

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: *Strażnik 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



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Muzeum
Historii
Polski



PATRIOTYZM JUTRA



BIBLIOTEKA
GDYNIA



GDYNIA
moje miasto

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”

- **Dla Graczy:** Zaprojektuj „Kartę Agenta Czasu” lub „Kronikę Gracza” (z mapą, miejscem na notatki i pieczętki). 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 alkoholigli: 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.

Piętek, 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): przyszyć (lub przyklejanie) kilku dużych elementów, tworząc prostą flagę lub herb miasta. Składanie modelu: złożenie prostego, kartonowego modelu ważnego lokalnego budynku. Przeniesienie jajka (w rękawicach bokserkich): 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.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Muzeum
Historii
Polski



PATRIOTYZM JUTRA



Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”

Typ zadania	Pomysły do adaptacji
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: nauczanie się i wspólne odtąnczenie 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 puszczać 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 odtąnczenie 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



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Muzeum
Historii
Polski



PATRIOTYZM JUTRA



BIBLIOTEKA
GDYNIA



GDYNIA
moje miasto

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”

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 krzawić właściwe postawy! Stwórzmy razem transparent, który porwie tłumy, a potem zamanifestujemy nasze poparcie dla sztuki zaangażowanej!”
- **Zadanie 1 (kreatywne): „Tworzenie transparentu”**
 - Drużyna losuje 2-3 słowa kluczowe 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 małą, złożoną karteczkę („bibułę”). Jeden z jej członków musi ją ukryć przy sobie (ale nie w dłoni). Następnie podchodzi do animatora,



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Muzeum
Historii
Polski



PATRIOTYZM JUTRA



BIBLIOTEKA
GDYNIA



90
LECIE



Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”

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 dołą, to znaczy... Ten fragment kroniki. A potem posłuchacie dźwięków przyszłości!”
- **Zadanie 1 (kreatywne): „Reklama z lat 90.”**
 - Drużyna losuje nazwę absurdałnego 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).



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Muzeum
Historii
Polski



PATRIOTYZM JUTRA

