znaczy... Ten fragment kroniki. A potem posłuchacie dźwięków przyszłości!”
* **Zadanie 1 (kreatywne): „Reklama z lat 90.”**
  + Drużyna losuje nazwę absurdalnego produktu (np. „mówiące sznurówki”, „samopodgrzewające się skarpety”) i musi w ciągu minuty wymyślić i odegrać krótką, zabawną scenkę reklamową w stylu pierwszych polskich reklam telewizyjnych.
* **Zadanie 2 (sensoryczne): „Dźwięki nowej ery”**
  + Animator odtwarza z telefonu 3 krótkie dźwięki. Drużyna musi rozpoznać, co to jest (np. Odgłos łączenia się z Internetem przez modem, dźwięk drukarki igłowej, dzwonek Nokii).