



GRY MIEJSKIE W DZIAŁALNOŚCI EDUKACYJNEJ ARCHIWÓW

POD REDAKCJĄ HUBERTA MAZURA I AGNIESZKI ROSY

KIELCE – TORUŃ 2017



GRY MIEJSKIE W DZIAŁALNOŚCI EDUKACYJNEJ ARCHIWÓW

POD REDAKCJĄ HUBERTA MAZURA I AGNIESZKI ROSY

KIELCE – TORUŃ 2017

RECENZENCI

dr hab. WALDEMAR CHORAŻYCZEWSKI, prof. UMK
dr BARBARA TECHMAŃSKA

REDAKCJA NAUKOWA

HUBERT MAZUR I AGNIESZKA ROSA

REDAKCJA JĘZYKOWA I KOREKTA

ANETA DĄBROWSKA-KORZUS

SKŁAD I OPRAWA GRAFICZNA

MAREK KRZYKAŁA

WYDAWCA

©

Kielce–Toruń 2017

ISBN: 978-83-944328-1-2

SPIS TREŚCI

HUBERT MAZUR, AGNIESZKA ROSA Wstęp	6
Wybór literatury na temat gier miejskich, oprac. H. Mazur, A. Rosa	12
JOANNA SZADY Edukacja w przestrzeni miejskiej – refleksja dydaktyczna	14
GRAŻYNA TYRCHAN, MAREK SZCZEPANIAK Możliwości wykorzystania gry miejskiej jako metody edukacyjnej do popularyzacji wiedzy o zasobie archiwalnym	20
AGNIESZKA GUMIŃSKA Gry miejskie w pracy historyka	28
JUSTYNA GÓRSKA „Malbork oczami przeszłości” – gra miejska jako forma niekonwencjonalnej lekcji historii	40
MARLENA JABŁOŃSKA, AGNIESZKA ROSA Toruńska archiwalna gra miejska pt. „Kapsuła czasu”	48
ZOFIA JAKÓBCZAK, MAREK KRZYKAŁA „Znani Nieznani” — scenariusz gry miejskiej	57
HANNA KRAJEWSKA Miejskie gry terenowe zorganizowane podczas Warszawskich Pikników Archiwalnych	81
ALEKSANDRA STARCZEWSKA – WOJNAR O organizacji projektu: Happening oraz wystawa „Wieża, która nie miała runąć” – 80. rocznica katastrofy budowlanej opolskiego ratusza w materiałach archiwalnych z zasobu Archiwum Państwowego w Opolu	86
JOANNA BORYSEWICZ, MARCIN FRĄŚ, ANNA POŁUDNIAK Alternatywne zwiedzanie Torunia – wycieczka archiwalna pt. „Toruńskie mosty”	92
BŁAŻEJ BOGUSZEWSKI Gra planszowa o tematyce archiwalnej pt. „Archonauci” – instrukcja, wersja I	97

Wstęp

Gry miejskie są przede wszystkim formą rozrywki i aktywnego spędzania wolnego czasu, a osadzone w nurcie edutainment, czyli nauczania przez zabawę i rozrywkę, mają także nieocenione walory edukacyjne. Założeniem organizacji tego typu imprez jest wykorzystanie przestrzeni miejskiej jako elementu gry, co pozwala na poznanie i odkrywanie miasta, w którym gra ta się toczy. Jeśli chodzi o przebieg i organizację, to gra miejska jest formą pośrednią pomiędzy podchodami harcerskimi, happeningami, flash mobami a RPG (role-playing game, nieraz zwana grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem). Gry przybierają zarówno formy otwarte, jak i zamknięte – adresowane do konkretnej grupy odbiorców. Tematyką mogą być wydarzenia historyczne, zagadnienia literackie, turystyczne, problemy związane z dziejami regionu. Uczestnicy gry poznają swoje miasto jako przestrzeń historyczną i osoby z nią związane, ponadto otrzymują impuls do bardziej intensywnego zainteresowania się przeszłością i rozwijania myślenia historycznego. Początki gier miejskich datuje się już na okres międzywojenny.

Obecnie gry miejskie z powodzeniem stosowane są w turystyce oraz promocji i marketingu miast¹. Od kilku lat wykorzystuje się je także w edukacji². Po tego typu formy sięgnęły już biblioteki i muzea, które znacznie wyprzedziły archiwa w tym zakresie, a także Instytut Pamięci Narodowej. Przykładów tego typu inicjatyw jest wiele. W poniższym przeglądzie przybliżyć pragniemy jedynie wybrane, które naszym zdaniem mogą się stać ciekawą inspiracją dla osób pragnących stworzyć własny scenariusz „archiwalnej gry miejskiej”³.

Od 2008 r. wrocławska „Fundacja Pamięć i Przyszłość” organizuje edukacyjne gry terenowe skierowane do uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Odbiło się już ich 5 edycji: w 2008 r. gra pt. „Solidarność Walcząca w stanie wojennym”⁴, w 2009 roku gra pt. „Niezlomni w powojennym Wrocławiu”⁵, w 2010 r. dwie gry pt. „Młodzi w opozycji – Międzyszkolny Komitet Oporu” oraz „Solidarny Wrocław”⁶, w 2011 r. gra pt. „Wrocławska cyber-zagadka” (Wrocław, rok 1969)⁷ i w 2012 r. gra pt. „Niezatapialny Wrocław”⁸. Muzeum Historyczne w Elku 3 czerwca 2012 r. przygotowało dla mieszkańców możliwość aktywnego zwiedzania miasta z grą miejską pt. „W zgiętku historii”⁹. Poznawaniu dziejów I Rzeczypospolitej służyła gra miejska przeprowadzona 3 czerwca 2012 r. „Spacer imię Pana Rocha do Króla Jegomości” będąca propozycją Muzeum Historii Polski¹⁰. W 2014 r. Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Rzeszowie zorganizowała i przeprowadziła grę „Rzeszowskimi uliczkami” opartą na książkach Marka Czarnoty: *Podania, legendy i opowieści z Rzeszowa i okolic oraz Rzeszowskie ulice i tuż za rogatekami*¹¹. Także opowiadanie pt. *Tajemnica Hotelu Herz* autorstwa częstochowskiej pisarki Iwony Mejzy

stało się podstawą gry miejskiej „Kryminalne Zagadki Oświęcimia” przeprowadzonej 9 maja 2015 r. z inicjatywy Miejskiej Biblioteki Publicznej w Oświęcimiu¹². Na podstawie książki powstała również gra miejska zorganizowana przez Nadodrza autorstwa Marka Krajewskiego¹³.

W organizowaniu gier miejskich dość spore doświadczenie mają już także oddziały Instytutu Pamięi Narodowej. 13 grudnia 2011 r. lubelski oddział IPN wraz ze Związkiem Harcerzy Rzeczypospolitej, Lubelskim Hufcem Harcerzy „Baszta” zaprosili uczniów oraz wszystkich zainteresowanych tymi wydarzeniami do udziału w grze miejskiej pt. „13 grudnia”. Celem gry było przekazanie uczestnikom informacji na temat stanu wojennego¹⁴. Szczeciński oddział IPN w grudniu 2013 r. zorganizował grę miejską „Gdzie jest Janek Kowalski?” poświęconą wydarzeniom Grudnia '70 w Szczecinie¹⁵. Innym przykładem jest gra miejska „Barykady Starówki”, która odbyła się 2 sierpnia 2015 r., a której organizatorami był Oddział IPN w Warszawie oraz Stowarzyszenie Grupa Historyczna Zgrupowanie „Radosław”. Dzięki niej warszawiacy mogli poczuć atmosferę dni z sierpnia 1944 r.¹⁶ W niniejszym tomie znajdują się także opisy gier miejskich organizowanych przez gdański Oddział IPN.

Gry miejskie to formy obecne również w działalności edukacyjnej niektórych archiwów państwowych. Archiwum Państwowe w Warszawie Oddział w Pułtusku organizuje corocznie konkurs „Wyścig po historię”. I tak w ramach jego VI edycji w 2012 r. młodzież miała możliwość uczestniczenia w grze miejskiej polegającej na odszukaniu skanu ukrytego na zamku. Po drodze, na punktach kontrolnych, odpowiadali na pytania z historii i kultury regionu oraz uczestniczyli

w konkurencjach sportowych, zdobywając kolejne wskazówki dotyczące miejsca ukrycia skarbu¹⁷.

W 2013 r. Archiwum Państwowe w Lublinie Oddział w Kraśniku współorganizowało grę miejską „Kraśnik poza czasem”. Celem przedsięwzięcia adresowanego do całych rodzin było przybliżenie historii Kraśnika. Punkt startowy znajdował się na kraśnickim zamczysku, a uczestnicy mieli do wykonania 12 zadań, które zostały rozmieszczone w poszczególnych częściach starego miasta. Dla wszystkich przygotowano pamiątkowe medale i inne upominki¹⁸.

Współorganizatorem gry miejskiej „Wymazani” w 2013 r. było Archiwum Państwowe w Koszalinie. Jej celem było przypomnienie mieszkańcom Koszalina o przedwojennej mniejszości żydowskiej, jej kulturze i tradycjach. Uczestnicy zostali podzieleni na liczące od 2 do 6 osób zespoły, które następnie otrzymały plan miasta z 1933 r. z kilkoma zaznaczonymi punktami. Zadaniem drużyn było dotarcie do wszystkich punktów w jak najkrótszym czasie. Na każdym z etapów zespoły musiały rozwiązać zagadki lub zadania związane z historią koszalińskich Żydów. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi drużyny otrzymywały fragment fotografii. Wygrał ten zespół, który jako pierwszy zdobył wszystkie elementy zdjęcia¹⁹.

Archiwum Państwowe w Szczecinie wraz z pracownikami Zakładu Historii Nowożytej i Archiwistyki, studentami archiwistyki Uniwersytetu Szczecińskiego było współorganizatorem gry miejskiej pt. „Archiwiści na rowerach — skarb droższy niż życie...”. Jej pierwsza edycja odbyła się 7 czerwca 2014 r. Zadaniem uczestników było zdobycie fragmentów mapy, która miała ich doprowadzić do miejsca, gdzie swój skarb latem 1863 r.

ukrył margrabia Aleksander Wielopolski. Na trasie każda drużyna miała możliwość odwiedzenia poszczególnych archiwów Szczecina. Zadania zostały tak przygotowane, aby każdy uczestnik mógł zapoznać się z pracą archiwisty. Nagrodę otrzymała drużyna, która rozwiązała wszystkie zadania, odnalazła brakujące elementy mapy i jako pierwsza dotarła do skarbu margrabiego Aleksandra Wielopolskiego²⁰.

Dwie edycje „Gry Sądeckiej” to dorobek edukacyjny Archiwum Narodowego w Krakowie Oddziału w Nowym Sączu. Temat drugiej edycji zorganizowanej w 2016 r. brzmiał „Nikifor Epifaniusz Drowniak – malarz naiwnego realizmu oraz kultura i dzieje Łemków na Sądecczyźnie”. Treść zadań poświęcono życiu i twórczości Nikifora oraz kulturze i historii Łemków. Jako cel inicjatywy wyznaczono: rozszerzanie zainteresowania historią, zwłaszcza regionalną, budowanie świadomości archiwalnej, rozbudzanie wyobraźni i wrażliwości oraz zachęcanie młodzieży do podejmowania poszukiwań archiwalnych, a także prób literackich czy malarskich²¹.

Przytoczone powyżej inicjatywy kilku archiwów państwowych w postaci gier miejskich pokazują, że niektóre z placówek archiwalnych w swej aktywności skutecznie potrafią łączyć elementy zabawy i rozrywki z edukacją²².

* * *

Do rąk Czytelników oddajemy tom poświęcony grom miejskim organizowanym lub współorganizowanym przez archiwa. Naszym zamierzeniem jest dostarczenie osobom zainteresowanym edukacją archiwalną przeniesioną w przestrzeń miasta inspiracji

i przykładów ciekawych rozwiązań. Stąd w tomie pewna różnorodność nie tylko tematyczna, ale także jeśli chodzi o instytucje organizujące gry czy zastosowane formy.

Tom składa się z 10 artykułów. Część z zawartych w artykułach scenariuszy była zaprezentowana w czasie spotkania Forum Edukatorów Archiwalnych w grudniu 2015 r. w Toruniu i stała się inspiracją do podejmowania przez archiwistów działań w zakresie organizowania kolejnych gier.

Wszystkie zawarte w tomie materiały dotyczą aktywności z zakresu działalności edukacyjnej lub popularyzatorskiej archiwów organizowanej poza murami tych instytucji. Tematykę gier miejskich potraktowano dość szeroko, stąd w tomie znaleźć można nie tylko omówienie i scenariusze gier miejskich, ale także materiały dodatkowe – scenariusze happeningów, wycieczki archiwalnej, a także gry planszowej o tematyce archiwalnej. Najwięcej jednak uwagi poświęcono tytułowemu grom miejskim organizowanym przez archiwa.

Tom otwiera artykuł dydaktyka z Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Joanny Szady, w którym autorka wprowadza czytelników w zagadnienia edukacji w przestrzeni miejskiej, ze szczególnym uwzględnieniem wartości dydaktycznych gier miejskich. Ukazuje czytelnikom, na czym polega organizacja gry miejskiej, jakie są jej odmiany, a także z jakimi problemami mogą się spotkać i z jakimi instytucjami mogą konkurować edukatorzy archiwalni w zakresie organizacji gier miejskich.

Kolejny artykuł autorstwa pracowników gnieźnieńskiego oddziału Archiwum Państwowego w Poznaniu Grażyny Tyrchan i Marka Szczepaniaka, dotyczy zorganizowanej w tym archiwum w ramach projektu

edukacyjnego „Trzy żywioły: woda, ogień, powietrze w Gnieźnie w XIX–XX wieku” gry miejskiej. Projekt edukacyjny dotyczył wymienionych w tytule trzech sił przyrody. Tematyka „wody” realizowana była właśnie w formie gry miejskiej, której scenariusz oscylował wokół przepływającej do XIX w. przez Gniezno, a obecnie nieistniejącej rzecze Srawie. Autorzy artykułu omówili scenariusz gry, jej założenia, także zadania, które wykonywali uczestnicy. Prezentowane treści uzupełnione zostały o fotografie z przebiegu gry. Autorzy podkreślili także wartości gry miejskiej jako formy, która oprócz walorów edukacyjnych, służy popularyzacji zasobu archiwum, jak i samej placówki i jej działalności.

Agnieszka Gumińska z gdańskiego oddziału Instytutu Pamięci Narodowej w artykule „Gry miejskie w pracy historyka” przedstawiła gry miejskie organizowane przez tę placówkę. Łącznie jest to sześć gier, które dotyczą problematyki związanej z historią XX w. – a dokładnie kolejno lat: 1939, 1970 i 1980. Autorka zaznaczyła, że gry nie odbywają się jedynie na terenie Gdańska, ale także na obszarze Gdyni i Wejherowa. Następnie omówiła założenia gier, ich przebieg i organizację, zwracając zwłaszcza uwagę na problemy, jakie mogą się pojawić. Artykuł uzupełniony jest o scenariusz gry, karty zadań oraz zdjęcia ilustrujące przebieg zabawy.

W kolejnym artykule pt. «Malbork oczami przeszłości» – gra miejska jako forma niekonwencjonalnej lekcji historii” Justyna Górka z Archiwum Państwowego w Malborku omówiła krok po kroku, od pomysłu do realizacji założenia, przebieg i efekty gry miejskiej zorganizowanej w malborskim archiwum. W artykule odnaleźć można nie tylko ciekawe wskazówki organizacyjne, ale

także: regulamin gry, formularz zgłoszenia udziału, formularz podziału uczestników na grupy, mapki trzech tras zwiedzania Malborka, zadania, które realizowali uczestnicy – m. in. wykreślanekę, rozsypankę, krzyżówkę, przykładowy dyplom dla uczestników biorących udział w grze, a także zdjęcia z przebiegu i zakończenia gry.

Marlena Jabłońska i Agnieszka Rosa z Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu w artykule pt. „Toruńska archiwalna gra miejska pt. *Kapsuła czasu*” zaprezentowały grę miejską zorganizowaną przez toruńskich studentów kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją we współpracy z Archiwum Państwowym w Toruniu. Autorki duży nacisk położyły w artykule na ukazanie walorów gier miejskich jako form, które nie tylko kształcą i bawią uczestników, ale także wpływają na pozytywny wizerunek samego archiwum i jego pracowników, poza tym pozwalają organizatorom sprawdzić się w nowej roli. Czytelnicy w artykule znaleźć mogą także scenariusz omawianej gry, zadania realizowane przez uczestników w jej przebiegu oraz fotografie ukazujące ten przebieg.

W artykule pt. «Znani Nieznani» – scenariusz gry miejskiej” pracownicy Archiwum Państwowego w Lublinie, Zofia Jakóbczak i Marek Krzykała, omówili grę zorganizowaną w archiwum z okazji Międzynarodowego Dnia Archiwów. Autorzy scharakteryzowali bardzo ciekawy scenariusz i założenia gry, w przebiegu której wykorzystany został nie tylko zasób lubelskiego archiwum, ale także jego budynek i projekty cyfrowe prezentowane w Internecie (jak chociażby portal Galeria Jezuicka 13 czy Lubelskie Archiwum Cyfrowe). Scenariusz gry oparty został na możliwości

spotkania i poznanie przez graczy w określonych punktach kontrolnych, wyznaczonych w miejscach mających istotne znaczenie dla historii miasta, ze znanymi lublinianami. Do tekstu artykułu dołączone zostały nie tylko fotografie ukazujące przebieg gry, ale także regulamin gry, jej scenariusz i fabuła, formularz karty zgłoszeniowej, a także karty gry, przykładowy dyplom dla uczestnika oraz formularz ankiety ewaluacyjnej wraz z opracowanymi jej wynikami.

Hanna Krajewska, dyrektor Archiwum Polskiej Akademii Nauk w Warszawie, w artykule pt. „Miejska gra terenowa zorganizowana podczas Pikników Archiwalnych” przedstawiła możliwości, jakie dają archiwom w organizacji gier miejskich techniki związane z wykorzystywaniem GPS. Autorka omówiła ideę Warszawskich Pikników Archiwalnych. Jest to impreza cykliczna organizowana corocznie od 2010 r. W latach 2013 i 2014 w ramach pikniku uczestnicy mieli także możliwość wzięcia udziału w grach miejskich z wykorzystaniem GPS i specjalistycznego oprogramowania, które należało zainstalować na swoim telefonie. Autorka w artykule dokładnie wyjaśniła, na czym takie gry polegają i jak w nich odnaleźć się mogą archiwiści. W kolejnym artykule pt. „O organizacji projektu: Happening oraz wystawa «Wieża, która nie miała runąć» – 80. rocznica katastrofy budowlanej opolskiego ratusza w materiałach archiwalnych z zasobu Archiwum Państwowego w Opolu” poruszona została problematyka happeningów. Samego happeningu nie można uznać za rodzaj gry miejskiej. Forma ta, niewykorzystywana dotychczas na szerszą skalę w archiwach poza Opolem, ma ogromne walory edukacyjne. Jest zorganizowanym zazwyczaj w przestrzeni miasta wydarzeniem anga-

żującym w przebiegu, działaniem publicznością, a dotyczącym jakichś konkretnych wydarzeń, przeżyć, problemów. Aleksandra Starczewska-Wojnar, autorka tekstu, omawiając formy realizacji działalności edukacyjnej archiwum, podkreśliła miejsce i rolę placówki, w której pracuje w edukacji historycznej. W artykule zawarte zostały materiały ukazujące organizację, realizację i przebieg happeningu dotyczącego 80. rocznicy zawalenia się wieży ratuszowej w Opolu, wydarzenia istotnego w historii Opolu, a nie zawsze znanego, zwłaszcza wśród najmłodszych mieszkańców. Autorka zawarła także cenne wskazówki dotyczące finansowania tego typu przedsięwzięć, a także współpracy w ramach organizacji z różnymi instytucjami.

Dwa ostatnie teksty są autorstwa studentów kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Dołączone zostały do tomu jako próba ukazania przykładowych rozwiązań, jakie mogą zostać zastosowane przez edukatorów archiwalnych, wykorzystujących w działalności edukacyjnej elementy gry i zabawy. Joanna Borysewicz, Marcin Frąs i Anna Południak ułożyli alternatywny plan zwiedzania Torunia szlakiem toruńskich mostów. W tym celu przygotowali mapkę z zaznaczonymi punktami do zwiedzenia, ulotkę, w której zawarty jest plan zwiedzania, a także opis zwiedzanych miejsc, z wykorzystaniem informacji z archiwów toruńskich. Błażej Boguszewski podjął się natomiast zadania zbudowania gry planszowej o tematyce archiwalnej. W artykule zawarta została instrukcja do gry pt. „Archo-nauci”.

PRZYPISY

1. K. Majchrzak, *Gry miejskie jako przykład zastosowania gier rzeczywistości alternatywnej w marketingu miast i atrakcji turystycznych na przykładzie miasta Poznania*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Handlu i Usług w Poznaniu”, 2013, nr 26, s. 223–235; W. Warcholik, K. Leja, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica”, t. 3, 2012, s. 87–97; B. Mazurkiewicz, *Gry miejskie oparte na lokalizacji jako sposób promocji miasta*, „Handel Wewnętrzny: marketing, rynek, przedsiębiorstwo”, R. 61, 2015, nr 4, s. 328–337; A. Smalec, *Gry miejskie oraz „questing” jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, „Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu”, 2015, nr 40, s. 193–205; K. Olkusz, *Gry miejskie jako współczesne wykorzystanie przestrzeni urbanistycznej*, w: *Sztuka w Łodzi (6). Złe miasto — dobre miasto*, red. M. Wróblewska Markiewicz, K. Stanilewicz, Ł. M. Sadowski, A. Sumorok, Łódź 2014, s. 141–147; K. Walencik, *Gra miejska i eksploracja miejska jako formy turystyki niszowej Warmii i Mzur w świetle internetowych źródeł informacji*, w: *Warmia i Mazury — nasze wspólne dobro*, red. S. Czachorowski, M. Antolak, Ż. Kostyk, Olsztyn 2014, s. 151–[173].
2. R. Rogulski, *Gra miejska jako forma projektu edukacyjnego*, „Podlaskie Zeszyty Pedagogiczne”, 2009, nr 20, s. 63–71; J. Możdżeń, *Miejska gra fabularna. Sposób na interaktywną edukację regionalną*, „Wiadomości Historyczne”, R. 53, 2010, nr 5, s. 42–45; K. Majchrzak, *Gra miejska „Studenci UMK wobec miejsc (nie)pamięci”*, „Dyskursy Młodych Andragogów”, t. 14, 2013, s. 133–147.
3. Poprzez archiwalną grę miejską autorzy rozumieją grę terenową, której realizacja odbywa się w przestrzeni miasta, a której fabuła i wykonywane przez uczestników w czasie jej przebiegu zadania związane są z tematyką archiwalną i instytucją archiwum.
4. Gra miejska „Solidarność Walcząca w stanie wojennym”, <http://www.zajezdnia.org/edukacja/edycja-2008/>, [dostęp 27.12.2016].
5. Gra miejska „Niezlomni w powojennym Wrocławiu”, <http://www.zajezdnia.org/edukacja/edycja-2009/>, [dostęp 27.12.2016].
6. Gry miejskie „Młodzi w opozycji – Międzyszkolny Komitet Oporu” oraz „Solidarny Wrocław”, <http://www.zajezdnia.org/edukacja/edycja-2010/>, [dostęp 27.12.2016].
7. Gra miejska „Wrocławska cyber-zagadka” (Wrocław, rok 1969), <http://www.zajezdnia.org/edukacja/edycja-2011/>, [dostęp 27.12.2016].
8. Gra miejska „Niezapalny Wrocław”, <http://www.zajezdnia.org/edycja-2012/>, [dostęp 27.12.2016].
9. Gra miejska „W zgiełku historii”, <http://elk.wm.pl/164257,Zagraj-w-gre-W-zgiełku-historii.html#axzz401fKGp6z> [dostęp: 23.10.2016].
10. Gra miejska „Spacer imć Pana Rocha do Króla Jęgości”, <http://muzhp.pl/pl/c/850/gra-miejska-o-i-rp-muzeum-historii-polski> [dostęp: 23.10.2016].
11. Gra miejska „Rzeszowskimi uliczkami”, <http://www.wimbp.rzeszow.pl/aktualnosci/art,1658,rzeszowskimi-uliczkami-gra-miejska-zorganizowana-w-oddziale-dla-dzieci-i-młodziezy-w-ramach-xxii-europejskich-dni-dziedzictwa.html> [dostęp: 23.10.2016].
12. Gra miejska „Tajemnica hotelu Herz”, <http://mbp-oswiecim.pl/gra-miejska/> [dostęp: 23.10.2016].
13. Fanpage gry „Kroniki Nadodrza – kryminalna gra miejska” na portalu Facebook: <https://www.facebook.com/events/1777621419136527/>, [dostęp: 27.12.2016]; informacja o grze w mediach: <http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,20069657,te-gre-miejska-poleca-krajewski-kryminal-tylko-dla-dorosluch.html?disableRedirects=true> oraz <http://pik.wroclaw.pl/Kroniki-Nadodrza-gra-miejska-c1289.html>, [dostęp 27.12.2016].
14. Gra miejska „13 grudnia”, <https://ipn.gov.pl/aktualnosci/7616,Historyczna-Gra-Miejska-13-grudnia-Lublin-13-grudnia-2011.html> [dostęp: 23.10.2016].
15. Gra miejska „Gdzie jest Janek Kowalski?”, <http://szczecin.ipn.gov.pl/pl9/aktualnosci/23061,Gra-miejska-Gdzie-jest-Janek-Kowalski-Szczecin-17-grudnia-2015.html> [dostęp: 23.10.2016].
16. Gra miejska „Barykady Starówki”, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/9467,Gra-miejska-BARYKADY-STAROWKI-Warszawa-2-sierpnia-2015.html> [dostęp: 23.10.2016].

17. Gra miejska „Wyciąg po historię”, <http://www.archiwa.gov.pl/en/aktualnoci-edu/205-altualnoci-edu/3345-vi-edycja-konkursu-dla-modziew-wycig-po-histori.html> [dostęp: 24.08.2014].
18. Gra miejska „Kraśnik poza czasem”, <http://lublin.ap.gov.pl/?p=1559> [dostęp: 14.08.2014].
19. Gra miejska „Wymazani”, <http://ekoszalin.pl/index.php/impreza/4266-Wymazani-%E2%80%93-Gra-Miejska> [dostęp: 14.08.2014].
20. Gra miejska „Archiwiści na rowerach – skarb droższy niż życie...” <http://www.gs24.pl/apps/pbcs.dll/article?AID=/20140529/SZCZECIN/140529579>; <http://ipn.gov.pl/aktualnosc/2014/szczecin/archiwisci-na-rowerach-szczecin,-7-czerwca-2014> [dostęp: 26.07.2014].
21. <http://www.ank.gov.pl/grasadecka-ii-edycja> [dostęp: 26.07.2016].
22. H. Mazur, *Czy możliwe jest historical edutainment w archiwach państwowych? Przykłady stosowania rozrywki i zabawy w działalności edukacyjnej archiwów państwowych w Polsce*, w: *Nauczanie przez zabawę*, red. G. Pańko, M. Skotnicka-Palka, B. Techmańska, Wrocław 2015, s. 149-170.

WYBÓR LITERATURY NA TEMAT GIER MIEJSKICH

- Bartosik Łukasz, *Włącz się do gry: jak zorganizować grę miejską?*, Warszawa 2011.
- Bielecki Krzysztof, *Miasto to gra*, Warszawa 2008, częściowo dostęp on-line: <http://www.urban-playground.org/miastotogra/>
- Bielecki Krzysztof, *Kod, czyli rzeczy, które zauważasz w mieście, gdy wpatrujesz się w nie odpowiednio długo*, Warszawa 2010.
- Dąbrowski, Ryszard Lech, *Gra terenowa geocaching – z GPS po skarby*, Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne, 2013, nr 6, s. 25–28.
- *Dębowy Orient – gra terenowa na terenie gminy Dąbrowa Górnicza*, mapa turystyczna, skala 1:35 000, realizacja Wydawnictwo Kartograficzne „Compass”, red. Piotr Banaszekiewicz, tekst Bartosz Matylewicz, Kraków 2015.
- Dippman Shala, Piasta-Siechowicz Joanna, *Gra dydaktyczna jako metoda poznania legendy (na przykładzie legend Gór Świętokrzyskich)*, „Język Polski w Szkole 4–6”, 2007/2008, nr 2, s. 39–51.
- Goetz Magdalena, *A może gry terenowe?*, „Głos Nauczycielski”, 2013, nr 26, s. 11.
- Grelewski Michał, Radojčić Voislav, *Gry miejskie, jako narzędzie edukacji regionalnej na przykładzie gry ŁódźBój*, „Geografia w Szkole”, 2010, nr 4, s. 58–63.
- *Gry i zabawy terenowe – w projekcie partnerstwo klas*, oprac. Jolanta Piętowska, Lila Zukierska, Anna Herling, „Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne”, 2013, nr 4, s. 14–15.
- Kupiec Sylwia, Ratajczak Ryszard, *Jak nowotomysłanie Chojnę odkryli*, „Rocznik Chojeński”, t. 6, (2014), s. 257–269.
- *Kółko i krzyżyk: gra terenowa*, oprac. Katarzyna Pietrzak, b.d., Muzeum Pałac w Wilanowie.

- Majchrzak Kinga, *Gra miejska „Studenci UMK wobec miejsc (nie)pamięci”*, „Dyskursy Młodych Andragogów”, t. 14 (2013), s. 133–147.
- *Miasto to plansza*, dostęp: <http://miastotoplansza.pl/gramiejska/>
- Możdżeń Julia, *Miejska gra fabularna – sposób na interaktywną edukację regionalną*, „Wiadomości Historyczne”, 2010, nr 5, s. 42–45.
- Muszyńska Armina, *Grawpoznani” grą w kodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)*, „Homo Ludens”, 2012, nr 1, s. 173–182, dostęp: [http://ptbg.org.pl/dl/100/Ca%20C5%82o%20C5%9B%20C4%87%20Homo%20Ludens%201\(4\)-2012.pdf#page=173](http://ptbg.org.pl/dl/100/Ca%20C5%82o%20C5%9B%20C4%87%20Homo%20Ludens%201(4)-2012.pdf#page=173)
- Nowakowska Olga, *Wszystko gra!: gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1, s. 155–165, dostęp: <http://www.ptbg.org.pl/dl/70/Olga%20NOWAKOWSKA%20-%20Wszystko%20gra!%20Gry%20miejskie%20w%20prze-strzeni%20Warszawy%20.pdf>
- Olkusz Krzysztof, *Gry miejskie jako współczesne wykorzystanie przestrzeni urbanistycznej*, w: *Sztuka w Łodzi (6): złe miasto - dobre miasto*, red. Małgorzata Wróblewska-Markiewicz, Karolina Stanilewicz, Łukasz M. Sadowski, Aleksandra Sumorok, Łódź 2014, s. 141–147.
- Pluta Karolina, *Jak przygotować grę miejską?: sześć prostych kroków*, dostęp: http://mmk.e.org.pl/eakademia/eakademia_scenariusze_gra.html
- Smoleńska Olga, *Najnowsze trendy w turystyce eventowej: gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku*, „Turystyka Kulturowa”, 2009, nr 8, s. 31–39, dostęp: http://turystykakulturowa.org/pdf/2009_08_02.pdf
- *Tarnów '46: z Rafałem Halskim, organizatorem i koordynatorem największej gry miejskiej poświęconej Żołnierzom Wyklętym — „Tarnów '46”*, rozmawia Franciszek Majer, „Najwyższy Czas!: pismo konserwatywno-liberalne”, 2014, nr 40, s. 52–53.
- Trębińska-Szumigraj Ewa, *Aspekty edukacyjne poradniczej gry miejskiej „Drzewo wsparcia”*, „Dyskursy Młodych Andragogów”, t. 11 (2010), s. 185–200.
- Warcholik Witold, *Gra GPS w edukacji szkolnej*, „Dokumentacja Geograficzna”, 2008, nr 38, s. 47–53, dostęp: http://rcin.org.pl/Content/149/DG_38_2008_i.pdf#page=47
- Warcholik Witold, Leja Konrad, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica III”, 2012, folia 126, s. 87–97, dostęp: <http://annalesgeo.up.krakow.pl/article/view/405>
- Wołoszyna Anna, *Scenariusz gry terenowej dla uczniów klasy VI na zakończenie edukacji historycznej w szkole podstawowej*, „Hejnał Oświatowy”, 2013, nr 3, s. 26–27.
- Wołoszyn Paweł, *Możliwość wykorzystania kodów QR w praktyce dydaktycznej*, „E-mentor”, 2013, nr 1, s. 32–33, dostęp: <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/48/id/987>

Oprac. H. Mazur, A. Rosa

JOANNA SZADY

KATOLICKI UNIWERSYTET LUBELSKI
JANA PAWŁA II

Edukacja w przestrzeni miejskiej – refleksja dydaktyczna

Gra miejska jest obecnie popularną formą zwiedzania danej przestrzeni przez turystów. Funkcjonuje również jako forma aktywności poznawczej wypełniającej czas wolny, opartej na elemencie konkurencji, w którym liczą się szybkość, refleks i pomysłowość uczestników. Coraz częściej stosuje się ją w szeroko pojętej edukacji i turystyce, jako sposób na dostarczenie wiedzy w przyjemny i atrakcyjny sposób. Nieprzypadkowo więc głównym hasłem II spotkania Forum Edukatorów Archiwalnych stały się „Gry terenowe i happeningi organizowane przez archiwa” z racji wykorzystywania gier przez instytucje archiwalne do popularyzacji wiedzy historycznej, czego przykładem są liczne jednostkowe inicjatywy prezentowane na spotkaniu. Przeniknięcie gier do środowisk archiwalnych wymusza obecnie przyjęcie pewnych ogólnych rozwiązań i kierunków dalszych działań, tak aby proces korzystania z potencjału gry miejskiej w edukacji archiwalnej był spójny i zintegrowany z całością polityki edukacyjnej. Przede wszystkim trzeba podkreślić, że to, co dla archiwów może być trudnością z racji nowego wymiaru edukacji archiwalnej,

zostało już zagospodarowane przez środowiska oswojone z grą jako formą czynnego zwiedzania i poznawania w terenie. Efektem tego może być nawet i element konkurencji, w stosunku do tych podmiotów, które przygotowują gry miejskie zawodowo (dla zysku materialnego i nie tylko). Przygotowywanie scenariuszy i realne przeprowadzanie gier stosują już dla celów komercyjnych:

- biura projektowe zajmujące się promocją miasta i budową jego marki;
- biura turystyczne, muzea czy stowarzyszenia przewodnickie proponujące grę jako usługę dla oprowadzanych grup;
- organizatorzy eventów (jednostkowych imprez i wydarzeń kulturalnych – festiwali, premier, uroczystości, targów, koncertów, obchodów itp.), wykorzystujący grę nie tylko w turystyce miejskiej, ale i agroturystyce, wioskach czy parkach tematycznych.

Edukatorzy archiwalni, stykając się więc z wypracowaną i znaną formą, nie mogą pozwolić sobie na mniej profesjonalne przygotowanie swojej gry, tak aby nie odstawała ona metodologicznie od wypracowanych wzorców, gdyż przegra w konkurencji z komercją, za którą idą przecież realne nakłady finansowe. Mogą ją za to na pewno wzbogacić specyfiką swego środowiska (archiwum jako instytucja, ale i bogactwo zasobu) nieznanego szerszemu odbiorcy, pomysłowością i kreatywnością, skierowaną do konkretnych grup potencjalnych uczestników.

Skąd bierze się tak duża popularność gier miejskich? Na pewno wpływa na to ogólna tendencja w turystyce, związana z zapotrzebowaniem na intensywny kontakt z wybranymi elementami kultury (materialnej i niematerialnej). Zauważalne staje się przeobra-

żenie modelu samego turysty, z biernego odbiorcy na ukierunkowanego bardziej na poznawanie w nowatorski, dostarczający wrażeń i rozrywki sposób. Przejście od turystyki nastawionej na wypoczynek bierny, na korzyść wypoczynku czynnego i turystyki poznawczej definiuje się zmianą formuły z 3xS (sun, sea, sand – słońce, morze, piasek) na formułę 3xE (entertainment, excitement, education – rozrywka, podniecenie i kształcenie)¹. Pod wpływem takiego zapotrzebowania zmienia się również charakter samego miasta, które z ośrodka handlu, nauki, zamieszkania i nagromadzenia instytucji staje się miejscem rozrywki. Stąd tendencja do zaspokajania wolnego czasu jawi się jako jednakowa domena wszystkich odbiorców wrażeń miejskich – turystów i mieszkańców. Miasto staje się więc przestrzenią do szukania osobliwego i ukrytego wymiaru – genius loci². Efektem tych zmian jest otwieranie się przestrzeni miejskiej w nowy, niezdefiniowany jednoznacznie dla „użytkownika miasta” sposób, jakim jest odwiedzanie miejsc poza ogólnie przyjętą listą atrakcji turystycznych³. Gra miejska jest odpowiedzią na szeroki wachlarz potrzeb i oczekiwań odbiorców, umożliwiając osobiste zaangażowanie⁴ w naukę, rozrywkę, doświadczenie, przeżycie, spontaniczność, przyjemność czy integrację grupy (rodziny, przyjaciół, klasy, współpracowników czy przypadkowych uczestników). Zawsze ma znamiona przygody, w której przebieg fabuły od początku aż do finału może zależeć od grających, ich decyzji i szybkości działania. Swoją obecnością grający też ubogacają miasto, sprawiają, że przestrzeń ożywa i dostarcza impulsów do interakcji z przechodniami. Niebagatelną rolę ma też wymiar sprawnościowy. Wymaga nawet biegania w trakcie rozgrywki, co przecież doskonale

może podnosić kondycję uczestników. Przestrzeń miasta jest więc w takiej grze istotnym elementem rozgrywki, istną żywą planszą, na której poruszają się gracze. Łączy cechy tradycyjnych gier terenowych (harcerskich podchodów), gier komputerowych z nowoczesnymi⁵:

- grą fabularną (RPGiem, czyli z ang. role-playing game, często zwaną też grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem) w której uczestnicy wcielają się w role w fikcyjnym świecie wyobraźni, odgrywaną najczęściej przy stoliku;
- grą terenową ze szczególnym uwzględnieniem gry LARP (live action role-playing), podobną do improwizowanej sztuki teatralnej, w której uczestnicy podobni są do aktorów, wcielających się w postacie;
- jednostkowymi spotkaniami (błyskawiczny tłum, tzw. flash mob), podyktowanymi potrzebą danej akcji integracyjnej.

Gra miejska należy obecnie, obok questingu⁶ i geocachingu⁷ do najczęstszych form zwiedzania przestrzeni. Odbiorcy takiego aktywnego sposobu poznawania miasta mają do dyspozycji dwa rodzaje gier⁸:

- rozwiniętą (obsługową) z czynnym udziałem (obecnością) organizatorów i pomocników, przyjmujących na siebie różne role w trakcie gry, rozgrywaną w konkretnym czasie. Gra może mieć zarówno formę otwartą (dla wszystkich), jak i zamkniętą (na potrzeby imprez integracyjnych);
- uproszczoną (bezobsługową) przeznaczoną do udziału indywidualnego i samodzielnego. Gra taka jest możliwa na podstawie pobranego (np. z zasobów internetowych), gotowego scenariusza, który może być zrealizowany w dowolnym czasie.

Bez względu na rodzaj gra miejska zawsze ma podobny przebieg: pobranie karty startowej, przejście po trasie zgodnie ze wskazówkami, rozwiązywanie zagadek i pokonywanie kolejnych trudności związanych z odnajdywaniem miejsc, osób, przedmiotów czy uzupełnianiem haseł. Różnice występują na poziomie pomysłowości scenariusza, w którym występować mogą elementy fabularyzowane, zagadki z mapą, rebusy oraz inne formy łamigłówek logicznych, czy różnego rodzaju konkurencje zręcznościowe. Tak wieloaspektowym charakterem oddziaływania gry miejskie przyciągają osoby potrzebujące niekonwencjonalnego sposobu spędzania czasu. Generują też powstawanie społeczności pasjonackich czy komercyjnych wokół takich inicjatyw. Otwierają również możliwości w szeroko pojętej edukacji, gdzie inicjatorami są różne instytucje państwowe (np. muzea, urzędy) oraz stowarzyszenia i organizacje pozarządowe⁹.

Nauka przez zabawę z powodzeniem wykorzystywana jest w edukacji szkolnej i pozaszkolnej, gdyż pomaga w zdobywaniu wiadomości i umiejętności, pobudza samodzielne i kreatywne myślenie, kształtuje nawyki i postawy aktywnego działania. Istotą takiego nauczania jest zabawa, nie tylko nastawiona na przyjemność, ale również na poznanie. Stąd wyraźny akcent w procesie nauczania położony jest na zabawę dydaktyczną, odgrywaną nie spontanicznie, ale w oparciu o przyjęte reguły, i zmierzającą do osiągnięcia założonego celu¹⁰. Gra miejska w ujęciu dydaktycznym nie ma jednak jednoznacznego określenia ani precyzyjnej przynależności do jakiejś grupy metod, gdyż łączy rozmaite cechy różnych ich odmian. Ze względu na zabawowy charakter przynależy zdecydowanie do gier

dydaktycznych, wyodrębnionych w osobną grupę obok metod słownych, oglądowych i praktycznych, wykazujących jednocześnie elementy bliskie ćwiczeniom o charakterze problemowym¹¹. Cechą nadającą grze miejskiej charakter wyjątkowości jest specyfika związana z miejscem odgrywania – umiejscowieniem graczy w przestrzeni. Z punktu widzenia dydaktycznego, nie ma jednak powodu do dodatkowej odrębności, której pozory stwarza jedynie obecność gier w przestrzeni publicznej (instytucjonalnej, hobbyistycznej czy komercyjnej). Pod względem metodologicznym gra miejska podlega klasycznym regułom stosowania gier dydaktycznych w nauczaniu i uczeniu się. Stąd w korzystaniu z nich musimy pamiętać o konieczności nauczania polimetodycznego, łączącego różne metody dostosowane do tematu i poziomu uczniów dla osiągnięcia pełnego efektu edukacyjnego¹². Inaczej mówiąc, w procesie edukacji, żadna gra nie zastąpi pełnego efektu edukacyjnego, jeśli będzie stosowana z pominięciem metod klasycznych. Skuteczna będzie też pod pewnymi warunkami, jakimi są: konieczność pobudzania motywacji, wymaganie wstępnego przygotowania merytorycznego i nastawienie na duży nakład czasu w opanowaniu różnorodnych zamierzeń¹³. Jeśli uwzględną się powyższe okoliczności metodologiczne, gra miejska jest dobrą formą w przypadku edukacji nieformalnej, na potrzeby zainteresowania tematem, pobudzenia ciekawości, rozwinięcia wyobraźni. Dla pełnego obrazu historycznego czy kulturowego musi jednak zostać wsparta elementami analizy, syntezy i oceny, pozwalającymi na zrozumienie pełnego procesu historycznego i uniknięcie wybiórczości i stereotypowości w postrzeganiu przeszło-

ści. Nie należy więc traktować gry miejskiej jako zastępującej edukację historyczną, ale co najwyżej – uzupełniającą, pod względem tematycznym czy okolicznościowym.

Gra miejska jest więc formą zabawy realizowaną w czasie rzeczywistym w przestrzeni miejskiej, stanowiącej planszę rozgrywki, w której gracze (pionki) rozwiązują określone w scenariuszu zadania według własnych wariantów rozwiązań¹⁴. W grze miejskiej odnajdziemy więc szerokie spektrum gier dydaktycznych: elementy dramy, symulacji, improwizacji, inscenizacji, giełdy pomysłów/burzy mózgow, rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji itp. Mimo niewątpliwiej zabawy, mamy przy każdym z tych elementów potrzebę respektowania reguł, wysiłek myślowy, współzawodnictwo, aktywność fizyczną i orientację w terenie. Wiadać więc, że nagromadzenie zadań wymaga dobrej organizacji i podporządkowania się obowiązującym zasadom, których nieprzestrzeganie spowoduje brak dyscypliny, a tym samym niską skuteczność gry i w końcu zniechęcenie uczestników. Obok przygotowania merytorycznego i metodologicznego konieczne jest też przygotowanie organizacyjne. Gra miejska to na pewno obecnie innowacyjny pomysł na prezentację, udostępnianie i interpretację dziedzictwa kulturowego, z którego trzeba jednak korzystać z zachowaniem postulatów edukacyjnych:

- zachowanie zgodności z zasadami kształcenia;
- zwrócenie uwagi na zachowanie triady celów nauczania (wiadomości, umiejętności, postawy);
- włączanie się w realizację programu nauczania metodą projektów;
- uzupełnianie programu nauczania w ramach edukacji pozaszkolnej (wycieczki);

- udział w spójnej polityce historycznej;
- współpraca ze środowiskami edukacyjnymi (profesjonalnymi);
- konieczność czerpania z zalet technologii informacyjnej;
- pamiętanie o dopełnieniu obowiązków organizatora.

Jeśli chcemy nadać grze miejskiej walor edukacyjny, musimy pamiętać o tym, że uczestniczymy tym samym w procesie zdobywania wiadomości, umiejętności i nabywania postaw. Stąd konieczne jest czerpanie z dorobku dydaktyki, tak aby doprecyzować sposób działania pod kątem jego efektywności. Zapewnić może to jedynie zachowanie równowagi w określeniu celów przedsięwzięcia, czyli tego, co uczestnicy gry po jej zakończeniu powinni znać, umieć i czuć. W przypadku odbiorców ze środowisk szkolnych, tematyka gier może uzupełniać lekcje szkolne, stanowić uszczegółowienie programu nauczania, lub jego przedłużenie (uzupełnienie), a nawet być efektem wspólnych przedsięwzięć projektowych szkolno-archiwalnych. Edukator archiwalny zobligowany jest więc do znajomości aktualnych podstaw programowych, lub też współpracy w tym zakresie z nauczycielami czy metodykami z najbliższego otoczenia. Tam, gdzie zasób archiwum nie daje możliwości bezpośredniego odniesienia się do programu, możliwe jest działanie wspierające rozwój sfery umiejętnościowej u uczniów. Elementy takie jak współpraca w grupie, zdolności komunikacyjne, obserwacja i wyciąganie wniosków, kształtowanie słownika pojęciowego w praktyce, czy poznawanie archiwum jako instytucji oraz obcowanie bezpośrednio z dokumentem kształtowane mogą być przecież na dowolnym zasobie. W czasie gry miejskiej

oddziaływać też można wychowawczo, od wskazywania na potrzebę poszanowania reguł wspólnej zabawy, poprzez szacunek do pamiątek czy kolekcjonerstwa, aż po postawy patriotyczne i obywatelskie. Każde archiwum ma też możliwość uzupełniania edukacji regionalnej poprzez różne formy zajęć pozalekcyjnych (koła zainteresowań, wycieczki, konkursy) i wspierania organizacji obchodów rocznic ogólnopństwowych i lokalnych. Archiwum może się stać w takim ujęciu jednym z ważnych ogniw w pozaszkolnej edukacji, w której swój udział mają już różnorodne media, instytucje i stowarzyszenia.

Edukacyjne zadanie archiwum w formie przygotowania gry miejskiej daje jej odbiorcom szansę nie tylko na nauczenie się czegoś, ale i na zerwanie ze schematem zapożyczonego obrazu miasta — zwiędzania przez obiektyw kamery czy aparatu. Zamiast wpatrywać się w ekran, gracze będą chłonąć oblicze miasta i nawiązywać relacje z innymi. Niejednokrotnie będziemy też świadkami przenoszenia tych relacji w czasie i stworzenia się bardziej trwałej społeczności grupy graczy (wymiana komentarzy i zdjęć w mediach społecznościowych, spotkania integracyjne). W obliczu wyzwań, jakie niosą nowe technologie informacyjne, trzeba nauczyć się z nich korzystać również dla celów edukacyjnych. Nasza zabawa urealni przecież rzeczywistość znaną najczęściej niejednokrotnie tylko z ekranów. W organizacji gry miejskiej należy też wykazać się pomysłowością i kreatywnością na poziomie zadań, tak aby poprzez ich urozmaicenie móc utrzymać uwagę graczy. Nie należy też przesadzać z momentami zaskoczenia, gdyż nadmiar bodźców może spowodować spadek percepcji graczy.

Jednocześnie trzeba tak ustawiać zadania, aby nie można ich było od razu rozwiązać za pomocą zasobów Internetu. Widać więc, jak wiele niuansów decyduje o efekcie końcowym gry, również tych technicznych, takich jak: ścisłe określenie odbiorcy, dobranie długości trasy i stopnia trudności, zapewnienie bezpieczeństwa uczestników, sprecyzowanie reguł decydujących o wygranej itp.

Biorąc pod uwagę wszystkie aspekty organizacji gry miejskiej, trzeba postawić pytanie, na ile archiwa są w stanie zrealizować zadania edukacyjne w ten sposób. Czy ma to być jednostkowa przygoda eventowa, czy może efekt cyklicznych przedsięwzięć wspierających edukację szkolną? W każdym przypadku konieczne jest zaangażowanie i duży nakład pracy konkretnych osób na etapie samego pomysłu, opracowania scenariusza gry i szukania środków finansowych czy wreszcie samej realizacji. Czy będzie możliwe udostępnienie budynku i stworzenie tam stacji przystankowej do kolejnego etapu gry oraz przydzielenie do tych zadań pracowników, wchodzących w rolę ekspertów? Czy należałoby skupić się raczej na traktowaniu archiwum tylko jako miejsca wskazówki lub miejsca poboru karty startowej albo zdobycia pieczętki na karcie uczestnika? Każda z tych możliwości wyznacza zupełnie nowe obszary działania archiwum jako instytucji i wymaga pewnej otwartości na te rozwiązania ze strony zarówno archiwistów, jak i odbiorców takiej oferty edukacyjnej.

PRZYPISY

1. W. Alejski, *Dylematy i wyzwania turystyki w początkach XXI wieku*, „Episteme. Czasopismo Naukowo-Kulturalne”, t.1, 2009, nr 8, s. 134.
2. A. Kowalczyk, *Nowe formy turystyki miejskiej*, „Prace i Studia Geograficzne”, t. 35, 2005, s. 158.
3. Por.: M. Derek, *Turystyka poza utartym szlakiem – nowy model turystyki miejskiej*, „Turystyka Kulturowa”, nr 9, 2013; http://turystykakulturowa.org/pdf/2013_09_01.pdf [dostęp: 03.03.2016].
4. Wpisuje się tym samym w najnowszy trend w turystyce bazujący już na 4xE: zabawie, emocjach, edukacji i zaangażowaniu turysty (4xE = entertainment, emotion, education, engage); W. Warcholik, *Turystyka kulturowa - na krakowskiej planszy gry miejskiej*, „Turystyka Kulturowa”, 2014, nr 7, s. 6; http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2014_07_01.pdf; [dostęp: 03.03.2016].
5. Por. O. Smoleńska, *Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku*, „Turystyka Kulturowa”, 2009, nr 8, s. 31–39; http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2009_08_02.pdf; [dostęp: 03.03.2016].
6. Questing – odkrywanie potencjału turystycznego miejsca poprzez nieoznakowane szlaki (questy) sformułowane najczęściej w formie wierszowanych zagadek; Ł. Wilczyński, *Questing – nowy trend w turystyce*; w: *Kultura i turystyka: wspólna droga*, red. B. Włodarczyk, B. Krakowiak, Łódź 2011, s. 55.
7. Geocaching – poszukiwanie ukrytego w terenie i zaszyfrowanego „skarbu” z wykorzystaniem techniki GPS; M. Samołyk, *Geocaching – nowa forma turystyki kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, 2013, nr 11, s. 18; http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2013_11_02.pdf [dostęp: 03.03.2016].
8. A. Mikos von Rohrscheidt, *Dodatek: Udział przewodnika w innych formach turystycznego zwiedzania miasta*, w: *Współczesne przewodnictwo miejskie. Metodyka i organizacja interpretacji dziedzictwa*, Kraków-Poznań 2014, s. 354.
9. O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1(3), s. 160.
10. *Zabawa dydaktyczna*, w: W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 1996, s. 328.
11. C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1980, s. 143.
12. M. Kujawska, *Nauczanie polimetodyczne*, w: *Współczesna dydaktyka historii, Zarys encyklopedyczny. Dla nauczycieli i studentów*, red. J. Maternicki, Warszawa 2004, s. 239.
13. E. Chorąży, D. Konieczka-Śliwińska, S. Roszak, *Edukacja historyczna w szkole. Teoria i praktyka*, Warszawa 2008, s. 121.
14. W. Warcholik, K. Leja, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica III”, 2012, folia 126, s. 87.

**GRAŻYNA TYRCHAN
MAREK SZCZEPANIAK**

ARCHIWUM PAŃSTWOWE W POZNANIU
ODDZIAŁ W GNIEŹNIE

Możliwości wykorzystania gry miejskiej jako metody edukacyjnej do popularyzacji wiedzy o zasobie archiwalnym

W ramach prowadzonych działań edukacyjnych Archiwum Państwowe w Poznaniu Oddział w Gnieźnie przygotowało projekt „Trzy żywioły: ogień, woda, powietrze w Gnieźnie w XIX–XX wieku”. Składał się on z trzech powiązanych ze sobą modułów, z których każdy poświęcony był jednej z sił przyrody. Tematyka dotycząca „wody” realizowana była w formie gry miejskiej. Jej scenariusz koncentrował się na nieistniejącej obecnie rzece Srawie, która do XIX w. przepływała przez Gniezno¹.

Przystępując do tworzenia scenariusza gry, autorzy założyli, że będzie ona przeznaczona dla uczniów liceów ogólnokształcących z Gniezna i powiatu gnieźnieńskiego. Zakładano, że udział w imprezie nie ograniczy się do zabawy i przyjemnego spędzenia czasu, lecz również dostarczy jej uczestnikom nowej wiedzy na temat przeszłości regionu. Przy tak zakładanym celu rozwiązanie niektórych zadań wymagało od

graczy ogólnej wiedzy pozaźródłowej, której trudno było wymagać od uczniów na wcześniejszych etapach nauczania. Na autorkach pytań wymusiło to takie ich sformułowanie, by uczniowie pochodzący z Gniezna, lepiej znający miejscową topografię, nie byli w naturalny sposób faworyzowani.

Trasa, po której poruszali się zawodnicy, w sześciu punktach dotykała dawnego koryta Srawy. W miejscach tych zlokalizowano punkty kontrolne, na których przydzielano kolejne zadania. Przemarsz wzdłuż całego nurtu rzeki uniemożliwia współczesna siatka ulic. Przebieg rzeki odtworzono na podstawie akt z zasobu gnieźnieńskiego archiwum. Lokalizacja poszczególnych punktów kontrolnych dobrana była pod kątem ich dobrego udokumentowania w materiale źródłowym oraz potrzebą zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom (gra toczona była w centrum miasta). Graczy poinformowano, że wszystkie punkty etapowe, przez które będą przechodzili, zlokalizowane są nad brzegiem dawnego koryta Srawy. Zachęcono ich wobec tego do obserwowania terenu, po którym będą się poruszali, zwłaszcza pod kątem jego ukształtowania. Na każdym punkcie między poszczególnymi etapami, uczestniczące drużyny otrzymywały wylosowane przez siebie zadanie do wykonania. Rozwiązywały je w trakcie przejścia do następnego stanowiska, na którym oddawały karty z gotowymi odpowiedziami. Organizatorom zależało na tym, by pytania były możliwie zróżnicowane zarówno pod względem formy, jak i treści. Ze względu na to, iż uczestnicy gry pochodzili również spoza Gniezna, wyposażeni zostali wszyscy we współczesne plany miasta. Ułatwić im to miało dotarcie do kolejnych punktów etapowych. Start (pierwszy punkt)



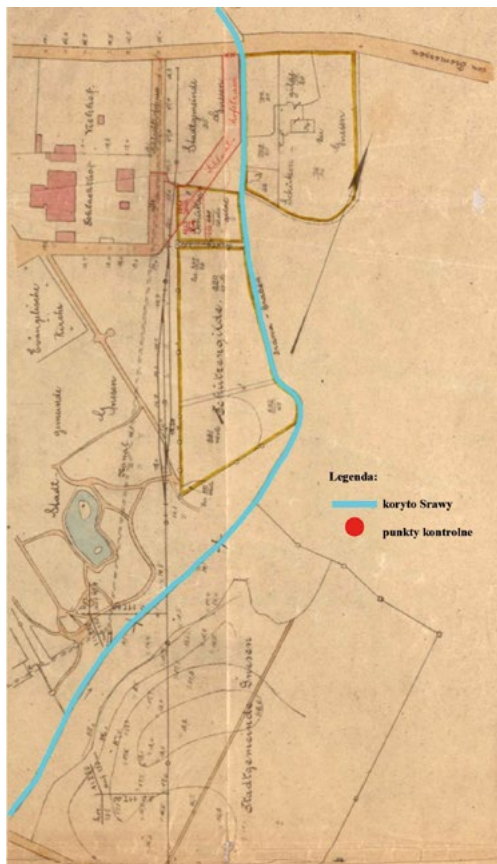
Plan Gniezna z 1911 r., aktualizowany w 1913 r.

umiejscowiono przy ul. Konikowo, gdzie rów Srawy wchodził do dzisiejszego Parku Miejskiego. Lokalizację tę odtworzyć można na podstawie zachowanych planów znajdujących się w Aktach miasta Gniezna. Zadaniem młodzieży było odnalezienie miejsca przedstawionego na wylosowanej foto-

grafii, a następnie na podstawie oglądu terenu wskazaniu na tejże hipotetycznego przebiegu dawnego koryta rzeki. Drugi przystanek mieścił się przy skwerze Orłąt Lwowskich. Tu młodzież otrzymała do rozwiązania krzyżówkę. Wszystkie jej hasła związane były z żywiołem wody w Gnieźnie. Około 20% pytań

opartych zostało na archiwalnym materiale źródłowym, który znajduje się także w literaturze historycznej. Przy udzielaniu odpowiedzi, oprócz odwołania się do własnej wiedzy, uczestnicy gry mieli możliwość zadawania pytań przechodniom, wykonania telefonu do znajomych osób lub „zakupienia” odpowiedzi, płacąc za nią częścią uzyskiwanych punktów.

raturze dotyczącej historii regionu i stąd znane być mogły młodzieży. Zadanie tym razem odwoływało się do wiedzy uczniów z języka polskiego i polegało na ułożeniu limeryku z wylosowaną nazwą: Srawa, Wełnianka, Stawa, Struga, Srawka, Strumyk. Podstawą do rozwiązania zadania czwartego był pochodzący z Akt miasta Gniezna XIX-wieczny plan z ówczesną siatką ulic i zaznaczonym korytem Srawy. Uczniowie, posiłkując się dostarczonym przez organizatorów wzornikiem pisma gotyckiego, mieli odczytać nazwy niemieckie wyznaczonych ulic i zapisać je alfabetem łańskim. Następnie wykorzystując współczesny plan miasta, ustalić mieli ich aktualne nazwy. Dla ułatwienia orientacji na XIX-wiecznym planie zaznaczono obiekty, które istnieją do dziś i których położenie się nie zmieniło.



Plan Srawy z 1905 r. Fragment planu przedstawiający przebieg koryta Srawy na terenie obecnego Parku Miejskiego.



Plan Srawy z 1896 r. Plan przedstawiający koryto Srawy od drogi do Konikowa do ul. Świętego Michała wraz z siatką przyległych ulic. Dla celów gry plan został zorientowany według kierunku północy, stąd część napisów jest odwrócona.

Na trzecim przystanku uczestnicy gry otrzymali kartę z jedną z nazw, pod jakimi występowała w źródłach archiwalnych gnieźnieńska rzeka. Występujące w dokumentach różne nazwy cieku wodnego cytowane są w lite-

Zadanie, które wylosowali uczestnicy na punkcie piątym, wymagało od nich wyko-



Zawodnicy w trakcie pracy z planem.

Celem tworzenia scenariusza gry, jak i całej imprezy, była popularyzacja zasobu archiwum, a poprzez to również jego działalności. Każdorazowe cytowanie źródeł miało uzmysłwić uczestnikom gry, że bez wykorzystania materiałów archiwalnych przygotowanie takiej koncepcji imprezy nie byłoby możliwe. Popularyzatorska działalność archiwów nie jest niczym nowym i podejmowana była od dawna przez wiele placówek. Obecnie wymogiem czasu jest przedstawienie wartościowych treści merytorycznych w atrakcyjnej dla odbiorcy formie. Spośród wielu możliwości autorzy zdecydowali się wybrać grę przestrzenną. Ta forma zajęć wydawała się najbardziej odpowiednią do omówienia obiektu (w tym przypadku rzeki) rozciągającego się w przestrzeni krajobrazu miejskiego. Udział w niej w zamyśle twórców polegać miał na przejściu trasy z uwzględnieniem wszystkich miejsc ważnych dla poznania omawianego obiektu. Gra tego typu narzuca uczestnikom aktywność zarówno fizyczną, jak i umysłową. Wprowadza element ry-

walizacji między grupami oraz współpracy z członkami każdej z drużyn. Odpowiednio sformułowane zadania mogą pozwolić na połączenie walorów poznawczych z elementami zabawy, wyzwolić kreatywność, umiejętność korzystania z różnych źródeł wiedzy, rozwijać spostrzegawczość, doskonalić i rozwijać posiadane już umiejętności. Źródła archiwalne niejednokrotnie „narzucają” poruszanie się w obszarze, w którym rozgrywały się opisywane przez nie wydarzenia lub w których znajdowały się nieistniejące już obiekty. W ten sposób powstaje możliwość powiązania znanej graczom przestrzeni z jej przeszłością i ze źródłami o niej mówiącymi.

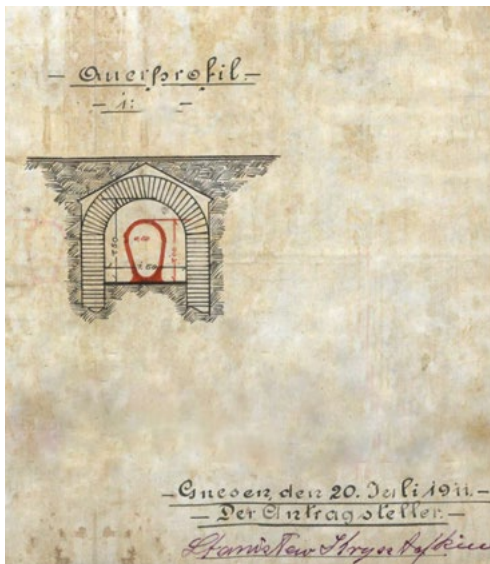
W przytoczonym przykładzie gry skonstruowanej na bazie archiwaliów dotyczących rzeki Srawy odwoływano się wyłącznie do źródeł pisanych i kartograficznych. Istniejące obecnie szerokie możliwości techniczne pozwalają na wykorzystanie w grach przestrzennych również innych rodzajów źródeł, np. fono- i ikonograficznych. Konfrontacja przekazu tych

drugich (zarówno zdjęć, jak i filmów) z obiektami istniejącymi na trasie przemarszu może się stać kanwą dla scenariusza gry przestrzennej oraz stworzyć możliwość prowadzenia dokładnej obserwacji miejsc wydarzeń historycznych i zmian, jakie zaszły w ich wyglądzie. Oglądanie filmu w miejscu, w którym toczyła się jego akcja, zwielokrotnia intensywność jego odbioru. Podobnie ma się rzecz w przypadku recepcji nagrań dźwiękowych. Pozwalają one na poznanie barwy głosu mówcy, intonacji, emocji towarzyszących przemawiającemu i słuchaczom, stylu przemawiania. W ten sposób zasób wiedzy uczestników gry może zostać dodatkowo powiększony. Z drugiej strony gra miejska, sama w sobie będąca ciekawą formą oddziaływania na uczestników, daje im sposobność poznania wielości i różnorodności materiałów gromadzonych przez archiwa.

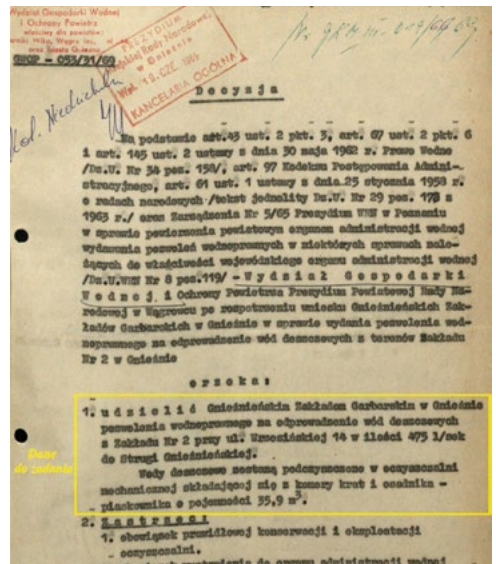
Kolejnym atutem omawianego rodzaju rozgrywki jest możliwość oddziaływania osób

biorących w niej udział na ludzi bezpośrednio w nią niezaangażowanych. W scenariuszu gry o rzece Srawie przewidziano możliwość telefonicznego porozumiewania się przez graczy z innymi osobami oraz zwracania się z pytaniami do przypadkowych przechodniów. Zarówno to, jak i ubranie uczestników w kolorowe koszulki z motywem graficznym imprezy budziło naturalne zainteresowanie spotykanych na trasie osób. Stwarzało to okazję do poinformowania ich nie tylko o toczącej się grze, ale również o jej organizatorze i o niektórych posiadanych przez niego dokumentach. Przekazywanie przez uczestników wiedzy zdobytej podczas gry innym osobom nie jest ograniczone czasowo tylko do momentu jej trwania. Może ono się odbywać również w późniejszym okresie podczas przypadkowych niejednokrotnie pobytów w okolicy toczoney niegdys ryalizacji.

Gry przestrzenne zdobywają coraz większą liczbę entuzjastów. Tworzone są przez



Rysunek przekroju podziemnego kanału Srawy.



Decyzja PPRN w Wągrowcu udzielająca zgody Gnieźnińskiemu Zakładom Garbarskim na odprowadzanie wód deszczowych do Srawy.

różnego rodzaju instytucje, w tym również przez archiwa państwowe. W przypadku gier tworzonych przez te ostatnie pojawiła się ostatnio tendencja do pisania scenariuszy nie opartych na pochodzących z zasobu źródeł historycznych. Jako cel takiego działania wskazuje się chęć spopularyzowania samego faktu istnienia archiwum. Takie ograniczenie treści przekazu, przy równoczesnym jego spłyceciu, może wydawać się zbyt daleko posunięte. Zakres treści znajdujących się w przechowywanych w archiwach dokumentach jest zbyt szeroki i różnorodny, by nie zwrócić uwagi na jego bogactwo. Możliwość zaprezentowania własnego zasobu, niepowtarzalnych, unikalnych, a często również nieznanych do tej pory źródeł, daje okazję do promowania niezmanipulowanej, opartej na dokumentach historii regionu. Powoływanie się na posiadane w swoich magazynach akta daje archiwom przewagę nad innymi instytucjami nie mającymi takich możliwości, a przygotowującymi podobne imprezy. Odwołanie się w scenariuszu realizowanego przez archiwum państwowe projektu edukacyjnego do konkretnego, posiadanego źródła archiwalnego, często z umieszczeniem jego reprodukcji, powinno być znakiem firmowym materiałów edukacyjnych przygotowywanych przez archiwistów. Edukacyjne działania popularyzujące dzieje zarówno lokalne, jak i o szerszym zasięgu, prowadzone być mogą przez różne instytucje i osoby. Popularyzacja posiadanego zasobu i zawartego w nim przekazu prowadzona być może jedynie przez archiwistów, którzy na co dzień obcują z tym zasobem. Nikt nie jest w stanie ich w tym zastąpić.

Materiały archiwalne wykorzystane w artykule pochodzą z zasobu Archiwum Państwowego w Poznaniu Oddział w Gnieźnie.

PRZYPISY

1. Srawa była niewielkim ciekim wodnym płynącym z okolic Jelitowa w kierunku północnym, opływającym średniowieczne Gniezno od północy i zachodu, przepływającym przez jeziora Jelonek, Święte, Świętokrzyskie, Bielitko i Pyszczyńskie i wpadającym do rzeki Wełny koło leśniczówki Brody. Jej nazwa budziła w przeszłości kontrowersje. Gabriela Mikołajczyk twierdziła, że określenie „Srawa” powstało w wyniku błędnego odczytania nazwy „Staw” na mapie Karola de Kirszensteina z 1787 r. przez nieznanego języka polskiego niemieckiego wydawcę (G. Mikołajczyk, *Początki Gniezna. Studia nad dziejami archeologicznymi*, t. I, Warszawa 1972, s. 25–27). W nowszych badaniach przyjęto, że etymologia nazwy „Srawa” pochodzi od słowiańskiego rdzenia „sr-” (E. Grzelakowa, *Grzybowo. Cierpięgi. Kareja... historia ukryta w nazwach. Toponimia miasta Gniezna oraz gmin Gniezno i Niechanowo*, Gniezno 2006, s. 35). Prusacy w XIX w. skierowali górny bieg rzeki na południe do Małej Wrześnicy, resztki rzeki na terenie Gniezna wprowadzili zaś w podziemny kanał. Prace te kontynuowano również w okresie międzywojennym (K. Zalaszewski, *Rzeka w dawnym i współczesnym Gnieźnie i okolicy*, w: *Gniezno miasto trzech kultur*, red. G. Kucharski, Gniezno 2014, s. 101–116), M. Szczepaniak, *Dzieje rzeki Srawy na podstawie archiwalnych materiałów źródłowych*, w: tamże, s. 79–99).





Drużyny pracujące nad zadaniem nr 2 na Skwerze Orłąt Lwowskich. Zawodników poszczególnych grup wyróżniają kolorowe koszulki z motywem plastycznym imprezy.

Gry miejskie w pracy historyka

Spójrz na miasto jak na wielką planszę gry. Setki miejsc, tysiące obiektów, dziesiątki tysięcy osób. Atmosfera rywalizacji wypełnia szare ulice i wlewa się do budynków, jednak tylko nieliczni wiedzą, jak grać. Czy jesteś wśród nich?¹

Gry miejskie nie są już nowością w polskich miastach. Pierwsze duże projekty powstały ponad dekadę temu. Tworzone były przez pasjonatów, którzy dążyli do nowych inicjatyw w przestrzeni dużych miast². Dzisiaj funkcjonuje wiele firm, które specjalizują się w tworzeniu scenariuszy oraz ich realizacji na zlecenie różnych podmiotów lub samorządów³. Po takie rozwiązania sięgają również placówki muzealne (np. Muzeum II Wojny Światowej)⁴. Nic więc dziwnego, że taką formą poznawania przestrzeni miejskiej są również zainteresowane placówki edukacyjne. Oddziałowe Biuro Edukacji Publicznej Instytutu Pamięci Narodowej w Gdańsku postanowiło wyjść naprzeciw zapotrzebowaniu i stworzyć gry skierowane specjalnie do młodzieży szkolnej, pamiętając o celach edukacyjnych, które przyświecają działowi edukacyjnemu Instytutu.

Głównym celem gier jest zapoznanie uczniów różnych poziomów nauczania z ważnymi wydarzeniami historycznymi, które miały miejsce w XX w. na terenie Pomorza. Jednocześnie poprzez plenerowe zajęcia uczestnicy dowiadują się, jak historia (przeszłość) towarzyszy im we współczesnej przestrzeni miast. Do tej pory zostało przygotowanych sześć gier na obszarze miasta Gdańska, Gdyni oraz Wejherowa. Dotyczą one następujących wydarzeń:

- 1939 r. – narastania nastrojów antypolskich w Wolnym Mieście Gdańsku oraz pierwszych dni II wojny światowej (Gdańsk '39), wojny obronnej na Wybrzeżu oraz polityki okupanta niemieckiego (Gdynia '39), eksterminacji ludności polskiej jako elementu polityki okupacyjnej na przykładzie zbrodni dokonanej w Lasach Piaśnickich (Śladem ofiar Piaśnicy w Wejherowie);
- 1970 r. – rewolty grudniowej na Wybrzeżu (Gdańsk '70, Gdynia '70);
- 1980 r. – strajku w Stoczni Gdańskiej i działalności NSZZ „Solidarność” w Gdańsku (Na szlaku „Solidarności” w Gdańsku).

Gry te skierowane są w pierwszej kolejności do szkół na różnym poziomie nauczania. Jednocześnie na planszy gry (mieście) może znajdować się jedna lub dwie klasy (maks. 50 osób). Liczba drużyn zależna jest od wielkości grupy oraz wieku uczestników. W wypadku niepełnoletnich uczniów konieczni są pełnoletni opiekunowie lub wcześniejsza pisemna zgoda rodziców na poruszanie się ich dziecka samodzielnie po mieście. Decyzja ta należy do szkoły, która zgłasza swoich uczniów do gry. W przypadku, gdy uczestnicy są pełnoletni lub posiadają zgodę na samodzielne

poruszanie się po mieście, można pozwolić uczniom na podzielenie się samodzielnie na drużyny, ale nie mniejsze niż dwuosobowe. Podstawowa wersja podziału zakłada, że z jednej klasy tworzone są dwie grupy (ok. 12 osób).

Gry jako formy zajęć lekcyjnych mogą być wykorzystane na różnych przedmiotach nauczania. Zainteresowani mogą być nauczyciele historii, języka polskiego, geografii, wychowania fizycznego oraz wychowawcy klas. Zadania są tak konstruowane, by oprócz wiedzy historycznej kształciły również umiejętności uczniów, (m.in. praca z mapą i tekstami źródłowymi, czytanie ze zrozumieniem, orientacja w terenie, praca zespołowa, spostrzegawczość).

Gry trwają od 1,5 do 3 godzin zegarowych, czyli maksymalnie cztery godziny lekcyjne. W ten czas wliczone jest: wprowadzenie historyczne z rozdaniem kart zadań i wyjaśnieniem zasad, przejście trasy i wykonanie zadań oraz zakończenie, z którym wiąże się sprawdzenie poprawności odpowiedzi oraz podsumowanie historyczne. Gry mogą być formą spędzenia części dnia szkolnego w plenerze (jeżeli szkoła leży w mieście, gdzie toczy się gra) lub elementem wycieczki szkolnej (jeżeli uczestnicy przyjechali spoza miasta, gdzie toczy się gra).

Uczestnicy mają za zadanie odnaleźć wszystkie punkty znajdujące się na kartach zadań i wykonać zadania w czasie określonym na początku spotkania (maks. 2 godziny). Na karcie pracy poszczególne punkty na planszy gry oznaczone są jako adresy oraz zastosowane są często ich historyczne lub współczesne przeznaczenie (Victoriaschule lub Muzeum Historyczne

Miasta Gdańska). Nie ma ich zaznaczonych na mapie, według której przemieszczają się uczestnicy. Jeżeli mają oni problemy z poruszaniem się według mapy, mogą szukać pomocy w innych źródłach, np. pytać przechodniów lub w punkcie informacji turystycznej. Jeżeli jest taka możliwość należy dopilnować, żeby uczniowie nie używali urządzeń GPS.

Zwzględnając powtarzalność gier nie stosuje się zasady nagradzania przez organizatora na najlepszych drużyn na końcu spotkania. Nagradzanie należy w gestii nauczycieli, którzy najczęściej uznają zajęcia w plenerze za normalną lekcję, na której uczniowie mogą otrzymywać oceny za pracę na lekcji. Zajęcia są przygotowane w taki sposób, żeby niewielkim kosztem realizować je wielokrotnie w ciągu roku szkolnego. Po przygotowaniu scenariusza gry oraz kart zadań z mapą, jedynym zadaniem prowadzącego grę jest wprowadzenie uczestników i podsumowanie spotkania. Dzięki temu do obsługi gry potrzebujemy tylko jednej osoby. W przypadkach, gdy grupy nie mają zbyt wielu opiekunów i jest zgoda ze strony nauczycieli, prowadzący grę może stać się opiekunem jednej z grup. Punktami są różne elementy przestrzeni miejskiej, które łączą się z historią: tablice pamiątkowe, pomniki, historyczne napisy na budynkach, tablice informacyjne lub wystawiennicze itd. Wszystkie te miejsca są ogólnie dostępne i bezpłatne. Zadania oparte są na tym, co uczestnicy znajdują na punkcie. Nie ma, więc potrzeby angażowania dodatkowych osób, które wcielią się w tzw. agentów, czyli osoby, które będą na punkcie rozdawać łamigłówki lub wskazówki, jak dotrzeć do następnego zadania.

Gry są elementem bezpłatnej oferty edukacyjnej gdańskiego oddziału IPN. Jest ona w formie papierowej wysyłana do szkół oraz w wersji on-line dostępna na stronie internetowej (gdansk.ipn.gov.pl/edukacja-obep). Zainteresowani zajęciami plenerowymi powinni zgłaszać się mailowo lub telefonicznie do osoby odpowiedzialnej za gry miejskie. W zgłoszeniu należy określić szczebel nauczania (wiek uczniów) oraz liczebność grupy (liczba kart zadań). Zgłoszenia powinny napływać z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Szczególnie ważne jest to w sezonie wiosennym (kwiecień–czerwiec) oraz jesiennym (wrzesień–październik), kiedy gry są najczęściej zamawiane. Istnieje wiele czynników, które wpływają na to, że akurat w te miesiące jest największe zapotrzebowanie na gry, np.: pogoda sprzyjająca wyjściom poza mury szkolne; egzaminy (kwiecień–maj); wycieczki szkolne (maj–czerwiec); koniec roku szkolnego, kiedy oceny są już wystawione, a uczniowie wciąż muszą uczestniczyć w zajęciach (czerwiec); początek roku szkolnego i wynikająca z tego integracja klas pierwszych (wrzesień–październik); historyczne rocznice (np. wrzesień – wybuch II wojny światowej). Realizując przygotowane scenariusze gier, należy pamiętać, że długość trasy gry oraz poziom trudności należy dostosowywać do wieku uczniów, ponadto nauczycielowi zgłaszającemu grupę należy zwrócić uwagę, żeby uczestnicy byli przygotowani na różne warunki pogodowe (np. napoje w ciepłe dni lub odzież przeciwdeszczowa w razie dużego zachmurzenia). Warto także wymienić się kontaktami z nauczycielami, którzy są opiekunami grup. Szczególnie

ważne jest to w przypadku grup przyjezdnych, które nie znają miasta i mogą się zgubić w trakcie pokonywania trasy gry. Przestrzeń miasta jest zmienna, niektóre jej elementy mogą czasowo lub trwale zniknąć albo pojawiać się, dlatego warto systematycznie sprawdzać, czy na trasie gry nie zachodzą znaczące zmiany, które mogłyby utrudnić realizację zadań przez uczestników. Przykłady takich zmian:

- w grze „Gdańsk '39” opowiadającej o wybuchu II wojny światowej zadaniem uczestników jest odnaleźć na budynku Dyrekcji PKP (ul. Dyrekcyjnej 2–4) w Gdańsku tablicę upamiętniającą hm. Jana Oźdżyńskiego. Ze względu na remont elewacji tego budynku konieczne było usunięcie tego punktu na czas trwania prac konserwatorskich (pierwszy semestr roku szkolnego 2015/2016);
- w grze „Gdynia '39” jedno z zadań wymaga odnalezienia pomnika pamięci gdyńskich harcerzy, który znajduje się na Skwerze Tajnego Hufca Harcerzy przy ul. Świętojańskiej w Gdyni. W 2014 r. na terenie skweru rozpoczęły się prace nad kompleksem usługowo-mieszkaniowym, które zasłoniły pomnik. Na czas trwania pierwszego etapu prac pomnik został przeniesiony do innej lokalizacji (ul. Słowackiego), która umożliwiła korzystanie z niego w trakcie gry, ale wymagała zmian w ulokowaniu punktu na trasie. Jednak już w połowie 2015 r. pomnik wrócił na swoje pierwotne miejsce i do końca prac budowlanych na terenie działki będzie niedostępny.

Rok po powstaniu gry „Śladami ofiar Piaśnicy w Wejherowie” na terenie miasta pojawił się nowy pomnik prezentujący sylwetkę zamordowanego w Piaśnicy nadleśniczego

oraz wystawa plenerowa dotycząca przedwojennego Nadleśnictwa Wejherowo. Do nowego miejsca zostały przygotowane zadania, które włączono do gry. Na przestrzeń miasta wpływa również czynnik ludzki, który wymógł na organizatorze gry przygotowanie zapasowych zestawów pytań do plansz wystawy, ponieważ akty wandalizmu (niszczenie plansz) nie zawsze pozwalają na pełną realizację zadania.

Organizując daną edycję gry, należy dopilnować wszystkich formalności związanych z bezpieczeństwem grupy. Przede wszystkim poinformować nauczycieli zgłaszających grupy o konieczności przemieszczania się po centrum miasta. Następnie dopilnować, żeby każda grupa nieletnich posiadała pełnoletniego opiekuna, lub zadbać, o zgody rodziców na samodzielne przemieszczanie się dzieci po mieście. Przy omawianiu zasad gry uczulić uczestników na potencjalne zagrożenia wynikające z przemieszczania się po mieście, między innymi przypomnieć zasady poprawnego przechodzenia po pasach, trzymanie się grupy itd.

PRZYPISY

1. K. Bielecki, *Miasto to gra*, Warszawa 2008, s. 11.
2. <http://www.urban-playground.org> [dostęp: 25.03.2016].
3. M. in.: <http://www.gry-miejskie.pl> [dostęp: 22.03.2016]; <http://gamesdevelopment.pl> [dostęp: 22.03.2016].
4. <http://www.muzeum1939.pl/pl/media/galerie/fotografie/wspolczesne?oid=b87fe70457402e48b03dc82a3348390a> [dostęp: 25.03.2016].

ZDJĘCIA WYKONANE PODCZAS GRY „GDAŃSK '39”



Uczestnicy gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych w mieście źródeł informacji – planów miasta, punktów Informacji Turystycznej oraz mijanych przechodniów. Wszystko zależy od wyobraźni i odwagi uczniów. Zajęcia mają na celu rozwijać umiejętność poruszania się po mieście za pomocą mapy, więc staramy się, żeby w użyciu nie było GPS.

Uczniowie ze Szkoły Podstawowej w Kolbudach podczas gry „Gdańsk '39”.

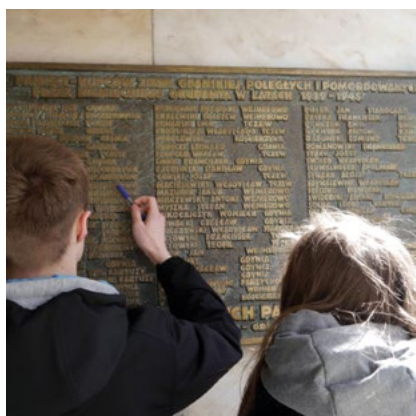
Fot. A. Gumińska, Gdańsk 2015.



Do wykonania punktów na mapie możemy wykorzystać np. archiwalne mapy, na których uczestnicy będą musieli odszukać współczesne ulice.

Uczniowie z Zespołu Szkół Ekonomiczno-Rolniczych w Bytowie podczas gry „Gdynia '39”.

Fot. A. Gumińska, Gdynia 2015.



W przestrzeni miasta znajdziemy wiele elementów (tablice, pomniki, historyczne napisy na budynkach), które możemy wykorzystać podczas gry. Pozwolą one nam na zminimalizowanie liczby osób potrzebnych do obsługi gry.

Uczniowie z Zespołu Szkół Ekonomiczno-Rolniczych w Bytowie podczas gry „Gdynia '39”.

Fot. A. Gumińska, Gdynia 2015.

Uczniowie kółka historycznego z Niepublicznej Szkoły Rzemiosła w Wejherowie na skwerze przy Nadleśnictwie Wejherowo podczas gry „Śladami ofiar Piaśnicy w Wejherowie”.

Fot. A. Gumińska, Wejherowo 2015.



Uczniowie ze Szkoły Podstawowej w Czersku odczytują informację z pomnika podczas gry „Gdańsk '39”.

Fot. A. Gumińska, Gdańsk 2015.



Licealiści ze Szczecina podczas gry „Gdańsk '39” odczytują napis na historycznej Sali BHP na terenach postyczniowych.

Fot. A. Gumińska, Gdańsk 2014.



SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ

„ŚLADAMI OFIAR PIAŚNICY W WEJHEROWIE”

CEL: Zapoznanie uczestników z zagadnieniem zbrodni dokonanej przez Niemców podczas II wojny światowej na terenie lasów k. Piaśnicy. Uczestnicy dowiadują się, jak długo trwały masowe egzekucje, kto padł ich ofiarą, kim byli kaci, w jaki sposób cała zbrodnia została zaplanowana oraz dlaczego wiele lat po wojnie wciąż nie znana jest pełna liczba ofiar.

CZAS GRY: do 2 godzin.

Do obsługi gry potrzebny jest jeden edukator (wprowadzenie i podsumowanie) oraz nauczyciele-opiekunowie, którzy pojawiają się z grupą uczniów.

Liczba zespołów podczas gry, w wypadku niepełnoletnich uczniów, jest zależna od liczby pełnoletnich opiekunów. Jeżeli grupa składa się z pełnoletnich uczestników, tworzymy dwa lub więcej zespołów w zależności od liczebności grupy (1–2 klasy).

Zadaniem graczy jest odnalezienie w ciągu 1–2 godzin od 10 do 12 punktów za pomocą karty gry i mapy oraz wykonanie zadań podporządkowanych każdemu z punktów. Długość trasy (liczba punktów) jest zależna od wieku uczniów. W zależności od liczebności uczestniczących w grze klas kolejność odwiedzanych punktów jest modyfikowana.

PRZEBIEG:

Gra zaczyna się w punkcie startowym, w którym uczestniczki i uczestnicy:

- zostaną zapoznani z celem oraz zasadami gry;
- zostaną podzieleni na grupy;
- odbiorą karty zadań z mapą miasta (centrum).

Punktem startowym może być: plac przed Wejherowskim Centrum Kultury, dworzec PKP w Wejherowie lub plac Wejhera (rynek miejski).

Na mapie nie zaznaczamy punktów. Jednym z zadań uczniów będzie odnalezienie

miejsc po podanych adresach. Uczniowie przemieszczają się według kolejności punktów na karcie zadań. Zadania wykonywane w punktach są na podstawie: tekstów zamieszczonych na karcie zadań, tablic pamiątkowych, inskrypcji nagrobnych, pomników oraz budynków.

Uczniowie po wykonaniu wszystkich zadań lub po upływie czasu przeznaczonego na grę powinni pojawić się na ostatnim punkcie (Bramie Piaśnickiej lub kościele pw. Chrystusa Króla). Zostaną wtedy sprawdzone karty zadań i jeżeli będzie taka potrzeba – wyłonieni zwycięzcy. Na koniec powinno nastąpić podsumowanie historyczne oraz rozdanie ulotek informacyjnych.

Podsumowanie gry, jeżeli będzie taka możliwość, może odbyć się również na terenie sanktuarium piaśnickiego, które upamiętnia zbrodnię. Miejsce pamięci znajduje się dwanaście kilometrów na północ od Wejherowa, więc konieczna jest organizacja środka transportu dla grupy. W przypadku dużych grup przyjeżdżających spoza miasta polecamy rezerwację autokaru, który zawiezie nas bezpośrednio na teren miejsca pamięci. Inną opcją jest podróż Pomorską Komunikacją Samochodową do Małej Piaśnicy autobusami nr 663, 664, 658. W przypadku komunikacji publicznej grupa będzie musiała od przystanku autobusowego przejść dwa kilometry w głąb lasu, żeby dostać się do miejsca docelowego.

KARTA ZADAŃ (punkty i zadania):

PUNKT 1: Stary Cmentarz (wejście od ul. Kalwaryjskiej)

W okresie popełniania zbrodni las piaśnicki był izolowany przez oddziały SS. Wokół tego terenu rozstawiono tablice informujące, że obowiązuje bezwzględny zakaz wstępu do lasu pod karą śmierci. Obszar ten był dodatkowo chroniony przez posterun-

ki wartownicze oraz liczne patrole piesze. Zastraszenie nielicznych przypadkowych świadków zbrodni oraz późniejsza propaganda powodowały, że nawet wiele lat po wojnie niewiele wiadano o zbrodni popełnionej w lasach piaśnickich.

Zadanie: Odnajdź grób jednej z ofiar zbrodni według zamieszczonych poniżej wskazówek i dowiedz się, jak nazywał się ten mężczyzna oraz ile miał lat, gdy zginął.

Wskazówki: po wejściu boczną bramą (od strony ul. Kalwaryjskiej) idź prosto przed siebie. Następnie skręć w prawo. Miń kwartę żołnierzy 1. Morskiego Pułku Strzelców. Skręć w najbliższą alejkę i po swojej prawej stronie szukaj nagrobka, na którym umieszczono cytaty Adama Mickiewicza.

.....

PUNKT 2: Starostwo Powiatowe (ul. 3 Maja 4)

Wśród ofiar odnajdziemy kupców, przedsiębiorców, pracowników samorządowych oraz instytucji i urzędów zaangażowanych w działalność polityczną, religijną, społeczną kulturalną, oświatową i sportową.



Członkowie SS przed budynkiem Starostwa w Wejherowie (ze zbiorów IPN).

Zadanie: Przy wejściu do starostwa odnajdź tablicę pamiątkową. Następnie odczytaj, jak nazywał się ostatni starosta powiatu morskiego i ile miał lat, kiedy zginął w Piaśnicy.

.....

PUNKT 3: Zgromadzenie Sióstr Zmartwychwstania Pańskiego (ul. Klasztorna 9)

W dniu 24 października 1939 r. funkcjonariusze gestapo wtargnęli do klasztoru sióstr zmartwychwstank i wyprowadzili stamtąd przełożoną zgromadzenia oraz dyrektorkę Gimnazjum i Liceum Żeńskiego w Wejherowie. Zginęła 11 listopada 1939 r. w Lasach Piaśnickich. W 1999 r. została beatyfikowana. Uznaje się ją za patronkę męczenników Piaśnicy.

Zadanie: Przy wejściu głównym do budynku znajduje się tablica pamiątkowa. Odczytaj z niej imię i nazwisko siostry zakonnej, o której mowa powyżej.

.....

PUNKT 4: Hotel Prusińskiego, ul. Lęborska 79 (dzisiaj ul. Sobieskiego 217)

W dniu 12 października 1939 r. w Wejherowie przebywał z wizytą Albert Forster. Wygłosił wtedy w sali hotelu Prusińskiego przemówienie, które było transmitowane przez głośniki na ulice miasta. Mieszkańcy miasta usłyszeli: „Musimy tych zawszonych Polaków wytępić, od kołyski począwszy”.



Albert Forster (drugi z prawej) podczas wizyty w Wejherowie (ze zbiorów IPN).

Zadanie A: Jak rozumiesz zdanie wypowiedziane przez Alberta Forstera?

.....

.....

.....

Zadanie B: Dzisiaj hotel Prusińskiego już nie istnieje. Na parterze budynku znajdują się lokale usługowe. Wymień przynajmniej jeden z nich.

.....

.....

PUNKT 5: Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 (ul. Strzelecka 9)

Większość ofiar z Pomorza to osoby znane ze swojej działalności patriotycznej na różnych płaszczyznach życia społecznego w okresie międzywojennym.

Zadanie A: Po rozszyfrowaniu poniższego nazwiska dowiesz się, która z nauczycielek tej szkoły zginęła w Lasach Piaśnickich.

A	C	E	G	H	K	L	N	O	P	R	S	W	Y	Z
8	14	5	11	6	3	1	9	4	10	15	12	7	13	2

10	8	9	3	4	7	9	8

Zadanie B: Odnajdź na budynku tablicę pamiątkową i sprawdź, co znajdowało się w tym budynku przed wybuchem II wojny światowej.

.....

PUNKT 6: Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 (ul. Bukowa 1)

Większość ofiar z Pomorza to osoby znane ze swojej działalności patriotycznej na różnych płaszczyznach życia społecznego w okresie międzywojennym.

Zadanie: Na budynku szkoły odnajdź tablicę pamiątkową. Następnie, zaczynając od drugiego wersu, odlicz kolejno litery według podanego poniżej schematu, a powstałe z nich słowo będzie nazwiskiem nauczyciela tej szkoły, który zginął w lasach piaśnickich.

4	5	13	6	19

(podpowiedź: 1 – G 2 – I itd.)

PUNKT 7: Gimnazjum nr 1 (ul. Sobieskiego 300)

Pod koniec października 1939 r. Niemcy przeprowadzili na terenie Pomorza „Intelligenzaktion” skierowaną przeciwko polskiej inteligencji i działaczom społecznym, w których upatrywano potencjalnych przywódców ruchu oporu. Likwidacja tej grupy miała również ułatwić niemiecczym okupowanym.

Zadanie: Przed szkołą odnajdziesz tablicę pamiątkową. Na podstawie nazwisk, które poznałeś/aś przy Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 oraz 2, odszukaj imię zamordowanego nauczyciela.

.....

PUNKT 8: Sąd Rejonowy (ul. Jana III Sobieskiego 302)

Dla Polaków ostatnim etapem selekcji przed zagładą było wejherowskie więzienie. Wskutek licznych aresztowań, przeprowadzonych zarówno w mieście, jak i we wsiach, więzienie wejherowskie przepełnione było do tego stopnia, że w celach przeznaczonych dla dziewięciu więźniów przebywało nawet po trzydzieści osób. Osadzonych umieszczano nawet w kaplicy i na korytarzach. Po przesłuchaniu wyselekcjonowane osoby wywożono do lasów piaśnickich ciężarówkami przykrytymi brezentem.

Zadanie: Odnajdź na budynku tablicę. Odczytaj podaną na niej datę, a dowiesz się, kiedy wojska niemieckie przebiły się przez polską obronę miasta i zajęły Wejherowo.

.....

PUNKT 9: Dworzec PKP Wejherowo

Oprócz działaczy patriotycznych z terenów Pomorza do Piaśnicy trafiali również psychicznie chorzy oraz rodziny różnej narodowości (głównie Polacy oraz Czesi i Niemcy) z terenów Trzeciej Rzeszy. Dowożono ich koleją z Łęborka na dworzec w Wejherowie, gdzie bezpośrednio z ramp byli wywożeni na miejsce zbrodni.

Zadanie: Na podstawie powyższego tekstu wypisz trzy rodzaje ofiar zbrodni w Piaśnicy.

1.
2.
3.

PUNKT 10: Pomnik-Mauzoleum „Brama Piaśnicka” pod wezwaniem „Ecce Patria” (skrzyżowanie ul. I Brygady Pancерnej Wojska Polskiego i ul. Ofiar Piaśnicy)

W 1944 r. Niemcy, w związku z porażkami na froncie rozpoczęli akcję zacierania śladów po zbrodni. Do Piaśnicy przywieźli grupę więźniów obozu Stutthof. Wykopywali oni i palili zwłoki pomordowanych. Po zakończeniu kremacji hitlerowcy zabili więźniów i ich ciała również spalili.

Zadanie: Na sklepieniu bramy od strony północnej znajduje się znak Matki Boskiej Częstochowskiej Królowej Polski. Wyznacza on początek i koniec tzw. Drogi Zniewolenia, która poprzez symboliczne siedem tablic pamięci prezentuje hasła związane z hitlerowskimi i sowieckimi zbrodniami na ludności polskiej.

Odnajdź wśród tych siedmiu tablic tę, na której wymieniono miejsca masowej eksterminacji ludności polskiej podczas II wojny światowej (podobnie jak w lesie piaśnickim). Wypisz te miejsca.

.....

PUNKT 11: Willa dr. Franciszka Panka ul. Krokowska 6 (dzisiaj ul. Ofiar Piaśnicy 6)

Jeszcze przed wybuchem wojny niemieckiej wywiad i policja gdańska inwigilowali



Fotografia grupowa oddziału SS przed willą przy ul. Krokowskiej 6 (źródło: Archiwum IPN).

polskie środowiska na Pomorzu Gdańskim i w Wolnym Mieście Gdańsku. Na niemieckie policyjne listy proskrypcyjne wpisywano mieszkańców znanych z ich działalności patriotycznej. W aresztowaniach, rozpoczętych zaraz po wejściu na tereny Pomorza wojsk niemieckich, funkcjonariuszom SS pomagała paramilitarna formacja złożona z przedstawicieli niemieckiej mniejszości narodowej.

Zadanie: Po wykreśleniu poniżej podanych zawodów, które wykonywały niektóre z ofiar zbrodni w Piaśnicy, dowiesz się, jak nazywała się ta paramilitarna formacja, o której mowa powyżej.

Słowa do wykreślenia: nauczyciel, wójt, ziemianin, sołtys, nadleśniczy, prawnik, duchowni, kupcy, redaktor, wojskowy, lekarze, urzędnik, muzycy, inżynier.

PUNKT 12: kaplica pw. Królowej Męczenników (kościół pw. Chrystusa Króla)

W 1946 r., specjalna komisja przeprowadziła prace ekshumacyjne w lasach piaśnickich. Spośród 35 masowych grobów, o których mówili świadkowie, odnaleziono 30. Tylko

N	S	Z	I	E	M	I	A	N	I	N
N	A	D	L	E	Ś	N	I	C	Z	Y
W	D	U	C	H	O	W	N	I	E	R
O	L	B	C	L	E	K	A	R	Z	E
J	T	M	U	Z	Y	C	Y	S	T	D
S	J	I	N	Ż	Y	N	I	E	R	A
K	Ó	S	K	U	P	C	Y	C	H	K
O	W	P	R	A	W	N	I	K	U	T
W	S	O	L	T	Y	S	T	E	Z	O
Y	K	I	N	D	E	Z	R	U	L	R

w dwóch grobach znajdowały się zwłoki. W 1962 r. odkryto w Piaśnicy dodatkowo dwa paleniska oraz mogiłę więźniów KL Stutthof. Liczbę ofiar z Wybrzeża Gdańskiego szacuje się na 2 tys. osób.

Zadanie: Spośród nazwisk ofiar znajdujących się na ścianach kaplicy spróbuj znaleźć przynajmniej jedną osobę z Twojej miejscowości lub okolicy.

KARTY ZADAŃ DO GRY MIEJSKIEJ „NA SZLAKU «SOLIDARNOŚCI» W GDAŃSKU”

Na szlaku „Solidarności” w Gdańsku

gra miejska

„Solidarność” powstała w wyniku strajków, jakie przetoczyły się przez Polskę latem 1980 r. Była związkiem zawodowym, czyli organizacją mającą na celu obronę praw pracowników. „Solidarność” można nazwać także ruchem społecznym, ponieważ skupiała prawie 10 mln przedstawicieli różnych grup społecznych, którzy oczekiwali od władz poszanowania ich godności, prawdy, równości wobec prawa i wolności.

Pierwsze strajki wybuchły w lipcu 1980 r. na Lubelszczyźnie. Robotnicy domagali się podwyżek pensji oraz poprawy warunków pracy. Władze rozmawiały z załogami poszczególnych zakładów osobno. Zaoferowały podwyżki i w ten sposób wygasły protesty. Jednak nie rozwiązywało to problemów robotników w innych częściach kraju.

W Gdańsku od 1978 r. funkcjonowały Wolne Związki Zawodowe Wybrzeża. Była to organizacja nielegalna (władze nie zgadzały się na ich istnienie), ale jawna (członkowie WZZ nie ukrywali swojej działalności). Uczyla robotników, jakie mają prawa. Działali w niej m.in. inżynierowie Andrzej i Joanna Gwiazdowie oraz robotnicy Anna Walentynowicz i Lech Wałęsa. Ścisłe z nimi współpracował członek Komitetu Obrony Robotników Bogdan Borusewicz.

Kiedy na początku sierpnia 1980 r. została zwolniona z pracy w Stoczni Gdańskiej im. Lenina szanowana przez kolegów Anna Walentynowicz, działacze WZZ uznali, że przyszedł czas, żeby zaprotestować.

Strajk w Stoczni Gdańskiej zaczął się 14 sierpnia 1980 r. Początkowo żądano przywrócenia do pracy Anny Walentynowicz, podwyżki oraz dodatku do pensji. Dyrektor stoczni zgodził się spełnić te żądania i po południu w sobotę 16 sierpnia 1980 r. Lech Wałęsa ogłosił zakończenie strajku. Ale gdy zastrajkowali stocznicy, stanęły także inne, mniejsze zakłady, które bez poparcia większych nie miały szans na zwycięstwo. Lech Wałęsa zmienił swoją wcześniejszą decyzję. Poparcia strajkującym udzielił intelektualista, a do Stoczni przyjechali doradcy. Był wśród nich Tadeusz Mazowiecki.

Zakłady z całej Polski podporządkowywały się Międzyzakładowemu Komitetowi Strajkowemu (MKS) w Stoczni Gdańskiej, którego przewodniczącym został Lech Wałęsa. Z wielu zadań, jakie stawiali strajkujące zakłady, sformułowano 21 postulatów. Domagano się zgody na utworzenie związków zawodowych niezależnych od komunistycznych władz, ograniczenia cenzury oraz podwyżek płac.

W zakładach na terenie całego kraju powstawały komitety strajkowe. W protestach uczestniczyło ok. 800 tys. pracowników. To zmusiło rząd do ustępstw. W niedzielę 31 sierpnia 1980 r. w Sali BHP na terenie Stoczni Gdańskiej przewodniczący MKS Lech Wałęsa, wicepremier Mieczysław Jagielski oraz inni przedstawiciele MKS i władz podpisali Porozumienia Sierpniowe. Obejmowały one zgodę władz państwowych na realizację 21 postulatów.



1. Plac Solidarności i pomnik Poległych Stoczniowców

Pomnik upamiętnia stoczniowców zastrzelonych w czasie manifestacji w grudniu 1970 r. przez milicję i wojsko. W Gdańsku 16 grudnia zgineło czterech stoczniowców, następnego dnia w Gdyni trzystrastu. Na początku strajku w sierpniu 1980 r. stoczniowcy żądali zgody władz na upamiętnienie zabitych kolegów. Pomnik został odsłonięty w 10. rocznicę tragedii.

Zadanie: Ile lat miały najbliźsze ofiary Grudnia 1970 r.? Poszukaj informacji na tablicy pamiątkowej umieszczonej za pomnikiem.

2. Brama nr 2

W czasie strajku w 1980 r. przy bramie nr 2 gromadziły się ludzie, którzy chcieli wesprzeć strajkujących oraz zasięgnąć informacji. Z niej Lech Wałęsa ogłosił 31 sierpnia 1980 r.: „Mamy wreszcie niezależne Związki Zawodowe!”. Na przylegającym do bramy burze przypieczętowały tablice z wypisanymi na nich 21 postulatami.

Zadanie: Kogo przedstawia obraz i zdjęcie umieszczone na bramie?

3. Sala BHP na zewnątrz

Nazwa budynku pochodzi od prowadzonych w nim szkoleń z zakresu bezpieczeństwa i higieny pracy. W 1980 r. stał się siedzibą Międzyzakładowego Komitetu Strajkowego. Toczyły się w nim negocjacje z rządem, a 31 sierpnia zostały podpisane Porozumienia Sierpniowe.

Zadanie: Jakże zawody związane ze stocznią przedstawia płaskorzeźba na zewnętrznej ścianie budynku?

4. Sala BHP wewnątrz

W 1978 r. w stoczni zaczęły działać Wolne Związki Zawodowe Wybrzeża. Przygotowały one grunt pod strajk 1980 r. Wówczas w stoczni pracowało prawie 20 tys. osób.

Zadanie: Kogo przedstawia figurka umieszczona dziś na podum w Sali BHP?

5. Kościół św. Brygidy

Plebania i sam kościół były miejscami, gdzie spotykali się i uzyskiwali pomoc ludzie „Solidarności”. Proboszcz ks. Henryk Jankowski w sierpniu 1980 r. dwukrotnie odprawił na terenie Stoczni Gdańskiej mszę św. W kościele powstał tzw. kącik Solidarności, w którym gromadzono pamiątki. W latach osiemdziesiątych na plebani odbywały się spotkania Lecha Wałęsy z ważnymi osobistościami, m.in. z premier Wielkiej Brytanii Margaret Thatcher w 1988 r.

Zadanie: Czy pomnik znajduje się przy kościele? Dlaczego właśnie tej osoby?

6. Plac im. Dariusza Kobzdej

Dariusz Kobzdej za wywołanie 3 maja 1980 r. oświadczenia podczas manifestacji pod pobliskim pomnikiem Jana III Sobieskiego został wraz z Tadeuszem Szczudowskim aresztowany i skazany na 3 miesiące aresztu. Na kamieniu na placu umieszczono cytol z wiersza polskiego poety: „Idź wyproszony wśród tych co nǎ kolana;ch, wśród odwróconych plecami i obalonych w proch”.

Zadanie: Jak nazywa się autor słów umieszczonych na kamieniu?

7. Komitet Wojewódzki Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej

W grudniu 1970 r. w czasie manifestacji pod Komitetem doszło do walk między demonstrantami a milicją.

Zadanie: Co się stało z budynkiem 15 grudnia 1970 r.?

8. Droga do Stoczni

Na drodze z Dworca Głównego do Stoczni, niedaleko budynku Komisji Krajowej NSZZ „Solidarność” stoi transporter opancerzony SKOT, używany przez władze komunistyczne do rozpędzania manifestacji.

Zadanie: Jaki brzmi napis na transporterze?

9. Komisja Krajowa Niezależnego Samorządnego Związku Zawodowego „Solidarność”

Związek zawodowy „Solidarność” istnieje do dziś. Choć zasięgiem obejmuje cały kraj, jego siedziba mieści się nie w Warszawie, lecz w Gdańsku.

Zadanie: Na dachu budynku znajduje się logo „Solidarność” zaprojektowane w 1980 r. Jak sądzisz, co było inspiracją dla autora projektu?

10. Fragment muru berlińskiego

Niemcy przekazali Polakom niezwykły podarunek: fragment muru.

Zadanie: Jaki jest sens przekazania fragmentu muru i umieszczenia go w Gdańsku?

Solidarność w Internecie



Instytut Pamięci Narodowej
<http://www.sierpien1980.pl/>



Archiwum Komisji Krajowej NSZZ Solidarność
<http://www.solidarnosc.org.pl:8080/dlibra>



Biblioteka Cyfrowa Ośrodka KARTA
<http://dlibra.karta.org.pl/dlibra>
<http://karta.org.pl/fotooferty/narodzinny-ruchu/index.htm>



Encyklopedia Solidarności
<http://www.encyklopedia-solidarnosci.pl/>



Fenomen Solidarności
<http://www.solidarnosc.gov.pl/>

Wydawnictwo przygotowane przez
Oddziałowe Biuro Edukacji Publicznej
Instytutu Pamięci Narodowej w Gdańsku
w ramach projektu edukacyjnego Polanci 124 b



Konceptja
dr Michał Sempolowicz
Zgłoszenia do gry
michal.sempolowicz@ipn.gov.pl
Opracowanie i projekt graficzny
Barłkomej Siwek

JUSTYNA GÓRSKA

ARCHIWUM PAŃSTWOWE W ELBLĄGU
Z SIEDZIBĄ W MALBORKU

„Malbork oczami przeszłości” – gra miejska jako forma niekonwencjonalnej lekcji historii

Ideą organizacji w 2012 r. przez Archiwum Państwowe w Elblągu z siedzibą w Malborku pierwszej edycji gry miejskiej była aktywizacja popularyzacji wiedzy o zasobie archiwum wśród dzieci z ostatnich klas szkół podstawowych. Celem gry było zapoznanie uczniów z historią miejsc najbliższych oraz zachęcenie do innego spojrzenia na budowlę, które mijają, idąc ulicami miasta. Przy okazji zapoznanie dzieci z pojęciem archiwum, jego zadaniami, pierwsze doświadczenie w obcowaniu z materiałami archiwalnymi oraz pokazanie, że historia i „grzebanie w papierach” wcale nie musi być nudne, a często przynosi wiele ciekawych informacji.

Zabawa corocznie organizowana jest z okazji Międzynarodowego Dnia Dziecka na początku czerwca, co ułatwia oddelegowanie dzieci i nauczycieli ze szkół oraz daje sprzyjające rokowania na dobrą pogodę. Z założenia w grze nie ma rywalizacji o pierwsze miejsce. Uznaliśmy, że kluczem ma być dobra zabawa i wspólna nagroda-niespodzianka.

Przyjeliśmy, iż będzie to forma zamknięta gry miejskiej, dedykowana dla klas IV i V szkoły podstawowej. Ustaliliśmy regulamin zabawy oraz zgłoszenie uczestnictwa, które wysyłane jest do wybranej do udziału w zabawie szkoły (*załączniki 1–3*). Dyrekcja szkoły i nauczyciele mają dzięki temu świadomość, czemu służy i jak zorganizowana jest gra, oraz poprzez oświadczenia przejmuje na siebie odpowiedzialność za oddelegowanie opiekunów dla każdej z grup biorących udział w zabawie.

Przygotowując grę, rozpoczęliśmy od wyboru terenu, oscylując zawsze w pobliżu siedziby archiwum. Dla bezpieczeństwa zrezygnowaliśmy też z ruchliwych ulic miasta. Przy założeniu, iż klasa liczy ok. 30 osób, podzieliliśmy ją na trzy grupy, dla których opracowane zostały trzy, niekolidujące ze sobą trasy o tych samych ośmiu punktach docelowych (*załączniki 4–6*).

Zabawa rozpoczyna się w siedzibie archiwum państwowego, gdzie dyrektor placówki wita gości i opowiada pokrótce o specyfice pracy w archiwum oraz rozdaje upominki „na dobry początek”, tj. koszulki, napój, mały poczęstunek, mazaki potrzebne do wykonywania zadań. Każda z grup dostaje zalakowaną kopertę z pierwszym zadaniem do wykonania i odszukania miejsca podanego w rozwiązaniu zagadki. Do odszukania jest 8 miejsc na terenie miasta, przy każdym punkcie zatrzymania uczestnicy zapoznają się z ciekawostkami na temat danej budowli czy miejsca, zostają zapoznani z kopiami materiałów archiwalnych, z których informacje te zostały pozyskane, oraz zdjęciami z lat przedwojennych. Wiadomości dotyczące danej budowli staraliśmy się połączyć ze znanymi uczniom z lekcji historii wydarzeniami lub faktami, np. plebiscyt kontrolny

na Warmii, Mazurach i Powiślu z 1920 r., sytuacja ludności żydowskiej przed 1939 r. czy okres państwa krzyżackiego (załącznik 7–9). Przy każdym punkcie drużyna trzymuje również kolejną kopertę z tamigłówką. Zadania zostały dostosowane do wieku biorących udział w zabawie, są to przykładowo: krzyżówka, rebus, puzzle, wykreślanki. (załączniki 10–12).

Przy ostatnim zadaniu uczestnicy dowiadują się o wspólnej nagrodzie, jaką jest ognisko połączone z pieczeniem kiełbasek i poczęstunkiem. Otrzymują również pamiątkowe dyplomy (załącznik 13) oraz drobne upominki-gadżety.

Oprócz dobrej zabawy, gra przynosi także inne efekty. Nauczyciele klas szkół podstawowych, których uczniowie wzięli udział w grze, chętniej uczestniczą w życiu edukacyjnym archiwum, korzystając z jego oferty edukacyjnej poprzez udział w lekcjach, wystawach i wykładach.

REGULAMIN ZABAWY MIEJSKIEJ „MALBORK OCZAMI PRZESZŁOŚCI”

(ZAŁĄCZNIK 1)

Organizatorem zabawy ulicznej jest Archiwum Państwowe w Elblągu z siedzibą w Malborku. Celem gry jest poznanie historii miejsc najbliższych i dobra zabawa. Gra rozpocznie się ... o godzinie ...

Zabawa rozgrywana jest na terenie miasta ograniczonym ulicami:

- Starościńska;
- Osiedle Stare Miasto;
- Aleja Rodła;
- Adama Mickiewicza;
- Tadeusza Kościuszki;
- Piastowska.

Uczestnikami zabawy są klasy: V i VI Szkoły Podstawowej nr ... w

Uczestnicy w liczbie ... osób tworzą trzy grupy ...-osobowe. W zabawie biorą udział pod opieką nauczycieli. Organizatorzy nie zapewniają opieki oraz zaplecza medycznego osobom niepełnoletnim uczestniczącym w zabawie.

Zabawa rozpoczyna się w siedzibie Archiwum Państwowego w Elblągu z siedzibą w Malborku, przy ul. Starościńskiej 1.

Każdy z utworzonych zespołów otrzymuje kopertę z zadaniem do rozwiązania. Rozwiązanie zagadki ma doprowadzić uczestników do miejsca, w którym otrzymają informacje/ciekawostki na temat historii danej budowli/miejsca oraz kolejną kopertę z zadaniami.

Każda z drużyn ma za zadanie odnalezienie 8 miejsc na terenie miasta.

Na trasie zabawy uczestnicy poruszają się pieszo, w związku z czym proszeni są o zachowanie ostrożności w ruchu miejskim.

Dla uczestników przewidziane są drobne upominki oraz ognisko połączone z pieczeniem kiełbasek na terenie zamkowym.

Obsługę organizacyjną oraz zaopatrzenie zapewnia organizator.

Prawni opiekunowie uczestników zabawy wyrażają zgodę na:

- udział w grze na wyżej wymienionych warunkach;
- opublikowanie na łamach prasy, w mediach oraz na stronach internetowych organizatora i podmiotów medialnych informacji oraz zdjęć z zabawy.

ZGŁOSZENIE UDZIAŁU W ZABAWIE MIEJSKIEJ „MALBORK OZCZAMI PRZESZŁOŚCI”

(ZAŁĄCZNIK 2 i 3)

Nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa Nr

Adres:

Telefon:

Liczba osób w klasie:

Uczestnicy zabawy:

Podział uczestników na grupy ...-osobowe:

Lp.	Imię i nazwisko dziecka	Data urodzenia	Imiona rodziców	Miejsce zamieszkania	Nr telefonu do rodzica

Liczba osób w grupie:

Imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna grupy:

.....

Uczestnicy zabawy w danej grupie:

Lp.	Imię i nazwisko dziecka

TRASA NR 1. (ZAŁĄCZNIK 4)



TRASA NR 2. (ZAŁĄCZNIK 5)



TRASA NR 3. (ZAŁĄCZNIK 6)



RATUSZ – NOTATKA INFORMACYJNA

(ZAŁĄCZNIK 7)

Średniowieczny budynek władz miejskich. Wybudowany został w latach 1365–1380. Budynek często przebudowywano z powodu zniszczeń odniesionych w trakcie oblężeń miasta i zamku.

W 1899 r. w czasie wielkiego pożaru na starym mieście budynek został w znacznym stopniu zniszczony. Burmistrz i rada miasta przenieśli się do Nowego Ratusza (obecnie Urząd Miasta przy pl. Słowiańskim) w roku 1929, a ratusz stał się siedzibą niemieckiej policji.

Przed II wojną światową w piwnicach ratusza znajdowała się restauracja.

A w czasie II wojny światowej (w latach 1939–1945) mieściła się tu specjalne niemieckie więzienie śledcze. Aresztowani przebywali tu 3–4 dni, a następnie wykonywano na nich karę śmierci przez powieszenie na szubienicy, która znajdowała się na II piętrze tego budynku. Skazanych na śmierć poprzez ścięcie kierowano na gilotynę do Królewca. W piwnicach natomiast znajdowały się cele, w których trzymano więźniów po kolana w wodzie i torturowano. Stracono tam około 3000 ludzi. Zmarłych chowano na Piaskach i w lesie koło Gościszewa. Obecnie w Ratuszu mieści się Młodzieżowy Dom Kultury „Ratusz”.

SIEDZIBA MALBORK WELCOME CENTER – NOTATKA INFORMACYJNA

(ZAŁĄCZNIK 8)

Willa przy ul. Kościuszki 54 powstała około 1870 r. Należała do żydowskiej kupieckiej rodziny Flatauerów. Jej właściciele należeli do grona najbogatszych obywateli miasta. W ich posiadaniu znajdował się wielki dom towarowy Conitzer und Soehne (czyt. Koni-

cer und zone) przy Rynku (okolice dzisiejszego Ratusza) oraz filia tego domu towarowego (zdjęcia z archiwum). Ostatni właściciel z rodziny Flatauerów Arnold Flatauer przez wiele lat był radnym miejskim, działaczem charytatywnym, który w czasie wielkiego kryzysu i bezrobocia prowadził dokarmianie dzieci w szkole. Jako jeden z pierwszych mieszkańców Malborka założył sobie w willi telefon o numerze 40. W 1933 roku prześladowany przez nazistów za to, że był Żydem, uciekł wraz z żoną do Brazylii. Po wojnie, w latach 1945–1948 znajdowała się tu Komenda Milicji, potem siedziba partii robotniczej. Przez kolejne trzy lata budynek służył jako zastępcze lokum Szkole Specjalnej. Mieściła się w nim też Służba Zdrowia i Oświaty oraz planowane było przekształcenie go na żłobek. W 1979 r. otwarto tu Dom Nauczyciela z Pedagogiczną Biblioteką i Poradnią Psychologiczno-Pedagogiczną. Od 2007 roku prowadzone były prace adaptacyjno-remontowe dla Malbork Welcome Center – Centrum Turystyki w Malborku, które wprowadziło się do budynku w kwietniu 2008 r.

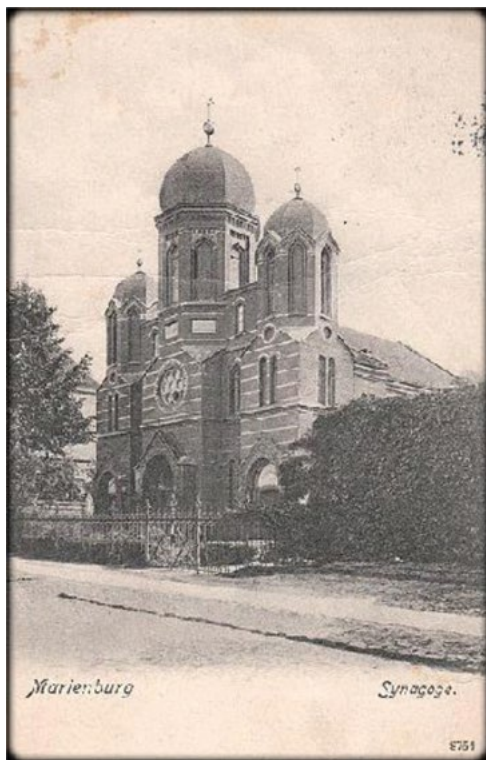


POCZTA

(ZAŁĄCZNIK 9)

Budynek poczty pochodzi z końca XIX w. W 1945 r. został całkowicie zniszczony, zostały tylko wypalone mury. Po odbudowie pełni funkcje do których został wybudowany – nadal jest tu poczta (zdjęcie). Obok budynku poczty znajdowała się natomiast synagoga (kościół żydowski), w miejscu gdzie dziś przebiega aleja Rodła (zdjęcie z gazet malborskich przechowywanych w archiwum). W Malborku Żydzi osiedlili się w 1813 r. Wcześniej Krzyżacy zakazali im osiedlania się w miastach. Żydzi bowiem byli często bogatymi kupcami i mieszkańcy miast bali się konkurencji.

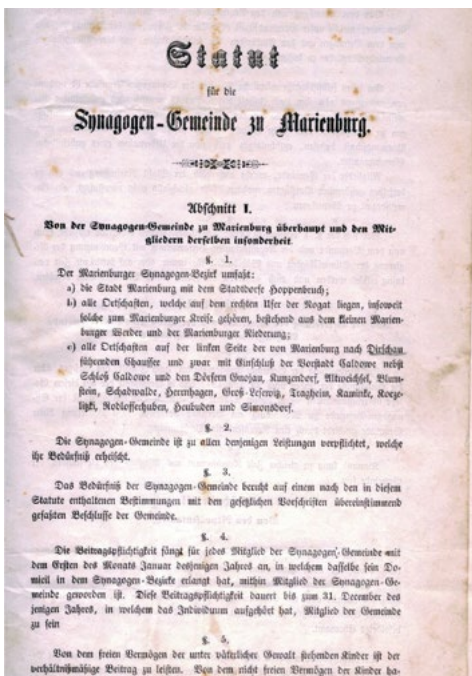
Budynek synagogi wzniesiono podobnie jak pocztę pod koniec XIX w., zniszczono ją całkowicie w 1938 r. i już nie odbudowano. W archiwum przechowujemy dokument – statut malborskiej gminy żydowskiej – który miał określać prawa i zasady, na jakich Żydzi mogli żyć w mieście (dołączony skan dokumentu).



WYKREŚLANKA

(ZAŁĄCZNIK 10)

Kiedy wyrazy związane z miastem odnajdziecie, wykreście je, a miejsce do którego zdążyć macie, odgadniecie. Dla ułatwienia — wyrazów szukajcie pionowo, poziomo, bądź na ukos.



S	K	K	I	N	O	O	S	Ś	P	L	A	C
C	K	U	L	I	C	A	T	M	I	Z	O	O
S	F	L	M	O	S	T	A	U	F	Ó	G	S
T	R	B	E	Ł	Ś	A	C	Z	A	W	A	Z
A	Y	L	I	P	P	Ę	J	E	B	K	L	K
D	Z	O	T	M	E	G	A	U	R	I	E	O
I	J	K	A	O	D	O	M	M	Y	O	R	Ł
O	E	L	J	S	Ą	D	A	N	K	S	I	A
N	R	A	U	T	O	B	U	S	A	K	A	A

ROZSYPANKA

(ZAŁĄCZNIK 11)

Wyrazy w kopercie się rozsypały, literki kompletnie się pomieszały.

Pogłowić się trzeba nad nimi szalenie, by odszyfrować prawdziwe ich brzmienie. Gdy w kolejności zostaną zapisane, to zagadkowe utworzą zdanie. Nad jego znaczeniem musicie się poradzić, by mogło was do celu doprowadzić.

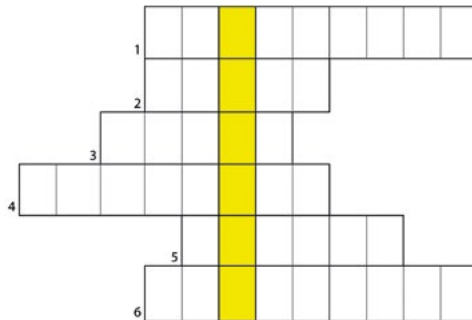
ENT	UBNEDYK	SEJT
1	2	3
Z	OGET	YNZNA
4	5	6
EŻ	MYSYŁAWY	DĄST
7	8	9
A	MISACZA	MYRABIEOD
10	11	12
TLISY	KICZAP	ZYPRZEKA
13	14	15
ZAOR	LETEMYGRA	
16	17	18

KRZYŻÓWKA

(ZAŁĄCZNIK 12)

1. Sprawuje władzę w mieście
2. Np. Malbork
3. Rzeka w Malborku
4. Tam przechowuje się stare dokumenty
5. Np Ulrich von Jungingen lub inaczej geniusz, zwycięzca
6. SStoi na czele państwa

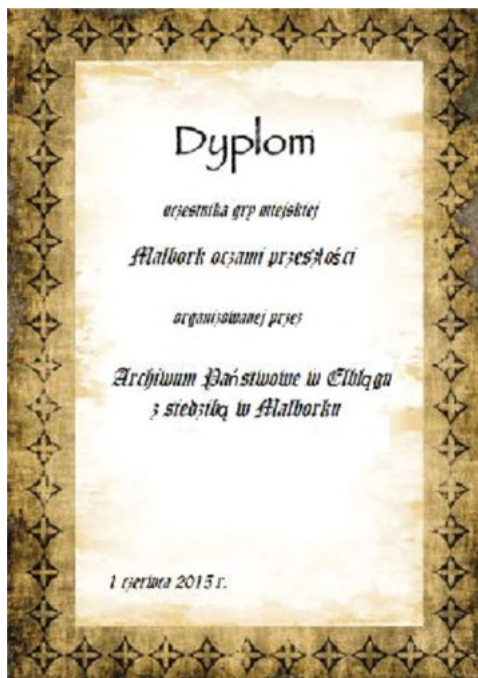
Rozwiązanie krzyżówki wskaże Wam kierunku –



nek – na starym mieście stoi ten budynek.

PRZYKŁADOWY DYPLÓM DLA UCZESTNIKA GRY MIEJSKIEJ.

(ZAŁĄCZNIK 13)



ZDJĘCIA Z PRZEBIEGU I ZAKOŃCZENIA GRY.

(ZAŁĄCZNIK 14)





MARLENA JABŁOŃSKA
AGNIESZKA ROSA

UNIwersYTET MIKOŁAJA KOPERNIKA
W TORUNIU

Toruńska archiwalna gra miejska¹ pt. „Kapsuła czasu”

Pierwszą archiwalną grę miejską w Toruniu pt. „Wszystkie drogi prowadzą do archiwum. Zaginiony rękopis Mikołaja Kopernika” zorganizowano w 2014 r. w ramach XIV Toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki². Gra nawiązywała tytułem do wystawy archiwalnej pt. „Wszystkie drogi prowadzą do Torunia” prezentowanej w czasie Festiwalu w Archiwum Państwowym w Toruniu. Celem gry była popularyzacja tematyki archiwalnej i informacji o archiwum, a także promocja studiów archiwistycznych na UMK. Pomysłodawczynią zorganizowana gry miejskiej była dr Marlena Jabłońska, która w organizację przedsięwzięcia zaangażowała dr Agnieszkę Rosę i studentów³ – członków Studenckiego Koła Naukowego Archiwistów przy Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu. Podjęto także współpracę z Archiwum Państwowym w Toruniu. Gra swój przebieg miała w obrębie toruńskiej Starówki i dzięki uprzejmości dyrekcji i pracowników toruńskiego archiwum także w gmachu tegoż archiwum przy placu Rappackiego. Zadaniem uczestników biorących udział w imprezie było odszukanie umieszczonych w różnych punktach miasta, w tym

także w instytucjach, muzeach i kościołach, wskazówek mających pomóc w odnalezieniu zaginionego rękopisu Mikołaja Kopernika.

Gra cieszyła się dużym zainteresowaniem uczniów i studentów. Z uwagi na ograniczoną liczbę miejsc nie wszyscy chętni mogli jednak wziąć w niej udział. Nie przewidziano także przeprowadzenia drugiej edycji gry w późniejszym terminie. Duży sukces przedsięwzięcia, pozytywny jej wydźwięk, a także zainteresowanie, jakie wzbudziła, ułatwiły podjęcie decyzji o organizacji kolejnej gry miejskiej w następnym roku, również w ramach Toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki.

Kolejna gra, zorganizowana już w 2015 r., nosiła tytuł „Kapsuła czasu”. Odbyły się jej dwie edycje, pierwsza w kwietniu w ramach XV Toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki, druga w czerwcu w ramach obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów. Podobnie jak poprzednio impreza została zorganizowana w obrębie toruńskiej Starówki i w Archiwum Państwowym w Toruniu, które było jej współorganizatorem. Począwszy od pomysłu, scenariusza, całej organizacji, aż po przebieg gra została opracowana i przygotowana przez studentów kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, pod merytoryczną opieką dr Marleny Jabłońskiej i dr Agnieszki Rosy.

Tak jak w poprzednim roku zorganizowanie przedsięwzięcia, przygotowanie scenariusza i materiałów zajęło łącznie kilka tygodni. Przyjęto cotygodniowy cykl spotkań organizacyjnych, w trakcie których wszystkie kwestie: od organizacyjno-finansowych po projekt i przygotowanie kostiumów i scenografii, określenie fabuły gry i mery-

torycznych zadań dla jej uczestników, były dokładnie omawiane i planowane.

Grę promowano na stronie Festiwalu, na stronie Instytutu Historii i Archiwistyki UMK, na Facebooku, w Archiwum Państwowym w Toruniu. Przyciągnąć uwagę i pobudzić wyobraźnię, a tym samym zachęcić do wzięcia w niej udziału miało krótkie wprowadzenie autorstwa Marleny Jabłońskiej, które brzmiało: „mawiają, że czas to pojęcie względne, wszyscy go gonią, nikt go nie widział, a każdy doświadcza jego działania. Zapraszamy na przygodę z czasem, na poszukiwanie jego śladów, dowodów jego istnienia. Zapraszamy na grę miejską, w czasie której niczym odkrywcy dawnych epok, poznawać będziecie różne formy zapisu myśli ludzkiej, dokumentowania działań, stanowienia i zmiany prawa. Zapraszamy na przygodę pełną ekscytacji, zaskakujących zwrotów akcji, o finale, który zapewne przekroczy granice Waszej wyobraźni...”⁴

Praca przy organizacji gry miejskiej była zarówno za pierwszym, jak i za drugim razem dużym wyzwaniem dla jej organizatorów. Z perspektywy czasu powiedzieć jednak należy, że ogrom włożonego czasu i pracy się opłacił. Korzyści można odnaleźć zarówno w wymiarze materialnym, jak i niematerialnym. Opracowanie scenariusza wymagało kreatywności, otwartego umysłu, merytorycznej wiedzy z zakresu aktoznawstwa i faktografii, umiejętności analitycznego myślenia, przewidywania ciągów przyczynowo-skutkowych. Było to ćwiczenie intelektualne, które w połączeniu z pracą grupową przyniosło dobry efekt i świetną zabawę. Pozwoliło też członkom zespołu poznać się, otworzyć na siebie, szanować swoje pomysły i dyskutować ze sobą podczas poszukiwania najlepszych rozwią-

zań. Była to doskonała szkoła kompetencji interpersonalnych. Z jednej strony zabawa, a z drugiej nauka umiejętności, które można wykorzystać w przyszłości, w miejscu pracy, podczas realizacji innych zadań czy projektów. Podobne mechanizmy uruchamiały się na etapie opracowywania zadań dla uczestników, kiedy od pomysłowości zespołu zależała ich atrakcyjność. Nie mogły być one zbyt trudne ani też nazbyt łatwe. Zawsze bowiem na pierwszym miejscu stawiany był odbiorca i jego możliwości. To z kolei pozwalało stanąć, choć na chwilę, po drugiej stronie barykady i myśleć tak jak uczestnicy gry, a nie jej organizatorzy. Udało się także uświadomić zespołowi, że całe przygotowanie są nastawione na konkretnego odbiorcę, który ma swoje ograniczenia, lęki i obawy. To empatyczne postrzeganie uczestników gry również można przenieść w prostej linii na pracę zawodową, na obsługę użytkowników czy na odbiorców organizowanych w przyszłości imprez. I tu ponownie można wykazać edukacyjny, a wręcz szkoleniowy wymiar osiągniętych korzyści i to jeszcze nie w odniesieniu do odbiorców gry, ale do jej organizatorów. Także kwestie organizacyjne związane z podziałem zadań, przypisaniem ich do poszczególnych osób lub zespołów, podział odpowiedzialności, wypracowanie mechanizmów kontrolnych, zarządzanie ludźmi, czasem i przestrzenią, zmagania logistyczne i finansowe stanowią doskonałą okazję do wypróbowania zespołu, do sprawdzenia poszczególnych osób, poznania ich cech charakteru i posiadanych umiejętności, czasem nawet skrzętnie skrywanych. To wszystko w tym wymiarze wewnętrznym, ale korzyści można odnaleźć także na zewnątrz. Po pierwsze w grupie docelowej, wśród

uczestników gry, którzy dzięki niej zdobywają nową wiedzę i nowe umiejętności, którzy poznają archiwum jako instytucję, jako gmach, jako zasób, odkrywają różnorodność gromadzonych materiałów pod względem treści i formy. Nabywają ciąg pozytywnych doświadczeń budzących z czasem dobre skojarzenia, gdzie zabawa idzie w parze z nauką, a przyjazna atmosfera i otwartość ludzi zachęca do ponownej współpracy. Po drugie w grupie współorganizatorów. W przypadku tej konkretnej gry były to zarówno kapituła Toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki, jak i Archiwum Państwowe w Toruniu. Gra jednak toczyła się w obrębie Starówki i przy wykorzystaniu budynków i miejsc użyteczności publicznej. Potrzebna zatem była współpraca z kilkoma zewnętrznymi instytucjami, które udostępniły swoją przestrzeń. Umiejętności pozyskiwania partnerów, zachęcenia do współpracy, podtrzymywanie relacji – to kolejne

wyzwania, z którymi należało się zmierzyć ale także nowe umiejętności, które można wykorzystać w przyszłości. I po trzecie, korzyści widoczne po stronie otoczenia całego przedsięwzięcia, tzw. obserwatorów, niezaangażowanych bezpośrednio w grę, ale się jej przyglądających. To oni na podstawie nawet strzępków informacji budują subiektywny obraz archiwów.

Gry miejskie, poza podstawowym celem, jakim jest rozrywka połączona z nauką, są doskonałą okazją do poznania zespołu, zmierzenia się z własnymi ograniczeniami i co bardzo istotne — wyjścia poza mury instytucji i pokazania jej szerszemu gronu odbiorców. W przypadku gier archiwalnych jest pretekstem do wyjścia archiwum do społeczeństwa, zainicjowania spotkania z uczniami, studentami, pokazania siebie z jak najlepszej, bo najciekawszej strony. Zawsze oczywiście pamiętając o profesjonalizmie i wyważeniu formy i treści.



Uczestnicy I edycji gry – organizatorzy i gracze

SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ „KAPSUŁA CZASU”⁵

TERMIN: Pierwszy – 20 kwietnia 2015 r., drugi – 12 czerwca 2015 r.

MIEJSCE: Toruńska Starówka, Archiwum Państwowe w Toruniu.

CEL GRY: Zapoznanie uczestników z różnymi rodzajami materiałów archiwalnych i sposobami utrwalania rzeczywistości przez człowieka poprzez dzieje (od prehistorii do współczesności).

CEL UCZESTNIKÓW: Kierując się wskazówkami umieszczonymi w wyznaczonych punktach/miejscach w przestrzeni miasta (dotyczącymi danej epoki), które to miejsca zaznaczone zostały na posiadanych przez drużyny mapach, odnalezienie kapsuły czasu i umieszczenie w niej zdobytych fantów. Zdobywanie wskazówek nie jest jednak proste. Każda drużyna musi udać się do wyznaczonego miejsca, aby uzyskać w nim informacje o kolejnym. Ponadto cała grupa musi wykonać serię różnych zadań, m.in. manualnych, analitycznych, plastycznych, a by zdobyć fany, które następnie umieści w kapsule czasu. Drużyna musi zebrać wszystkie fany.

NAGRODA: Każda drużyna walczy o tytuł „PRZYSZŁY ARCHIWISTA”, oraz nagrodę rzeczową.

UCZESTNICY: 20 graczy – 4 grupy po 5 osób; statysty – po 2 osoby w poszczególnych punktach w mieście (epoce), prof. Archeion, Pani Śmierć, opiekunowie.

FABUŁA GRY: Jest rok 2015. Osiemdziesięcioletni prof. Władysław Archeion, znany historyk i archiwista na UMK prowadzi badania na temat: „Rozwój archiwistyki od prehistorii do współczesności”. Prof. Archeionowi do napisania pracy naukowej brakuje materiałów, które zostały spalone podczas wojen lub zostały wywiezione z Polski,

a ślad po nich zaginął. Postanawia przy pomocy swojego przyjaciela fizyka, stworzyć wehikuł czasu, dzięki któremu wybierze się w przeszłość i zbierze potrzebne mu materiały, które następnie odda do Archiwum Państwowego w Toruniu. Niestety w wyniku pogarszającego się stanu zdrowia, nie może odbyć tak długiej i męczącej podróży. Postanawia zebrać grupę „Przyszłych Archiwistów”, która pomoże mu w wykonaniu tego zadania. Aby sprawnie i szybko tego dokonać, wysyła cztery grupy, z których każda odbędzie podróż w czasie.

ZASADY GRY:

- W grze bierze udział 20 uczestników, którzy zostają podzieleni na 4 drużyny. Członkowie poszczególnych drużyn losują symbole, które będą ich wyróżniały i oznaczają przynależność do konkretnej drużyny:
 - Drużyna 1 – kategoria A;
 - Drużyna 2 – kategoria B;
 - Drużyna 3 - kategoria Bc;
 - Drużyna 4 – kategoria BE.
- Gra trwa około 3 godziny. Wszystkie punkty (epoki) znajdują się na terenie toruńskiej Starówki.
- Przed rozpoczęciem gry terenowej uczestnicy gromadzą się w Archiwum Państwowym w Toruniu, Oddział I, plac Rapackiego 4, gdzie zostają zapoznani z zasadami zabawy oraz z nagraniem z przesłaniem i prośbą prof. Archeiona⁶.
- Po wysłuchaniu nagrania, uczestnicy otrzymują koperty z symbolem ich drużyny. W kopercie znajduje się część mapy, która pokieruje uczestników do danej epoki, czyli także określonego punktu w mieście. Każda grupa kieruje się własnymi wskazówkami.
- Po odnalezieniu poszczególnych punktów (epok) na mapie, drużyna udaje się w to miejsce i odnajduje statystów (przebranych w kostiumy z epok), którzy

pilną wykonania określonego zadania. Po poprawnym wykonaniu zadania statystyci przekazują drużynie następną wskazówkę, pozwalającą odnaleźć kolejny punkt w mieście (przeniesienie się do kolejnej epoki).

- W każdym z wyznaczonych punktów w mieście (epoce), drużyny muszą zdobyć fant, na którym umieszczona jest litera. Aby zdobyć fant muszą wykonać ustalone zadanie. Z zebranych liter drużyny będą musiały ułożyć hasło, które jest kluczem otwierającym ostatnie drzwi. Zebrane fanty, oraz mapa, która powstała z kawałków zebranych w punktach, zostaną włożone do kapsuły czasu.
- Ostatnia wskazówka gry poprowadzi uczestników z powrotem pod budynek Archiwum Państwowego w Toruniu. Aby wejść do archiwum, drużyna będzie musiała podać hasło.
- Wygrywa ta drużyna, która złoży kawałki mapy w całość, zbierze wszystkie (lub najwięcej) rekwizyty z epok oraz ułoży hasło z liter (uda jej się wejść do archiwum). W przypadku remisu będzie decydował czas wykonania zadania.

PRZEBIEG GRY:

Wszyscy biorący udział w grze – uczestnicy i organizatorzy — przed rozpoczęciem zabawy spotykali się w gmachu Archiwum Państwowego w Toruniu. Uczestnicy gry podzieleni zostali na cztery pięcioosobowe drużyny. Każda z drużyn otrzymała swoje wyjątkowe oznaczenie – litery A, B, Bc, BE będące w rzeczywistości archiwalnej kategoriami akt, co również zostało dokładnie wyjaśnione. Każda z drużyn otrzymała także sakiewkę na fanty, w której znajdowała się pierwsza część mapy i scenariusz gry. Przed wyruszeniem w miasto w poszukiwaniu fantów drużyny obejrzały film z nagraniem przesłaniem prof. Archeiona proszącego uczestników o pomoc w odnalezieniu kapsuły czasu. Każda drużyna miała do odwiedzenia osiem punktów w obrębie toruńskiej

Starówki, były to: brama miejska przy ul. Św. Ducha, Dom Eskenów, dziedziniec Ratusza Staromiejskiego, antykwariat na ul. Św. Ducha, okolice Zamku Krzyżackiego, okolice Krzywej Wieży – siedziby radia PiK, Collegium Minus – tzw. budynek Harmonijka (ul. Fosa Staromiejska 1a), Archiwum Państwowe w Toruniu (pl. Rapackiego 4). Każda z drużyn na starcie otrzymała inną część mapy, dlatego punkty na mapie przez każdą z drużyn były odwiedzane w różnej kolejności.

Zadania wykonywane przez uczestników w poszczególnych punktach w mieście wyglądały następująco:

Punkt „gliniane tabliczki” mieścił się w pobliżu bramy miejskiej przy ul. Św. Ducha. Studenci-statyści przebrani byli za ludzi prehistorycznych. Uczestnicy musieli na tabliczkach pokrytych gliną wyryć określony napis. Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymywali fant w postaci drewnianego ryłka.

Statyści przebrani za ludzi prehistorycznych.



Punkt „dokument pergaminowy” mieścił się w pobliżu Domu Eskenów. Student-statysta przebrany był za średniowiecznego mnicha. Uczestnicy musieli przepisać fragment dokumentu staropolskiego na kartkę papieru piórem i atramentem. Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymywali fant w postaci tego przepisane-go fragmentu dokumentu.

Statystka przebrana za średniowiecznego mnicha.



Punkt „księga wpisów” mieścił się na dziedzińcu Ratusza Staromiejskiego. Studenci-statyści przebrani byli za pisarzy toruńskich. Uczestnicy musieli pomóc pisarzom, którym rozsypała się księga sądowa, ułożyć strony zgodnie z numeracją, a następnie odczytać wskazany przez statystę fragment. Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymali fant w postaci jednej karty z rozsypanej księgi.

Statyści przebrani za toruńskich pisarzy





Punkt „akta spraw” mieścił się we wnętrzach Antykwariatu Kujawskiego na ul. Św. Ducha. Studentki-statystki przebrane były za maszynistki z początku XX w. Uczestnicy musieli pomóc maszynistce w przepisaniu tekstu na maszynie do pisania. Dopiero po bezbłędnym wykonaniu zadania otrzymywali fant w postaci tego przepisanego fragmentu.

Statystki przebrane za maszynistki.



Punkt „fotografia” mieścił się w okolicach Zamku Krzyżackiego. Studenci-statyści przebrani byli za fotografa i za rycerza, z którym można zrobić sobie pamiątkowe zdjęcie. Uczestnicy musieli przebrać się – mieli do dyspozycji kostiumy z różnych epok, i ustawić do zdjęcia razem z rycerzem. Wykonane przez fotografa za pomocą aparatu typu polaroid zdjęcie było następnie fantem, który otrzymywała drużyna za wykonanie zadania.

Statysta w przebraniu rycerza.



Punkt „nagrania” mieścił się w pobliżu Krzywej Wieży będącej siedzibą Radia PiK. Studenci-statyści przebrani byli w stroje w stylu mody disco z lat 80. XX wieku. Uczestnicy musieli nawinąć poplątaną taśmę magnetofonową na kasetę i następnie odsłuchać ją w magnetofonie. Po wykonaniu zadania otrzymywali fant w postaci kasety magnetofonowej.

Statystki przebrane w stylu disco z lat 80. XX w.

Punkt „selfie” mieścił się przed budynkiem UMK, tzw. Harmonijką (ul. Fosa Staromiejska 1a). Student-statysta przebrany był za studenta – „hipstera” serfującego w Internecie. Uczestnicy musieli wykonać drużynowe selfie smartfonem, mieszcząc się wszyscy w tekturowej ramce. Na tym nie kończyło się zadanie, ponieważ wykonane zdjęcie musieli wrzucić na fanpage kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją UMK na Facebooku. Jako fant członkowie drużyn otrzymywali tekturowe „lajki” z Facebooka.

Statysta z tekturową ramką.



Punkt „kapsuła czasu” mieścił się w Archiwum Państwowym w Toruniu. Dla każdej z drużyn był to ostatni punkt gry, w którym odbywał się jej finał. Studenci-statystyci byli przebrani za Prof. Archeiona i Panią Śmierć. Uczestnicy po dotarciu do archiwum, żeby wejść do gmachu, musieli podać przez domofon hasło, które należało ułożyć z liter dołączonych do fantów. Za drzwiami w archiwum czekał na nich Prof. Archeion i prosił o pokazanie wszystkich zebranych fantów. Wskazówkę, dokąd dalej mają pójść i gdzie jest kapsuła czasu, otrzymywali dopiero po pokazaniu wszystkich siedmiu fantów. Jeśli jakiegoś nie mieli, musieli po niego wrócić. Następnie Archeion kierował drużynę do piwnic archiwum, w których panują ciemności. Nastrój potęgowała mroczna muzyka. Zadaniem uczestników było odnalezienie kapsuły czasu schowanej w starej archiwalnej szafie, aby umieścić w niej zgromadzone fany. W piwnicy kapsuły czasu pilnowała Pani Śmierć, która informowała drużynę o bombie (w formie starego budzika) mogącej w każdej chwili wybuchnąć i o konieczności jej rozbrojenia przez uczestników gry. Drużyna musiała rozbroić bombę w określonym czasie. Jeśli jej się nie udało, szansę odnalezienia kapsuły i rozbrojenia bomby otrzymywała kolejna drużyna. Po dotarciu wszystkich drużyn do archiwum Prof. Archeion zaprosił uczestników na prezentowaną w tym czasie w toruńskim archiwum wystawę pt. „Twierdza Toruń”. Następnie drużyny złożyły zebrane fany w kapsule czasu i obejrzały film o dokumencie



archiwalnym autorstwa Agnieszki Stępowskiej⁷. Wygrana drużyna otrzymała główną nagrodę, pozostałe otrzymały nagrody pocieszenia. Wszyscy gracze otrzymali tytuł „PRZYSZŁY ARCHIWISTA”.

Statystka przebrana za Panią Śmierć.

Przebieg gry i jej realizacja zostały utrwalone w postaci zdjęć, a także reportażu autorstwa Agnieszki Stępowskiej. Reportaż dostępny jest w Internecie w serwisie Youtube⁸.

Autorką fotografii wykorzystanych w artykule jest Agnieszka Stępowska

PRZYPISY

1. Poprzez archiwalną grę miejską autorki rozumieją grę terenową, której realizacja odbywa się w przestrzeni miasta, a której fabuła i wykonywane przez uczestników w czasie jej przebiegu zadania związane są z tematyką archiwalną i instytucją archiwum.
2. Wszystkie drogi prowadzą do archiwum. Zaginiony rękopis Mikołaja Kopernika, <https://www.festiwal.torun.pl/2014/program/wyszukiwarka/index.html%3Fid=253.html>, [dostęp: 30.06.2016].
3. W przygotowaniu i przeprowadzeniu gry wzięli udział studenci kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją UMK, w większości będący członkami Studenckiego Koła Naukowego Archiwistów: Błażej Boguszewski, Marcin Fraś, Justyna Gruczyk, Anna Hudzikowska, Łukasz Klimkowski, Weronika Kubiak, Paulina Lewandowska, Klaudia Pawiłań, Anna Południak, Konrad Rodziewicz, Marta Różyńska, Agnieszka Stępowska, Karolina Strześniewska, Anna Szpak, Sonia Waleszczuk.
4. Kapsuła czasu, <https://www.festiwal.torun.pl/2015/program/wyszukiwarka/?id=205>, [dostęp: 30.06.2016].
5. Pierwszy scenariusz gry pt. „Kapsuła czasu” został przygotowany przez Błażeja Boguszewskiego, studenta archiwistyki i zarządzania dokumentacją UMK w Toruniu. W trakcie spotkań organizacyjnych pierwotny scenariusz był kilkakrotnie modyfikowany i jego ostateczna wersja jest autorstwa wszystkich wymienionych już w artykule zaangażowanych w organizację tej gry osób.
6. Nagranie z wypowiedzią prof. Archeiona autorstwa Agnieszki Stępowskiej jest dostępne w serwisie Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=A-S-2usLB2Y> [dostęp: 30.06.2016].
7. Film autorstwa Agnieszki Stępowskiej pt. „Dokument w życiu człowieka” dostępny jest w serwisie youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=GUmvtvgkO3Kg>, [dostęp: 30.06.2016].
8. Relacja z przebiegu gry w formie reportażu autorstwa Agnieszki Stępowskiej jest opublikowana w serwisie youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=SX1B3V3bYZ8>, [dostęp: 30.06.2016 r.].

ZOFIA JAKÓBCZAK
MAREK KRZYKAŁA

ARCHIWUM PAŃSTWOWE W LUBLINIE

„Znani Nieznani” — scenariusz gry miejskiej

„Archiwum. Jesteś tutaj!” – hasło to, które stało się motywem łączącym wszystkie przygotowane przez Archiwum Państwowe w Lublinie na ten dzień atrakcje, kryje w sobie pewną wieloznaczność. Z jednej strony jest niczym znacznik, marker na mapie miasta pokazujący miejsce, w którym aktualnie przebywamy. Wydarzenia obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów w założeniu miały odbywać się w jednym miejscu – siedzibie Archiwum Państwowego w Lublinie, a hasło miało przypominać o jego obecności w żywej tkance miasta w wymiarze zarówno kulturalnym, jak i edukacyjnym czy naukowym. Hasło, swoim zawołaniem, wskazuje na miejsce, w którym aktualnie się znajdujemy, ale nie tylko w sensie fizycznym. Archiwa Państwowe są instytucjami powołanymi, między innymi, do stania na straży źródeł naszego dziedzictwa kulturowego, historii lokalnej (będącej nierozdzielnie składnikiem historii w ujęciu globalnym), Małych Ojczyzn, korzeni rodowych – wszystkiego, co jest ważnym składnikiem naszego „jesteństwa”, naszej obecności w świecie i wszystkiego, co dziś stanowi o tym, kim jesteśmy, i co decydowało o tym, że jesteśmy tu dzisiaj.

Archiwum tym samym jest częścią nas i jest ona jednocześnie w tym miejscu. Scenariusz gry miejskiej, którą zorganizowaliśmy na ten dzień, idealnie koresponduje z ideą hasła „Archiwum. Jesteś tutaj!”

* * *

„Duch Archiwum poprosił kilka znanych niegdyś w Lublinie osób, by pojawiły się na jeden dzień w ukochanym mieście i spotkały się z poszukiwaczami przygód. Każda z osób ma za zadanie poświęcić parę godzin, żeby zadać kilka drobnych zagadek – łatwych i trudnych, poważnych i zabawnych. Czy odnajdą się we współczesnym Lublinie? Czy nie zgubią drogi? Czy znajdą swój dom, ulicę, park, ulubioną kawiarnię czy kościół? Czy skrawki pamięci po nich, jakie zachowały się w materiałach archiwalnych, przypomną im czasy, w których żyli? Czy poczują atmosferę dawnego Lublina w ulicznym zgiełku? Tego dowiecie się już na trasie”¹ Tak oto zaczyna się przygoda z grą miejską „Znani Nieznani”, która została zorganizowana przez Archiwum Państwowe w Lublinie 9 czerwca 2016 r. w ramach obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów².

To, że gry miejskie są już niezwykle popularną formą, zarówno rozrywki, jak również edukacji, było tylko dodatkowym impulsem do tego, by wykorzystać ją do zaprezentowania szerokiemu gronu odbiorców samej instytucji archiwum, jako miejsca, w którym gromadzi się, przechowuje i udostępnia wszelkiego rodzaju materiały archiwalne, a przede wszystkim pokazania niewielkiego ułamka niezwykle różnorodnego i bogatego zasobu lubelskiego Archiwum.

Gra nierozłącznie wiązała się z uruchomioną, w maju tego roku, galerią „Lubelskie Dossier. Znani i nieznani w materiałach archiwalnych”, której „ideą jest przedstawienie mate-

riałów archiwalnych pochodzących z zasobu lubelskiego Archiwum dotyczących znanych oraz mniej znanych osobistości, których życie było mniej lub bardziej trwale związane z Lublinem lub Lubelszczyzną. Są wśród nich osoby ze świata nauki, literatury i kultury, działacze polityczni i społeczni oraz ci wszyscy, którzy swoją wiedzą i postawą zapisali się w dziejach Polski, a tym samym Lublina i regionu. Na podstawie odszukanych materiałów ilustrujemy ich życie osobiste, działalność naukową, zawodową i publiczną³.

U podstaw gry, którą dla uczestników przygotowaliśmy pieczołowicie przez kilka tygodni, był zasadniczy cel projektu – bawiąc, uczyć! Założyliśmy, że gra ma przede wszystkim upowszechnić wiedzę o postaciach związanych z Lublinem i Lubelszczyzną, jak również upowszechnić wiedzę o Archiwum i zasobie archiwalnym przez zapoznanie z różnymi rodzajami źródeł archiwalnych (dokumenty, rękopisy, księgi, akta luźne, plany, afisze i plakaty, fotografie, prasa itp.). Chcieliśmy, by gra uczyła również umiejętności odszukiwania miejsc historycznych w przestrzeni miasta, budziła ducha rywalizacji, by umożliwiała nawiązanie i budowanie pozytywnych relacji z instytucją, a przy okazji także promowała naszą działalność na polu edukacji poprzez odwiedzanie internetowych galerii: Galerii Jezuicka 13, Lubelskiego Archiwum Cyfrowego, Lubelskiego Dossier. Dlatego, pytania eliminacyjne skonstruowaliśmy tak, by pokazać jak najszerzej charakter i działanie instytucji oraz by zachęcić do odwiedzania wyżej wspomnianych stron internetowych. Z racji tego, że wiek grupy docelowej określiliśmy od 14 lat wzwyż, pytania nie mogły być zbyt trudne lub wymagające konkretnej wiedzy historycznej, czy też przeprowadzenia chociażby poszukiwań w czytelni

Archiwum, choć i takie pomysły przewijały się podczas prac nad regulaminem gry. Pytania i zadania, które zadaliśmy, brzmiały:

- Archiwum Państwowe w Lublinie zostało powołane do życia w 1918 r. Jego pierwszym dyrektorem został Stanisław Ptaszycki i pełnił tę funkcję w latach 1918–1926. Jest on patronem czytelni Archiwum Państwowego w Lublinie. Odszukaj i prześlij nam jego fotografię. Odpowiedzi szukaj na stronie Lubelskie Dossier – znani i nieznani w materiałach archiwalnych lub odszukaj jego portret w czytelni Archiwum Państwowego w Lublinie przy ul. Jezuickiej 13. Pobierz ze strony lub wykonaj osobiście i prześlij nam jego fotografię, na adres konkurs@lublin.ap.gov.pl.
- Wymień co najmniej trzy rodzaje materiałów archiwalnych, jakie zostały zaprezentowane za pośrednictwem portalu Lubelskie Archiwum Cyfrowe? Odpowiedzi szukajcie na stronie www.lac.lublin.pl.
- Korzystając z prezentowanych w galerii „15 najważniejszych wydarzeń z historii Lubelszczyzny w dokumencie archiwalnym” materiałów archiwalnych, wybierz pięć, które dotyczą wyłącznie miasta Lublin. Odpowiedzi szukajcie na stronie internetowej Archiwum Państwowego w Lublinie www.lublin.ap.gov.pl.
- Archiwum Państwowe w Lublinie prowadzi Galerię Jezuicka 13 – podaj, od czego pochodzi jej nazwa. Odszukaj w Galerii wpis „Lublin samochodami słynie” i podaj, z jakiego zespołu archiwalnego pochodzi zamieszczona w nim fotografia. Odpowiedzi szukajcie na stronie internetowej www.jezuicka13.pl.

Z zadaniami eliminacyjnymi niemalże wszystkie zgłoszone drużyny poradziły sobie bez większych trudności, a do udziału

w grze zostały zaproszone te, które zdobyły największą liczbę punktów. Pozostałe stworzyły listę rezerwową drużyn, na wypadek rezygnacji którejs z już zakwalifikowanych. Ponieważ była to nasza pierwsza „przygoda” z organizacją gry miejskiej, chcieliśmy spróbować swoich sił w nieco lżejszej formule, a dopiero w przyszłości opracować grę miejską, wymagającą większej wiedzy historycznej. Dlatego przyjęliśmy podobne kryteria, jak w przypadku pytań eliminacyjnych, odnośnie do zadań dla poszczególnych punktów kontrolnych. Nie chcieliśmy, by były zbyt skomplikowane, by wymagały dużo czasu na przygotowanie odpowiedzi. Bardziej skłanialiśmy się do formuły – bawić, niż uczyć. Chcieliśmy także nieco zaskoczyć uczestników gry, którzy spodziewali się zapewne trudnych pytań z zakresu historii.

Gracze, w określonych punktach kontrolnych, wyznaczonych w mających istotne znaczenie dla historii miasta, spotkali się ze znanymi lublinianami: Franciszką Arnsztajnową, poetką, która prosiła o pomoc w przypomnieniu początku wiersza Józefa Czechowicza pt. *Poemat o mieście Lublinie*, Henrykiem Wieniawskim – wirtuozem i kompozytorem, który prosił o wskazanie współcześnie znanych muzyków w Lublinie; Janiną Porazińską – poetką, z którą należało zagrać w gry słowne i kalambury; królem Władysławem Łokietkiem, który „pociął” akt lokacyjny miasta i kazał złożyć na powrót w całość; Kazimierzem Jaczewskim – lekarzem, który zadał trudne pytanie o typ badania lekarskiego, którego był prekursorem właśnie w Lublinie, a dodatkowo poprosił o dostarczenie recepty dla znajomego archiwisty; po drodze gracze musieli także trafić pod pomnik Józefa Czechowicza i odebrać punkt bonusowy; z Janem Riabininiem – kustoszem, archiw-

stą, który prosił o wybranie dwóch spośród kilku różnych fotografii, które przedstawiały pierwszych pracowników Archiwum; i wreszcie z Władysławem Barwickim – malarzem, który szukał asystenta malarza, ale najpierw musiał się przekonać, czy gracze potrafią „złapać” perspektywę, na... obecną siedzibę Archiwum⁴.

Postacie historyczne dobraliśmy tak, by nasi gracze wędrowali po, z góry zaplanowanych, miejscach rozproszonych po Starym Mieście, a będących w bezpośredniej okolicy Archiwum. Odkrywanie tych miejsc w przestrzeni miasta, niekiedy nawet dla osób mieszkających w Lublinie, było dość zaskakujące. Walory edukacyjne gry zostały spełnione chociażby przez odkrywanie tych kilku wybranych miejsc, w których np. wychowała się Janina Porazińska, mieszkał Henryk Wieniawski lub zginął Józef Czechowicz, czy pokazanie dotychczasowych siedzib Archiwum.

W trakcie gry, co zapewne zauważyli sami jej uczestnicy, niezmiernie ważnymi elementami była współpraca pomiędzy uczestnikami, obserwacja i spostrzegawczość, poznanie różnych rodzajów dokumentów, umiejętność korzystania z tych źródeł (m.in. kartograficznych, pisanych, fotografii, ikonografii, dokumentów życia społecznego czy zbiorów bibliotecznych), uświadamianie, że Archiwum jest instytucją ukierunkowaną na przechowywanie i udostępnianie różnego rodzaju archiwaliów, itd. Innym ważnym aspektem przeprowadzenia gry, było budowanie relacji instytucja–społeczeństwo. Oprócz informacji przekazanych do mediów zainteresowanie zostało rozbudzone także w osobach, które przypadkowo zetknęły się z uczestnikami gry w przestrzeni miasta. Postacie historyczne przebrane i ucharakteryzowane oraz sami uczestnicy w drużyno-

wych koszulkach z logo gry wzbudzali ciekawość i pytania przypadkowych przechodniów.

W postaciach historycznych oraz ich pomocników, tzw. Strażników, wcielił się wszyscy chętni pracownicy Archiwum, którzy oddarli autorów gry zaufaniem i cierpliwością, a ponadto włączyli się w grę z ogromnym zaangażowaniem i inwencją twórczą – fabuła gry wymagała niekiedy pewnych umiejętności aktorskich i improwizacji w nie przewidzianych scenariuszem sytuacjach⁵.

O tym, że gra się spodobała, świadczyły nie tylko zadowolone i uśmiechnięte twarze jej uczestników i organizatorów, ale przede wszystkim wyniki ankiety ewaluacyjnej⁶. 10 osób, spośród 16 ankietowanych w otwartym pytaniu: Co Pani/Pana zdaniem możemy zmienić w Grze, by ją uatrakcyjnić?, podało, że: „moim zdaniem dobra organizacja i ciekawe pytania, dać więcej zadań i żeby było bardziej wiadomo za co dostaje się punkty, więcej postaci, więcej zadań, bardziej wiadoma punktacja; wszystko było OK, gra była na tyle atrakcyjna, że nie trzeba w niej nic zmieniać; większe odstępy czasowe między grupami; wszystko było dobrze zorganizowane; nic, wszystko było idealnie”. Jak zatem widać w wynikach ankiety, oprócz bardzo budujących opinii, pojawiły się także konkretne wskazówki, co do „słabszych” punktów w organizacji gry, na które przy kolejnej edycji należy zwrócić uwagę i wprowadzić odpowiednie zmiany.

Warto nadmienić, że gra miejska „Znani Nieznani” odbyła się dzięki finansowemu wsparciu Naczelnej Dyrekcji Archiwów Państwowych na realizację projektu edukacyjnego oraz dzięki wsparciu naszych sponsorów – Archiwum Kryminalnego w Lublinie, Let Me Out, Bike Cafe, którzy przekazali nieodpłat-

nie na potrzeby gry nagrody rzeczowe lub wsparli realizację gry poprzez jej promocję.

PRZYPISY

1. Fragment scenariusza gry miejskiej „Znani Nieznani”, oprac. Z. Jakóbczak.
2. Bodźcem do stworzenia scenariusza własnej gry miejskiej, w której można wykorzystać bardzo różnorodne rodzaje materiałów archiwalnych, były prezentacje i dyskusje podczas I i II Forum Edukatorów Archiwalnych w Toruniu.
3. Cytat pochodzi ze strony internetowej www.lubelskie-dossier.pl, [dostęp: 2016.09.16].
4. Przykładowe fotografie z przebiegu gry dostępne w załącznikach. Autorzy wybranych zdjęć: Z. Jakóbczak, M. Krzykała, M. Kędzińska, K. Gałęzowska, A. Jadeszko, A. Nowak, M. Szwalek [załącznik 9].
5. Regulamin, scenariusz oraz fabuła gry dostępne w załącznikach [załącznik 1–6].
6. Wzór ankiety ewaluacyjnej oraz jej wyniki dostępne w załącznikach [załącznik 7–8].

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ZNANI NIEZNANI”

§ 1. ORGANIZATOR

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Znani Nieznani” (zwanej dalej Grą) jest Archiwum Państwowe w Lublinie.

2. Przez organizację Gry rozumie się prowadzenie eliminacji oraz przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta (dzielnice: Stare Miasto, Śródmieście) oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. ZASADY GRY

1. Udział w Grze jest bezpłatny.

2. Gra odbędzie się 9 czerwca 2016 r. w Lublinie w godzinach 10.30–14.30.

3. Celem Gry jest upowszechnienie wiedzy o postaciach związanych z Lublinem i Lubelszczyzną, o których wiadomości można szukać w materiałach archiwalnych; upowszechnienie wiedzy o Archiwum i zasobie archiwalnym przez zapoznanie z różnymi rodzajami źródeł archiwalnych; uczenie umiejętności odszukiwania miejsc historycznych w przestrzeni miasta; uczenie zasad *fair play* w rywalizacji pomiędzy drużynami; budowanie pozytywnych relacji instytucja–społeczeństwo; uświetnienie obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów; promowanie galerii i portali internetowych prowadzonych przez Archiwum Państwowe w Lublinie – „Lubelskie Dossier . Znani Nieznani w materiałach archiwalnych”, „Lubelskie Archiwum Cyfrowe”, „Galeria Jezuicka 13”.

4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy kolejnymi Punktami Kontrolnymi, z pomocą wskazówek i trasy wskazanej na mapie zawartych w instrukcji do Gry, oraz wykonywanie zadań zleczanych na Punktach Kontrolnych. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać od 1 do 5 punktów w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania. W przypadku, gdy pytanie okaże się dla drużyny zbyt trudne, moż-

na uzyskać podpowiedzi, za które zostaną odjęte punkty z przyznanej puli (- 1 punkt za podpowiedź). W wybranych Punktach Kontrolnych można będzie uzyskać punkt bonusowy, np. za wykonanie zadania dodatkowego lub za kreatywność, szybkość wykonania zadania lub bardzo dobrą współpracę drużyny. 1 punkt bonusowy stanowi 3 dodatkowe punkty doliczane do ogólnej punktacji każdej drużyny.

5. W czasie trwania Gry, na jej trasie, drużyny poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów.

6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, w której przynajmniej jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu, zostanie ukarana punktami karnymi (- 10 punktów) lub dyskwalifikacją drużyny w zależności od wykroczenia.

7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, zatem każdy uczestnik Gry zobowiązany jest do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej podczas Gry i nie przyjmuje odpowiedzialności ze ewentualne szkody wynikłe w czasie trwania Gry.

8. Uczestnicy przystępując do Gry, biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni, którzy zobowiązani są do podpisania oświadczenia dla swojego podopiecznego, i/lub opiekun zespołu, wybrany przez drużynę.

9. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad *fair play*, bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

§ 3. ELIMINACJE I ZGŁOSZENIA DO GRY

1. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w Grze, jest ograniczona. O tym, która drużyna zakwalifikuje się do udziału w Grze, zdecydować będzie liczba punktów zebranych w eliminacjach.

2. Eliminacje do Gry zostaną ogłoszone dnia 9 maja 2016 r. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja drużyny liczącej od 2 do 4 osób. Rejestrowanie drużyn będzie możliwe od 9 do 25 maja 2016 r.

3. Zgłoszenie do Gry można złożyć w dowolnym momencie trwania eliminacji, nadsyłając odpowiedzi na wcześniej opublikowane pytania eliminacyjne.

UWAGA: Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod warunkiem posiadania zgody rodziców lub prawnych opiekunów. Pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze należy złożyć u Organizatora w dniu przeprowadzenia Gry Miejskiej na spotkaniu organizacyjnym (najpóźniej do godziny 11.00 9 czerwca 2016 r.). Osoby, które nie złożą odpowiedniego oświadczenia, zostaną wykluczone z udziału w Grze. Formularz oświadczenia jest załączony do niniejszego Regulaminu.

4. Rejestracja Drużyny nastąpi poprzez wypełnienie kwestionariusza uczestnika Gry do, który będzie dostępny do pobrania ze strony internetowej www.lublin.ap.gov.pl, oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną lub złożenie osobiście w siedzibie Archiwum Państwowego w Lublinie przy ul. Jezuickiej 13 (wejście od placu Katedralnego) w godzinach otwarcia czytelni Archiwum. Osobą przyjmującą zgłoszenia jest Zofia Jakóbczak – koordynator etapu eliminacji. Adres e-mail do nadsyłania zgłoszeń: konkurs@lublin.ap.gov.pl.

5. Drużyny, które decydują się na udział w Grze, zobowiązane są wybrać kapitana, który będzie odpowiedzialny za korespon-

dencję z koordynatorem eliminacji do Gry Miejskiej. Kapitan drużyny będzie otrzymywał mail z pytaniem konkursowym, które udostępni innym członkom drużyny w celu udzielenia odpowiedzi. Odpowiedź od drużyny przesyłać będzie kapitan.

6. Pytania konkursowe będą publikowane w miesiącu maju – tj. 9, 12, 16, 19 maja, na stronie internetowej Archiwum www.lublin.ap.gov.pl, a także będą wysyłane do zarejestrowanych drużyn drogą mailową. Odpowiedź na pytanie przesyła Kapitan drużyny, albo inna wyznaczona osoba. UWAGA: Temat maila należy podać według poniższego wzoru: nazwa_drużyny_pytanie_nr_ (np. Drużyna Robina_pytanie_1_).

7. Poprawne odpowiedzi będą punktowane według kolejności wpływu:

1. poprawna – drużyna otrzymuje 5 pkt,
2. poprawna – drużyna otrzymuje 4 pkt,
3. poprawna – drużyna otrzymuje 3 pkt,
4. poprawna – drużyna otrzymuje 2 pkt,
5. i kolejne poprawne odpowiedzi otrzymają po 1 pkt.

Za brak odpowiedzi, zostanie wpisane 0 pkt.

8. Punkty z pytań eliminacyjnych będą sumowane. Spośród zgłoszonych drużyn, biorących udział w eliminacjach, zostanie wybranych 7 drużyn, które zdobędą najwyższą liczbę punktów. Dodatkowo zostanie utworzona lista rezerwowa drużyn. O liczbie zdobytych punktów drużyny będą informowane na bieżąco.

9. Zakończenie eliminacji nastąpi w dniu 25 maja (ostateczny termin nadsyłania odpowiedzi). Do dnia 1 czerwca drogą mailową do zwycięskich drużyn zostaną wysłane zaproszenia do udziału w Grze Miejskiej.

10. W przypadku, gdy drużyna zakwalifikowana zrezygnuje z udziału w Grze, do Gry zostanie włączona drużyna z listy rezerwowej. Rezygnację należy złożyć najpóźniej do dnia 3 czerwca! Drużyna z listy rezerwowej, włączona do Gry, zostanie tego samego dnia poinformowana o zakwalifikowaniu do Gry i otrzyma zaproszenie.

11. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

12. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 r., Dz. U. Nr 133 poz. 883);
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, a w przypadku zwycięskiej drużyny – imion i nazwisk uczestników.

§ 4. PRZEBIEG GRY

1. Gra Miejska „Znani Nieznani” zostanie przeprowadzona w dniu 9 czerwca 2016 r. w godzinach 10.30-14.00 podczas obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów, w Archiwum Państwowym w Lublinie.

2. Grę rozpocznie spotkanie organizacyjne o godzinie 10.30. Prosimy o punktualne stawienie się zakwalifikowanych Drużyn do siedziby APL (Lublin, ul. Jezuicka 13, wejście od placu Katedralnego) w celu dopełnienia formalności.

3. Każda Drużyna otrzyma od Organizatora koszulki dla uczestników Gry, list od Organizatora, kartę Gry, na której będą zbierane punkty za rozwiązane zadania wraz z mapą z zaznaczoną trasą i Punktami Kontrolnymi, długopis, wodę i batonik oraz telefon kontaktowy do koordynatorów Gry. UWAGA: Ważne, by przynajmniej jedna osoba w Drużynie miała ze sobą telefon komórkowy, by w razie potrzeby, móc swobodnie kontaktować się z Koordynatorami – telefon będzie niezbędny także do wykonania jednego z zadań.

4. Drużyny będą startować w odstępach 10-minutowych, według harmonogramu: Drużyna nr 1 – 11.00, Drużyna nr 2 – 11.10, Drużyna nr 3- 11.20, Drużyna nr 4 – 11.30,

Drużyna nr 5 – 11.40, Drużyna nr 6 – 11.50 i Drużyna nr 7 o godzinie 12.00).

5. Drużyny są zobowiązane do poruszania się według wskazówek na mapie, na której zaznaczono trasę Gry oraz Punkty Kontrolne.

6. Po przybyciu na każdy z Punktów Kontrolnych należy stawić się u Strażnika (osoba w czerwonej koszulce, zaopatrzona w identyfikator), który wpisze Drużynę na listę obecności w danym Punkcie Kontrolnym.

7. Pytania Drużynom zadaje wyłącznie osoba, która wcieliła się w postać historyczną. W razie konieczności udziela podpowiedzi i przyznaje punkty za odpowiedź.

8. Po wykonaniu zadania, Drużyny otrzymają naklejki z punktami, które Strażnik przyklei na Karcie Gry. UWAGA: Jeżeli zadanie będzie zbyt trudne, możliwe jest otrzymanie podpowiedzi, za udzielenie której, drużyna otrzymuje jeden punkt mniej. W wyznaczonych Punktach Kontrolnych będzie można zdobyć również punkty bonusowe.

9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

10. Po zaliczeniu zadań na wszystkich Punktach Kontrolnych, Drużyny powinny niezwłocznie powrócić do siedziby Archiwum w celu złożenia u Koordynatorów swojej Karty Gry.

§ 5. ZWYCIĘZCY GRY I NAGRODY

1. Ogłoszenie wyników Gry oraz wręczenie nagród nastąpi w dniu 9 czerwca 2016 r. około godziny 14.30.

2. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „START/META” — Dziedziniec Archiwum Państwowego w Lublinie. W miejscu wyznaczonym należy zameldować ukończenie Gry i złożyć Kartę Gry w celu podliczenia punktów przez jury.

3. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów.
4. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzymają równą liczbę punktów, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzcę.
5. Dla zwycięskich drużyn przewidziano nagrody:
 - I miejsce – Voucher do Escape Room „Archiwum Kryminalne” w Lublinie, książka, zestaw gadżetów, pamiątkowy dyplom;
 - II miejsce – Voucher do Escape Room „Let Me Out” w Lublinie, książka, zestaw gadżetów, pamiątkowy dyplom;
 - III miejsce – książka, zestaw gadżetów.
6. Dla uczestników Gry przewidziano zestaw gadżetów oraz pamiątkowe dyplomy.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania, przedłużenia lub przerywania Gry z ważnych przyczyn losowych, np. jeżeli kontynuacja Gry naruszałaby bezpieczeństwo uczestników Gry.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zorganizowania Gry w siedzibie Archiwum, w wyznaczonych do tego celu Punktach Kontrolnych, w przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych.
3. Regulamin zostanie udostępniony do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.lublin.ap.gov.pl oraz zostanie przesłany do Kapitanów poszczególnych Drużyn.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, które nie zostały przewidziane niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający ma Organizator.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie.

„ZNANI NIEZNANI” - SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ

Idea galerii „Lubelskie Dossier. Znani i nieznani w materiałach archiwalnych”— wybór postaci i materiałów archiwalnych:

Agnieszka Konstankiewicz.

Scenariusz i zasady gry, zadania konkursowe: **Zofia Jakóbczak.**

Opracowanie graficzne, promocja oraz kontakt z mediami: **Marek Krzykała.**

© Zofia Jakóbczak, Archiwum Państwowe w Lublinie

przydatne linki:

Archiwum Państwowe w Lublinie
www.lublin.ap.gov.pl

Naczelna Dyrekcja Archiwów Państwowych
www.archiwa.gov.pl

Lubelskie Dossier. Znani i nieznani w materiałach archiwalnych
www.lubelskiedossier.pl

Lubelskie Archiwum Cyfrowe
www.lac.lublin.pl

Galeria Jezuicka13
www.jezuicka13.pl

Dofinansowano ze środków Naczelnej Dyrekcji Archiwów Państwowych

Grę miejską „Znani Nieznani” poprzedzi promocja galerii „Lubelskie Dossier. Znani i nieznani w materiałach archiwalnych”, gdyż eliminacje do Gry Miejskiej oparte będą w dużej mierze na wybranych postaciach i materiałach archiwalnych zawartych w galerii.

ORGANIZATOR: Archiwum Państwowe w Lublinie

ZASIĘG I GRUPA DOCELOWA: Gra miejska „Znani Nieznani” zostanie przeprowadzona na terenie Lublina – Stare Miasto, Śródmieście (granice placu Litewskiego). Gra przewidziana jest dla osób w wieku 14+.

DATA REALIZACJI PROJEKTU: 9 czerwca 2016 r. — Międzynarodowy Dzień Archiwów

CEL PROJEKTU:

- upowszechnienie wiedzy o postaciach związanych z Lublinem i Lubelszczyzną, o których wiadomości można szukać w materiałach archiwalnych;
- upowszechnienie wiedzy o Archiwum i zasobie archiwalnym przez zapoznanie z różnymi rodzajami źródeł archiwalnych;
- uczenie umiejętności odszukiwania miejsc historycznych w przestrzeni miasta;
- budowanie pozytywnych relacji instytucja–społeczeństwo;
- uświetnienie obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów;
- promowanie galerii Lubelskie Dossier, Lubelskie Archiwum Cyfrowe, Galeria Jezuicka13;

HARMONOGRAM:

- ogłoszenie naboru do Gry Miejskiej (opublikowanie regulaminu udziału w Grze, formularza zgłoszeniowego) –18 kwietnia;
- ogłoszenie pytań w eliminacjach do Gry Miejskiej – 2, 9, 16, 23 maja (łącznie 4 pytania konkursowe);
- zakończenie eliminacji – 30 maja;
- wysłanie informacji zwrotnej do drużyn zakwalifikowanych do udziału w Grze Miejskiej – do 1 czerwca.

ELIMINACJE:

Ogłoszenie Gry zaplanowano na 18 kwietnia 2016 r. W dniach 18–30 kwietnia 2016 r. będą rejestrować min. dwuosobowe, maks. czterosobowe drużyny, które w trakcie eliminacji będą odpowiadać na pytania.

W cztery kolejne poniedziałki w maju (2, 9, 16, 23 maja) na stronie internetowej oraz na profilu Facebook Archiwum Państwowego w Lublinie, publikowane będzie jedno pytanie konkursowe z zakresu historii Archiwum Państwowego w Lublinie oraz dotyczące informacji zawartych w galeriach – Lubelskie

Dossier, Lubelskie Archiwum Cyfrowe, Galeria Jezuicka 13.

Po zakończeniu eliminacji (szczegóły w Regulaminie do Gry „Znani Nieznani”, zał. nr 2) zostaną obliczone punkty zdobyte przez poszczególne drużyny, na podstawie czego wyłonionych zostanie 7 drużyn, które wezmą udział w Grze. Do zakwalifikowanych grup zostanie wysłane zaproszenie do Gry, a także regulamin oraz instrukcja Gry Miejskiej wraz z przesłaniem linków do galerii Lubelskie Dossier po to, by uczestnicy mogli się zapoznać z treścią zawartych tam materiałów.

PRZEBIEG GRY MIEJSKIEJ:

Drużyny zostaną wyposażone w koszulki z logo Gry oraz kartę drużyny, z podaną nazwą drużyny i liczbą graczy. Na karcie gry znajdzie się także mapa trasy z naniesionymi punktami kontrolnymi oraz będą zbierane punkty z poszczególnych punktów kontrolnych (naklejki z logo Archiwum). Należy zadbać również o to, by każdy z uczestników był zaopatrzony w butelkę wody mineralnej, ewentualnie pożywną przekąskę (baton energetyczny).

Zadaniem uczestników Gry Miejskiej jest pokonanie całej przewidzianej w Grze trasy, dotarcie do punktów kontrolnych (oznaczonych na mapie Gry), wykonanie zadania na punkcie kontrolnym, zebranie naklejek punktowych. Punktowanie zadań będzie zróżnicowane i na poszczególnych etapach Gry, będzie można zebrać od 1 do 5 punktów. Wygra ten zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów. W wybranych punktach kontrolnych będzie można uzyskać punkt bonusowy, np. za wykonanie zadania dodatkowego lub za kreatywność, szybkość wykonania zadania lub bardzo dobrą współpracę drużyny.

Uczestnicy w maksymalnie 4-osobowych drużynach będą pokonywać tą samą trasę, dlatego z punktu bazowego START/META (siedziba Archiwum) będą wypuszczani na trasę w odstępach 10 minut po sobie, po to, by pierwsza drużyna miała czas na dojeżdżenie

do punktu kontrolnego oraz udzielenie odpowiedzi na pytanie.

Na każdym punkcie kontrolnym obecne będą dwie osoby. Jedna z nich, przebrana za postać historyczną, będzie zadawała drużynom pytania, druga zaś, tzw. Strażnik, będzie dbała o to, by drużyna zabrała zdobyte w konkurencji punkty, a w razie konieczności odpowiednio sterowała drużynami, jeżeli jedna z drużyn dotrze na etap zbyt późno, a druga zbyt wcześnie. Do zadań tej osoby będzie należało również dbanie o zasady *fair play* między uczestnikami Gry. Kiedy jedna drużyna odpowiada na pytanie, warto zadbać, by kolejna nie słyszała odpowiedzi. Strażnik będzie dbał także o zapisanie każdej drużyny, która stawiała się na punkcie kontrolnym, po to, by sprawdzić, czy wszystkie drużyny dany punkt zaliczyły. Jeżeli wszystkie drużyny zakończyły zadania na danym punkcie, Postać i Strażnik wracają do siedziby Archiwum.

Uczestnicy Gry w jej przebiegu poruszają się będą wyłącznie pieszo. Gra toczyć się będzie w normalnym ruchu miejskim, należy zatem zwrócić uwagę na zachowanie szczególnej ostrożności, zwłaszcza przy pokonywaniu przejść dla pieszych.

Gra rozpocznie się w siedzibie Archiwum przy ulicy Jezuickiej 13 o godzinie 10.30 od spotkania organizacyjnego (około 30 minut). Na tym etapie zostanie również wręczony ekwipunek dla drużyn (koszulki, karta Gry wraz z mapą, długopis, woda i batonik). Na tym etapie zostanie wręczony uczestnikom telefon kontaktowy do Organizatora Gry, by w razie jakichkolwiek trudności podczas przebiegu Gry, można było udzielić odpowiednich informacji i pomocy. Zostanie również zapisany telefon kontaktowy do kapitanów wszystkich drużyn, w razie, gdyby któraś z drużyn nie powróciła na czas do Archiwum.

Wszelkie sporne kwestie, jakie mogą wyniknąć w trakcie Gry rozstrzygać będzie Organizator.

Pierwsza drużyna wystartuje z Archiwum o godzinie 11.00, ostatnia o godzinie 12.00 (7 drużyn, co 10 minut). Na przejście etapów Gry i udzielenie odpowiedzi przewidujemy 1,5–2 godziny. Zakończenie Gry planowane jest na godzinę 13.30–14.00. Wszystkie drużyny powracające z miasta do siedziby Archiwum, zgłaszać się będą do ostatniego Punktu Kontrolnego, w którym będą zliczane wszystkie zdobyte punkty. Drużyny w oczekiwaniu na pozostałych uczestników Gry mają czas na wypełnienie ankiety ewaluacyjnej oraz na zwiedzanie budynku Archiwum lub udział w innych atrakcjach, przygotowanych na ten dzień – gra planszowa, puzzle.

Około godziny 14.00, lub w momencie, gdy wszystkie drużyny wrócą do Archiwum, zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody. Wykonamy też pamiątkową, grupową fotografię.

PUNKTY KONTROLNE

Na terenie Starego Miasta i Śródmieścia w bezpośrednim sąsiedztwie siedziby Archiwum rozmieszczone będą punkty kontrolne, w których w czasie trwania Gry będą obecne dwie osoby. Jedna z nich wcieli się w rolę postaci historycznej. Postać będzie odpowiednio przebrana i ucharakteryzowana. Osoba ta będzie zadawała to samo pytanie poszczególnym drużynom. W przypadku, gdy pytanie/zadanie okaże się zbyt trudne i drużyna poprosi o podpowiedź – należy takiej podpowiedzi udzielić, a zgodnie z zasadą punktowania, za udzieloną podpowiedź przydzielić o 1 punkt mniej. Druga osoba, tzw. Strażnik, będzie odpowiedzialny za prawidłowy przebieg Gry. Każdy strażnik ubrany w czerwoną koszulkę będzie posiadał identyfikator z napisem „Strażnik Punktu Kontrolnego Nr ...” i będzie krążył w pobliżu Postaci. Będzie „sterował” drużynami tak, by się nie spotkały na punkcie kontrolnym i by nie miały możliwości

„podsluchania” odpowiedzi innej drużyny. Po punktach kontrolnych będzie także wędrował fotograf, który zadba o dokumentację fotograficzną z przebiegu Gry. Również „Strażnicy” będą w wolnej chwili wykonywali fotografie wszystkim drużynom stawiającym się na punkcie kontrolnym.

Każda z Postaci na punkcie kontrolnym otrzyma opis swojej postaci, zostanie wyposażona w strój i niezbędne rekwizyty. Ważne, by taka osoba nauczyła się biografii odgrywanej postaci w zakresie, w jakim została zamieszczona w Galerii Lubelskie Dossier, tak by powiedzieć o sobie kilka słów (cel edukacyjny!), kim jest, co kiedyś robiła, co lubiła, po co tutaj jest... a dopiero potem przeszła do zadania zagadki. Patrz – Fabuła Gry.

NAGRODY:

Dla uczestników Gry przewidziane są nagrody – nagrodę główną dla 3 zwycięskich drużyn oraz zestaw gadżetów dla pozostałych uczestników Gry. Wszyscy uczestnicy otrzymają dyplomy udziału w Grze Miejskiej „Znani Nieznani”. Proponowane nagrody:

- za 1 miejsce: voucher do Archiwum Kryminalnego w Lublinie, wydawnictwa albumowe wydane przez Archiwum oraz zestaw gadżetów;
- za 2 miejsce: voucher do Let Me Out w Lublinie, wydawnictwa albumowe wydane przez Archiwum oraz zestaw gadżetów;
- za 3 miejsce: wydawnictwa albumowe wydane przez Archiwum oraz zestaw gadżetów;
- pozostali uczestnicy – zestawy gadżetów (torba, kubek archiwalny, smycz, przypinka, latarka, ołówek, długopis).

EWALUACJA GRY:

Wszyscy uczestnicy Gry zostaną poproszeni o wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w celu przeprowadzenia oceny Gry, jej organizacji, tematyki i przebiegu.

„ZNANI NIEZNANI” — OPIS GRY

Duch Archiwuch poprosił kilka znanych niegdyś w Lublinie osób, by pojawiły się na jeden dzień w ukochanym mieście i spotkały się z poszukiwaczami przygód. Każda z osób ma za zadanie poświęcić kilka godzin, żeby zadać kilka drobnych zagadek, łatwych i trudnych, poważnych i zabawnych. Czy odnajdą się we współczesnym Lublinie? Czy nie zgubią drogi? Czy znajdą swój dom, ulicę, park, ulubioną kawiarnię czy kościół? Czy skrawki pamięci po nich, jakie zachowały się w materiałach archiwalnych, przypomną im czasy, w których żyli? Czy poczują atmosferę dawnego Lublina w ulicznym zgiełku? Tego dowiecie się już na trasie!

BAZA – START/META

Czas: 9 czerwca 2016, godzina 10.30

Miejsce: Dziedziniec Archiwum,

Należy zadbać o dostępność ławeczek, przydadzą się również 2–3 stoliki do wypełniania ankiet oraz stoisko dla Organizatora – przyjmowanie kwestionariuszy i kart Gry. Stąd będą wyruszać poszczególne drużyny.

Postacie: DUCH ARCHIWUCH – przebrany w strój jezuitę, opowie króciutko o sobie (duch zakonnik, który skrybą i archiwistą był i teraz krąży po Archiwum i czuwa nad pracą archiwistów. Czasem straszy w magazynach, w piwnicach).

Powitanie uczestników przez Dyрекcję Archiwum i Ducha Archiwucha oraz ogłoszenie niezbędnych informacji organizacyjnych, rozdanie ekwipunku, zebranie kwestionariuszy nie może nam zająć więcej niż 30 minut.

Wystartowanie gry musi nastąpić o godzinie 11:00 (kolejne drużyny na trasę wyruszą w odstępach 10-minutowych, tj. 11.10, 11.20, 11.30, 11.40, 11.50 i 12.00);

W tym miejscu oczekujemy także na powrót uczestników Gry.

Duch Archiwuch ma za zadanie zebrać karty gry i podliczyć zebrane punkty, następnie wyłonić drużynę, która zdobyła największą liczbę punktów. W przypadku punktów *ex aequo*, Duch Archiwuch ma zadać pytanie rozstrzygające:

1. Materiały archiwalne wytworzone i zgromadzone w wyniku działalności urzędów (instytucji) lub osób fizycznych poczynając od 1317 r. (najstarszy dokument!), które są przechowywane w Archiwum Państwowym w Lublinie, podzielone są na zespoły i zbiory archiwalne. Podaj w przybliżeniu liczbę zespołów archiwalnych w zasobie Archiwum (Centrali) - można pomylić się o 200, (stan na 2 maja 2016 r. **2564 zespołów archiwalnych**).

2. Gdyby ułożyć teczki archiwalne jedna za drugą, to utworzyłyby one bardzo długą ścieżkę, mierzoną w kilometrach. Podaj w przybliżeniu liczbę kilometrów akt, które przechowywane są w Archiwum (**ponad 12 kilometrów akt**).

3. Podaj adres Archiwum Państwowego w Lublinie – **ul. Jezuicka 13**.

4. Ile oddziałów zamiejscowych ma Archiwum Państwowe w Lublinie? – (można pomylić się o 1) — **3, Oddział w Chełmie, Kraśniku, Radzynie Podlaskim**.

5. Ile jest archiwów państwowych w Polsce? (można pomylić się o 3.) – **33 archiwa państwowe, w tym 3 o charakterze centralnym – AGAD, AAN, NAC**.

ZADANIA NA PUNKTACH KONTROLNYCH – OPIS

UWAGA: Na zielono zaznaczono Punkt Kontrolny, w którym można zdobyć 1 punkt bonusowy.

Punkt bonusowy to dodatkowe 3 punkty w grze! O tym, na którym punkcie można otrzymać punkt bonusowy, poszczególne drużyny informuje Strażnik!

Każda z Postaci będzie mieć przy sobie kopertę z zadaniem, którą będzie wręczać stawiającym się w Punkcie Kontrolnym (dalej PK) poszczególnym Drużynom.

PUNKT KONTROLNY NR 1

Miejsce: Ulica Złota 2, pod domem Franciszki Arnsztajnowej, nieopodal Muzeum Czechowicza ul. Złota 3 (Stare Miasto).

Postać: **FRANCISZKA ARNSTAJNOWA**, poetka, przyjaciółka Czechowicza, przebrana w długą suknię, kapelusik, koronkowy parasol od słońca;

Rekwizyt: *Poemat o mieście Lublinie* oraz liścik do Józefa Czechowicza (szt. 7), koperty z zadaniami (szt. 7);

Przebieg: [Kiedy drużyna podchodzi do poetki, ta zamyślona, melancholijnym głosem recytuje swój wiersz pt. *Sen* (fragment)]

Nie śniłeś mi się nocą ciemną,

Upalną letnią nocą,

Ani w księżycu blask szedł ze mną

Twój duch mych pragnień mocą.

Alem wyśniła cię w dzień biały,

W wiosennym słońca złocie,

Szum fal, co ranne grał hejnały,

Dał imię mej tęsknocie.

[Nagle ożywia się i mówi do drużyny:]

Umówiłam się w tym miejscu ze swoim przyjacielem – Józefem Czechowiczem, poetą. Sama mieszkam tutaj, w tej kamienicy... ale w tak piękny dzień wolę pospacerować z przyjaciółmi po mieście i poszukać inspiracji do wierszy. Ostatnio Józek stworzył cudny poemat. „Poemat o mieście Lublinie”. Tylko nie mogę sobie przypomnieć początku... Na wieży... Na wieży... Nie, tam było dwie wieże... Musicie mi przypomnieć ten wierszyk! Będzie mi wstyd przed Józefem, że nie pamiętam! On zna moje wiersze na pamięć!

Zadanie: Przypomnij Franciszce Arnsztajnowej jak zaczynał się „Poemat o mieście Lublinie”, napisany przez Józefa Czechowicza.

Podpowiedzią może być przejście w stronę Trybunału i wskazanie Wieży Trynitarzkiej, co na niej jest? A co jest na drugiej wieży na Starym Mieście? Brama Krakowska — zegar. Albo wejście do Muzeum Czechowicza i poproszenie o pomoc pracowników Muzeum lub pożyczanie swego rekwizytu, tomiku z poematem.

Odpowiedź na zadanie: *Na wieży furgotał blaszany kogucik na drugiej – zegar nucił.*

Jeżeli ktoś wierszyk zna – przyznajemy 5 punktów. Jeżeli drużyna korzysta z podpowiedzi – od 4 do 1 punktu.

[Po udzieleniu odpowiedzi Franciszka mówi:] *Coś się ten Józek spóźnia... A może to ja pomyliłam miejsce spotkania. Mam do Was zatem ogromną prośbę. Mam tu liścik, musicie go zanieść do pewnego salonu fryzjerskiego przy Krakowskim Przedmieściu, w którym Józek często przesiaduje z kolegami. Oto ten list! [Wręcza list] Ale nie możecie zrobić tego od razu. Spotkacie po drodze zapewne doktora Jaczewskiego. On dokładnie wskaże Wam miejsce, w którym zostawicie liścik. A ja tu będę czekać. A nuż i się pojawi nasz poeta...*

[Dalej Franciszka powtarza wersy *Poema-tu...*]

*Na wieży furgotał blaszany kogucik
na drugiej – zegar nucił
mur fal i chmur popękał
w złote okienka
gwiazdy lampy
Lublin nad łąką przysiadł
sam był
i cisza...*

Tekst liściku

Czekam na Ciebie przy Wieży Trynitarzkiej.
Dziś o czternastej. Franciszka A.

Liścik należy dostarczyć pod pomnik Czechowicza – tzw. martwy punkt, bez postaci. Tylko Strażnik, który będzie oczekiwał na drużyny i wręczał punkt bonusowy do zadania z PK nr 1.

PUNKT KONTROLNY NR 2

Miejsce: Ulica Rynek 17, Kamienica Wieniawskich (Stare Miasto)

Postać: HENRYK WIENIAWSKI, skrzypek, wirtuoz, kompozytor – ubrany w smoking z muchą, ma ze sobą skrzypce (niestety z zerwaną struną, więc nie może na nich zagrać)

Rekwizyt: Skrzypce, współczesna mapa Lublina.

Przebieg: [Henryk, wyszedł zasmucony przed swój dawny dom, ale nie poznaje ani miejsca, ani ludzi. Nie umie się odnaleźć we współczesnym Lublinie. Chciałby poprawić sobie humor, grając na skrzypcach, ale te, które posiada, są już bardzo stare i zerwała się w nich struna. Szuka pocieszenia wśród przechodniów. Kiedy dostrzega drużynę, przedstawia się, mówi, kim jest i ze smutkiem dodaje, że nie może sobie zagrać, a śpiewać nie bardzo potrafi...] *Koncertowałam w wielkich miastach – w Petersburgu, Warszawie, Paryżu. Byłam nawet na tournée w Stanach Zjednoczonych... ale to Lublin zawsze był w moim sercu. I cóż, moi drodzy, opowiedzcie mi, czy są dziś jacyś znani muzycy w naszym mieście?*

Zadanie: Wymienić nazwiska/nazwy przynajmniej dwóch najbardziej znanych, współczesnych piosenkarzy/zespołów z Lublina, do których Henryk mógłby się wybrać, żeby móc delectować się muzyką.

Odpowiedź: Bajm, Beata Kozidrak, Budka Suflera, Krzysztof Cugowski, Bracia, Piotr i Wojciech Cugowscy, Urszula, Piotr Szczepanik, Zbigniew Hołdys, Bohdan Łazuka, Eris is My Homegirl, Krzysztof Zalewski, itd.; [Po udzieleniu odpowiedzi:]

To niezwykle, że tak dobrze znacie lubelskich muzyków. Ja też swego czasu miałem swoją renomę. Podobno mam swoją Filharmonię i osiedle w Lublinie, i do tego ulicę – wprawdzie razem z bratem, ale zawsze to coś... Jakże sympatycznie mi się z Wami gawędziło. Na moment nawet zapomniałem o zerwanej strunie. A może umielibyście zrobić coś jeszcze, żeby na powrót nie ogarnęła mnie melancholia...

[Henryk Wieniawski proponuje zadanie bonusowe do wylosowania.]

Zadanie bonusowe nr 1: Zaśpiewać fragment piosenki, któregoś z najbardziej znanych lubelskich zespołów.

Zadanie bonusowe nr 2: Wskaż na mapie drogę do Filharmonii Lubelskiej, która nosi imię Henryka Wieniawskiego, lub wskaż dzielnicę Lublina z ulicą i osiedlem Henryka Wieniawskiego.

Za poprawnie wykonane 1 wylosowanego zadania drużynie przyznajemy 1 punkt bonusowy.

W przypadku nie udzielenia odpowiedzi na pytanie bonusowe drużyna nie otrzymuje punktu.

PUNKT KONTROLNY NR 3

Miejsce: Ulica Noworybna 3 (Stare Miasto)

Postać: JANINA PORAZIŃSKA, poetka – ubrana w stylu z lat 20.

Rekwizyt: Tomiki z wierszami, koszyczek z rozsypanymi słowami, niezbędny będzie stoper do odmierzania czasu 1 minuty.

Przebieg:

[Poetka może się przechadzać po ulicy i nucić sobie „Z popielnika na Wojtusia” albo „Ta Dorotka, ta malusia”]

Ach, dzień dobry, dzień dobry! Witam Państwa, bardzo serdecznie! Jak ja się niezmiernie cieszę, że mogłam na jeden dzień wrócić do Lublina. Ach... Nie przedstawiłam się, przepraszam! Urodziłam się w tym domu. Nazywam się Janina Porazińska i jestem poetką. Napisałam to nawet na tej pamiątkowej tablicy. To miłe, że ktoś o poetce pamięta. A tu, niedaleko, na Starym Mieście jest biblioteka i oni tam mają wszystkie moje wiersze!!! Jestem tak wzruszona, że znów mogę te książeczki wziąć do ręki. Wypożyczyłam sobie kilka, na popołudnie. Niestety, po drodze wysypało mi się z tych książeczek trochę słów. Jeśli je odgadniecie, to wrócę na swoje miejsce w książeczkach – inaczej nie będę mogła oddać tomików do biblioteki...

Zadanie: Zagraj z poetką w skojarzenia i kalambury, ciepło – zimno.

Jest to zadanie na czas. Przewidujemy minutę na odgadnięcie jak największej ilości słów, które wysypały się z książeczek. Jedna osoba z drużyny pokazuje – reszta graczy zgaduje! Poszczególne słowa wybrana osoba losuje z koszyczka i podpowiada swojej drużynie, tak jak w grze w kalambury. Osoba pokazująca może używać słów naprowadzających np. herb Lublina – dla słowa koziołek, mówi nieprawdę – dla słowa kłamczucha, skąd bierzemy wodę – studnia, itd.

Jeśli ktoś z drużyny jest blisko lub daleko od odpowiedzi można użyć słów „ciepło”, „zimno”. Jeśli ktoś zgadnie, losujemy kolejne słowo. Uwaga: jeśli nie drużyna nie może odgadnąć danego słowa, daje hasło „dalej” i losowane jest kolejne słowo do pokazywania. Nie traćmy czasu!!!

Słowa do kalamburów pochodzą z wierszy Janiny Porazińskiej: *Dwie Dorotki, Kacperek, Agata nogą zamiata, Kichuś majstra Lepigliny, Szewczyk Dratewka, Był sobie król, Na Wojtusia, Dorotka, My jesteśmy krasnoludki, O dwunastu miesiącach*. W zależności od liczby słów, które zgadnie drużyna będą przyznawane punkty. Postać uważnie liczy odgadnięte słowa. Strażnik mierzy czas – 1 minutę.

Punktowanie:

Jeżeli drużyna odgadnie przed upływem czasu >10 słów, lub kreatywność i współpraca drużyny na to zasługuje – przyznajemy 1 punkt bonusowy.

Za 10 i więcej słów – 5 punktów + punkt bonusowy

za 6–9 słów – 4 punkty;

za 4–5 słów – 3 punkty;

za 2–3 słowa – 2 punkty;

za 1 słowo – 1 punkt.

PUNKT KONTROLNY NR 4

Miejsce: Plac Łokietka (budynek Ratusza)

Postać: WŁADYSŁAW ŁOKIETEK, król – zatem ubrany jak król i rycerz.

Rekwizyt: Zwinięty w rulon akt lokacyjny miasta Lublina.

[Król przechadza się zniecierpliwiony tam i z powrotem w sali ratuszowej, kiedy zauważa uczestników Gry, mruczy sobie pod nosem:]

Zupełnie nie rozumiem, po co mnie tutaj ściągnęli. Wszystko, co najważniejsze i co mogłem uczynić dla Lublina, to zrobiłem... Bo uczyniłem go MIASTEM! I nie powiem, nie powiem... [z dumą] udał mi się ten Lublin! Zacie mi się udał!

[Zwraca się do drużyny:]

O! A to, mniemam, równie zacni Obywatele tego miasta. Cóż Was do mnie sprowadza? Przyszłście zabawić mnie trochę? Zgubiłem gdzieś mojego królewskiego błazna, a okrutnie się nudzę...

Proszę, proszę... zrobiłem Wam psikusa. Macie swój akt lokacyjny! Ale we fragmentach... Poskładajcie go sobie. A ja będę się bawił Waszym widokiem...

Zadanie: Ułóż puzzle dla Łokietka.

Na ułożenie puzzli (35 elementów 5/7) masz około 10 minut.

Odpowiedź: Punkty przyznawane będą za ułożenie puzzli z aktem lokacyjnym w czasie do 10 minut.

PUNKT KONTROLNY NR 5

Miejsce: Ulica Krakowskie Przedmieście, przy wejściu do Hotelu Europa.

Postać: Doktor **KAZIMIERZ JACZEWSKI** — ubrany w garnitur, mucha lub fular, melonik i obowiązkowo laseczka.

Rekwizyt: Pamiętnik jubileuszu Lubelskiego Towarzystwa Lekarskiego 1874–1924, fotografie nieistniejącego budynku przy ul. Krakowskie Przedmieście, 7 szt. do zadania bonusowego z punktu kontrolnego nr 1.

Przebieg: [Doktor Jaczewski wyszedł właśnie z zebrania Lubelskiego Towarzystwa Lekarskiego i spieszy się do szpitala. Rozgląda się w lewo i w prawo, jakby szukał kogoś, na kogo niecierpliwie oczekiwał. Gdy dostrzeżę Drużynę:]

Och, dzień dobry! Jakże się cieszę, że Was widzę. Nazywam się Kazimierz Jaczewski. Wyszedłem właśnie z zebrania Zarządu Lubelskiego Towarzystwa Lekarskiego. Jako lekarz, a w Waszym mieście pracuję w zawodzie od 1887 r., bardzo się staram pomagać potrzebującym mieszkańcom, a jest ich niezwykle wielu... à propos! Mam pewnego pacjenta, którego nie mogę odwiedzić osobiście, gdyż muszę bezzwłocznie udać się do szpitala do pilnego przypadku! Ów pacjent, znany archiwista lubelski – Jan Riabinin, do którego Was pošlę z receptą, musi zrobić ważne badanie. Ale jakie to badanie, musicie sami odgadnąć.

Zadanie: Zgadnij, jakie badanie zlecił doktor Jaczewski

Drużyna ma za zadanie zadawać doktorowi Jaczewskiemu pytania, które pozwolą odgadnąć, jaki rodzaj badania zlecił swemu pacjentowi, mając do dyspozycji tylko **15 pytań!** Doktor Jaczewski może odpowiadać na nie tylko „tak” lub „nie”, „ciepło” lub „zimno”.

Gracze mają do dyspozycji dwie podpowiedzi, za które stracą 1 lub 2 punkty.

Odpowiedź: Chodzi o badanie rentgenowskie – dr Jaczewski jako pierwszy wprowadził w Lublinie, w szpitalu św. Józefa, badania za pomocą aparatu rentgenowskiego w 1908 r.

Podpowiedź I: To cud nauki i techniki, że pod światło widać szkielet.

Podpowiedź II: Poczytajcie Pamiętnik jubileuszu, który mam tu przy sobie, podpowiedź jest na stronie 20 wers 17.

Punktowanie:

Jeżeli Drużyna za pomocą 15 pytań odgadnie, jakie to jest badanie, przyznajemy 5 punktów;

Jeżeli skorzysta z podpowiedzi I - 4 punkty;

Jeżeli skorzysta z podpowiedzi II -3 punkty.

Punkt bonusowy – za dostarczenie recepty, wręczy Riabinin.

Doktor Jaczewski musi przypomnieć drużynom o zadaniu bonusowym z punktu kontrolnego nr 1: *Pamiętajcie, że Franciszka Arnsztajnowa poleciła Wam dostarczyć liścik do Józefa Czechowicza. Spójrzcie na tę fotografię i odnajdźcie te budynki w bezpośrednim otoczeniu. Idźcie w to miejsce, gdzie powinna znajdować się ta kamienica. Została zniszczona w bombardowaniu Lublina w 1939 roku. Szukajcie śladów pamięci po Józefie Czechowiczu, który wówczas w niej zginął. Powiem wam tylko, że Pan Czechowicz uwielbiał kawę...*

PUNKT KONTROLNY NR 6

tw. martwy punkt, w którym obecny jest tylko Strażnik (wolontarystycznie pracownik Bike Cafe w Lublinie)

Wykonaj zadanie Franciszki Arnsztajnowej. Dostarcz list pod pomnik Józefa Czechowicza.

W tym punkcie stoi tylko Strażnik, przyjmując list i wręcza punkt bonusowy do zadania nr 1.

PUNKT KONTROLNY NR 7

Miejsce: Ulica Narutowicza 10 (klasztor pobrygidkowski) dawna siedziba Archiwum Państwowego w Lublinie.

Postać: JAN RIABININ.

Rekwizyt: Ładnie oprawiona książka Jana Riabinina, koperta ze zdjęciami archiwalnymi, wybrane zdjęcia z zasobu archiwum

Przebieg: [Jan Riabinin przechadza się przy charakterystycznej bramie klasztornej. Z książki, którą trzyma w dłoni, wystaje duża koperta. Wewnątrz koperty są fotografie. Riabinin ma zasmuconą minę, ale na widok Drużyny „ożywia się”:]

Dzień dobry! Nazywam się Jan Riabinin. Jestem archiwistą. W tym budynku miało swoją pierwszą siedzibę Archiwum Państwowe w Lublinie, od 1918 r. Dyrektor Białkowski wysłał mnie właśnie do pana Hartwiga, fotografa. Pan Hartwig, ma niedaleko swój zakład fotograficzny. Miałem odebrać pamiątkowe zdjęcia dla pana Dyrektora. Wiem, że miały być dwa. Tylko... Zdaje się, pan Hartwig chyba się pomylił i włożył mi zdjęcia innej osoby, gdyż mam ich tutaj 5. Musicie mi pomóc.

Zadanie: Wybierzcie dwie fotografie przedstawiające pierwszych pracowników Archiwum. Nie spieszcie się. Przyjrzyjcie się dokładnie wszystkim fotografiom. Przyjrzyjcie się panu Riabininowi. Poszukajcie wspólnych elementów i wybierzcie trafnie!

Punktowanie: Jeżeli drużyna wybierze poprawnie dwa zdjęcia bez podpowiedzi – dostaje 5 punktów. Jeżeli trzeba ich naprowadzić od 1 do 4 punktów.

- *A przepraszam. Nie widzieliście może po drodze doktora Jaczewskiego? Obiecał przez posłańca przysłać mi receptę.*

- *Ach, to Ty! Bardzo Ci dziękuję! I nie zatrzymuję już dłużej! Muszę wracać do indeksowania ksiąg miejskich. Żmudna praca... [Można pokazać przykładową kartę z indeksów Riabinina].*

[Bierze receptę i znika w klasztornej bramie].

Za dostarczenie recepty przyznajemy 1 punkt bonusowy do zadania dr Jaczewskiego

PUNKT KONTROLNY NR 8

Miejsce: Ulica Królewska, przy kościele Św. Pawła (dawniej Jezuitów i SS Bernardynek).

Postać: BARWICKI WŁADYSŁAW, malarz, rzeźbiarz, poeta 1865–1933.

Rekwizyt: paleta, upakowana farbami i pędzle. Ucharakteryzowany na malarza artystę, obowiązkowo apaszka i przekrzywiony bercek, mnóstwo różnych pędzli.

Przebieg: [Malarz mówi:]

Dzień dobry! Dzień dobry! Zapewne przysłali Was do mnie z Magistratu. Prosiłem w Wydziale Zatrudnienia, aby przysłali mi kilku pomocników do prac malarskich w kościele. Jestem Władysław Barwicki, nie ukrywam bardzo ceniony malarz i rzeźbiarz, do usług Szanownych Państwa! Jest rok 1899, a obiecałem, że do 1900 r. dam radę ozdobić neogotycką polichromią wnętrze kościoła Sióstr Bernardynek. Mam nadzieję, że mnie tu siostrzyczki nie przyłapią, bo gotowe pomyśleć, że leniuchuję. Zna się ktoś z Was na malowaniu? Trzymał ktoś pędzel w ręce? Potrafi ktoś mieszać farby? Wiecie, co to perspektywa?

[Warianty odpowiedzi]

- *Nie? A to szkoda... Trzeba będzie Was dobrze podszkolić.*

- *Tak?! To wyśmienicie, wyśmienicie. Jednak muszę wypróbować najpierw Wasze umiejętności.*

Macie tutaj moją ulubioną pocztówkę. Znajomy widoczek, prawda? Macie ze sobą te czarodziejskie pudełeczka, którymi zdejmujecie obrazy w mgnieniu oka? Doskonale! To zadanie dla Was! Pamiętajcie jednak o swoim bezpieczeństwie! Nie wolno wychodzić na trakt ulicy Królewskiej!!!

Zadanie: Wykonaj fotografię z pocztówką. Władysław Barwicki wręcza pocztówkę z widokiem na Plac Katedralny i Kolegium Jezuitów, obecną siedzibę Archiwum Państwowego w Lublinie. Zadaniem drużyny będzie umieszczenie pocztówki w kadrze zdjęcia tak, aby pocztówka i budynki „stworzyły” jeden obraz. Efekt poczynań drużyny należy pokazać malarzowi, który oceni, czy drużyna nadaje się na malarzy i czy umie „złapać” perspektywę.

Punktowanie: W zależności od kreatywności, jakości „złapanej” perspektywy – punktowanie od 1. do 5.

Władysław Barwicki proponuje także pytanie bonusowe - do wylosowania:

Pytanie bonusowe nr 1: Gdzie wisi bardzo słynny obraz Jana Matejki pt. „Unia Lubelska”?

Pytanie bonusowe nr 2: Gdzie można zobaczyć obraz „Pożar miasta Lublina”?

Odpowiedzi na zadania bonusowe: 1) Muzeum na Zamku, 2) Kościół Dominikanów.

Po wykonaniu tego zadania drużyny wracają do archiwum na Finał i wręczenie nagród

KARTA ZGŁOSZENIOWA, KARTA GRY



KARTA ZGŁOSZENIOWA DO GRY MIEJSKIEJ „ZNANI NIEZNANI”

Nazwa drużyny:	
Kapitan drużyny:	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

CZŁONKOWIE DRUŻYNY:

Lp.	Nazwisko	Imię	Rok urodzenia
1.			
2.			
3.			
4.			

PUNKTACJA wynik ocen

Pytanie	Wartość punktów
1.	
2.	
3.	
4.	
Razem:	



ANKIETA EWALUACYJNA GRZY MIEJSKIEJ „ZNANI – NIEZNANI”

Dziękuję za udział w naszym wydarzeniu. Proszę o wypełnienie tej ankiety, abyśmy poznali Twoją opinię na temat jego realizacji. Pomoże to nam w udoskonaleniu i planowaniu wydarzeń tego typu w przyszłości.

1) Czy brała/ł Pani/Pan wcześniej udział w grze miejskiej?

- a) tak
- b) nie

2) Skąd dowiedziała/ł się Pani/Pan o Grze Miejskiej „Znani Nieznani” organizowanej przez Archiwum Państwowe w Lublinie? Można zakreślić kilka punktów.

- a) strona internetowa archiwum
- b) portal społecznościowy Facebook
- c) media (prasa, radio)
- d) znajomi
- e) inne, proszę podać jakie.....

3) Jak ocenia Pani/Pan regulamin Gry Miejskiej „Znani Nieznani”?

- a) zrozumiały
- b) zbyt skomplikowany
- c) nie mam zdania
- d) nie zapoznałem się z regulaminem

4) Jak ocenia Pani/Pan trudność pytań eliminacyjnych do Gry „Znani Nieznani”?

- a) bardzo łatwe
- b) łatwe
- c) trudne
- d) bardzo trudne

5) Jak ocenia Pani/Pan przebieg Gry „Znani Nieznani”?

Proszę ocenić w liczbach (1) źle zorganizowana (10) dobrze zorganizowana.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6) Czy zadania w Grze „Znani Nieznani” były dla Pani/Pana nudne czy ciekawe? Proszę ocenić w liczbach (1) nudne (10) ciekawe.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7) Które zadanie podobało się Pani/Panu najbardziej? Można zakreślić kilka punktów

- a) Franciszka Arnsztajnowa
- b) Henryk Wieniawski
- c) Janina Porazińska
- d) Władysław Łokietek
- e) Kazimierz Jacewski
- f) Józef Czechowicz
- g) Jan Riabinin
- h) Władysław Barwicki

8) Które zadanie uważa Pani/Pan za najtrudniejsze? Można zakreślić kilka punktów.

- a) Franciszka Arnsztajnowa
- b) Henryk Wieniawski
- c) Janina Porazińska
- d) Władysław Łokietek
- e) Kazimierz Jacewski
- f) Józef Czechowicz
- g) Jan Riabinin
- h) Władysław Barwicki

9) Proszę ocenić przebieg wydarzenia.

Proszę ocenić w liczbach (1) źle (10) bardzo dobrze.

a) jasność przekazywanych informacji w poszczególnych punktach kontrolnych
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

b) przygotowanie prowadzących zadania w poszczególnych punktach kontrolnych
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

c) przygotowane zadania i rekwizyty w poszczególnych punktach kontrolnych
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

d) materiały dla uczestników
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10) Na ile udało się Pani/Panu zdobyć nową wiedzę?

Proszę ocenić w liczbach (1) nic nowego się nie dowiedziałam/em (10) dowiedziałam/em się wiele nowych rzeczy.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11) Czy system oceniania zadań był Pani/Pana zdaniem zadowalający?

- a) raczej tak
- b) raczej nie
- c) nie mam zdania
- d) inne (proszę podać jakie?)

12) Czy poleciliby/poleciłby Pani/Pan udział w Grze swoim bliskim i znajomym?

- a) zdecydowanie tak
- b) zdecydowanie nie
- c) nie mam zdania

13) Czy chętniej wzięłaby/wziąłby Pani/Pan udział w w wydarzeniach organizowanych przez Archiwum Państwowe w Lublinie?

- a) w ciągu tygodnia (poniedziałek–piątek)
- b) w weekend
- c) nie mam zdania

14) Co Pani/Pana zdaniem możemy zmienić w Grze, by ją uatrakcyjnić?

.....
.....
.....

Dziękuję za poświęcony czas na wypełnienie ankiety!

Koordinator Gry Miejskiej „Znani Nieznani”

OPRACOWANIE ANKIETY EWALUACYJNEJ GRY MIEJSKIEJ „ZNANI NIEZNANI”,

przeprowadzonej 9 czerwca w Archiwum Państwowym w Lublinie

W Grze Miejskiej wzięło udział 6 drużyn spośród 7 zgłoszonych (i dwu rezerwowych)

Tropicielki Historii	— 2 osoby;
Podziemne Kredki	— 2 osoby;
Babie Lato	— 4 osoby;
Drużyna Kucyków Pony	— 2 osoby;
B95	— 4 osoby;
Archiwistki	— 3 osoby;

.....
łącznie 17 osób

Z udziału w Grze z przyczyn osobistych zrezygnowała 1 zakwalifikowana drużyna – Archiwum X. Dwie drużyny rezerwowe: The Archivists oraz Nebula, również nie zdecydowały się na udział w Grze.

Ankiety ewaluacyjną wypełniło 16 osób. Kolorem oznaczono najczęstsze odpowiedzi.

WYNIKI ANKIETY

PYTANIE 1. Czy brała/ł Pani/Pan wcześniej udział w grze miejskiej?

- a) tak
- b) nie

13 osób pierwszy raz brało udział w tego typu wydarzeniu. 3 osoby brało udział w innej grze miejskiej

PYTANIE 2. Skąd dowiedziała/ł się Pani/Pan o Grze Miejskiej „Znani Nieznani” organizowanej przez Archiwum Państwowe w Lublinie? Można zakreślić kilka punktów

- a) strona internetowa Archiwum
- b) portal społecznościowy Facebook
- c) media (prasa, radio)
- d) znajomi
- e) plakat, ulotka informacyjna o Międzynarodowym Dniu Archiwów
- f) inne, proszę podać jakie.....

2 razy wskazano stronę internetową Archiwum jako źródło informacji o Grze. Podobnie po 2 razy wskazano, że uczestnicy dowiedzieli się o grze z portalu społecznościowego Facebook oraz z mediów (prasy, radia). Aż 9 razy podano, że informacji o grze dostarczyli im znajomi. 6 razy wskazano inne źródła informacji, w tym 4 osoby zadeklarowały, że informację przekazała im opiekunka roku (studenci). Po jednym wskazaniu otrzymała ulotka informacyjna oraz informacja poprzez e-mail.

PYTANIE 3. Jak ocenia Pani/Pan regulamin Gry Miejskiej „Znani Nieznani”?

- a) zrozumiały
- b) zbyt skomplikowany
- c) nie mam zdania
- d) nie zapoznałem się z regulaminem

W tym pytaniu 16 osób oceniło, że Regulamin Gry był zrozumiały.

PYTANIE 4. Jak ocenia Pani/Pan trudność pytań eliminacyjnych do Gry „Znani Nieznani”?

- a) bardzo łatwe
- b) łatwe
- c) trudne
- d) bardzo trudne

1 osoba oceniła pytania eliminacyjne jako bardzo łatwe. 14 osób podało, że były one łatwe. 1 osoba oceniła eliminacje jako trudne.

PYTANIE 5. Jak ocenia Pani/Pan przebieg Gry „Znani Nieznani”?

Proszę ocenić w liczbach (1) źle zorganizowana (10) dobrze zorganizowana.

1 2 3 4 5 6 7 8 **9 10**

Uczestnicy przebieg Gry ocenili bardzo wysoko. 6 osób wybrało odpowiedź – 9 pkt. w skali, 10 osób wybrało odpowiedź – 10 pkt.

W tym 3 osoby, które już wcześniej brały

udział w innych grach miejskich, oceniły jej przebieg na 9 pkt. — 1 osoba, a 10 pkt. — 2 osoby.

PYTANIE 6. Czy zadania w Grze „Znani Nieznani” były dla Pani/Pana nudne czy ciekawe?

Proszę ocenić w liczbach (1) nudne, (10) ciekawe.

1 2 3 4 5 6 7 8 **9 10**

Uczestnicy Gry równie wysoko ocenili przygotowane zadania. 1 osoba wybrała odpowiedź 7 pkt., 5 osób wybrało odpowiedź 9 pkt., a 9 osób wybrało odpowiedź 10 pkt.

PYTANIE 7. Które zadanie podobało się Pani/Panu najbardziej? Można zakreślić kilka punktów

- a) Franciszka Arnsztajnowa wskazano 3 razy
- b) Henryk Wieniawski 6 razy
- c) Janina Porazińska 8 razy
- d) Władysław Łokietek 10 razy**
- e) Kazimierz Jacewski 2 razy
- f) Józef Czechowicz 5 razy
- g) Jan Riabinin 8 razy
- h) Władysław Barwicki 2 razy

Jak widać, za najciekawsze uznane zostały zadania prowadzone w punktach kontrolnych 3, 4, 7 oraz 2 i 6.

PYTANIE 8. Które zadanie uważa Pani/Pan za najtrudniejsze? Można zakreślić kilka punktów.

- a) Franciszka Arnsztajnowa wskazano 9 razy**
- b) Henryk Wieniawski –
- c) Janina Porazińska –
- d) Władysław Łokietek –
- e) Kazimierz Jacewski 1 raz
- f) Józef Czechowicz –
- g) Jan Riabinin 4 razy
- h) Władysław Barwicki 9 razy**

Porównując wskazania z pytań 7 i 8, można stwierdzić, że zadania, które były ocenione jako łatwiejsze, były oceniane też jako te, które podobały się najbardziej. Zadania, które sprawiły większą trudność, co prawda także były wskazywane jako ciekawe, ale rzadziej. Najtrudniejszym zadaniem okazało się to przygotowane na punkcie kontrolnym nr 1.

PYTANIE 9. Proszę ocenić przebieg wydarzenia.

Proszę ocenić w liczbach (1) źle, (10) bardzo dobrze.

a) jasność przekazywanych informacji w poszczególnych punktach kontrolnych
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

odpowiedzi:

8 — 4 razy, 9 — 6 razy, 10 — 5 razy

b) przygotowanie prowadzących zadania w poszczególnych punktach kontrolnych

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

te odpowiedzi wskazano: 9 — 7 razy, 10 — 9 razy

c) przygotowane zadania i rekwizyty w poszczególnych punktach kontrolnych

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

te odpowiedzi wskazano: 9 — 4 razy, 10 — 12 razy

d) materiały dla uczestników

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

te odpowiedzi wskazano: 9 — 4 razy, 10 — 12 razy

PYTANIE 10. Na ile udało się Pani/Panu zdobyć nową wiedzę?

Proszę ocenić w liczbach (1) nic nowego się nie dowiedziałam/em (10) dowiedziałam/em się wiele nowych rzeczy.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Walory edukacyjne gry miejskiej również oceniono dość wysoko. Dwie osoby oceniły poziom nowej wiedzy na 3 i 4 pkt. w skali, czyli poniżej oczekiwań – niewiele nowego się dowiedziały z Gry.

Dwie osoby oceniły poziom nowej wiedzy na 6 i 7 pkt. w skali, czyli powyżej oczekiwań, w tym 1 osoba, która już wcześniej brała udział w podobnej grze.

Aż 9 osób oceniło nową wiedzę na 8 pkt. w skali, co sugeruje, że otrzymali nową wiedzę, dzięki udziałowi w grze. Co istotne, tę ocenę dały dwie osoby, które już wcześniej brały udział w podobnej grze. 9 pkt. w skali oznaczyła 1 osoba.

10 pkt. w skali, oznaczyło 2 osoby.

PYTANIE 11. Czy system oceniania zadań był Pani/Pana zdaniem zadowolający?

a) raczej tak

b) raczej nie

c) nie mam zdania

d) inne (proszę podać jakie?)

13 osób oceniło, że system oceniania zadań był raczej zadowolający. 3 osoby zaznaczyły odpowiedź „d) inne” i podały: w zależności od zadania (2 osoby), tak sobie (1 osoba).

PYTANIE 12. Czy poleciłaby/poleciłby Pani/Pan udział w Grze swoim bliskim i znajomym?

a) zdecydowanie tak

b) zdecydowanie nie

c) nie mam zdania

Aż 15 osób zadeklarowało, że poleciłoby udział w takiej grze/wydarzeniu swoim znajomym. Tylko jedna osoba zaznaczyła, że nie ma zdania na ten temat. Co ważne, 3 osoby, które brały udział w innych grach miejskich, także zadeklarowały, że wzięłyby udział w podobnych przedsięwzięciach podejmowanych przez Archiwum.

PYTANIE 13. Czy chętniej wzięłaby/wzięłby Pani/Pan udział w wydarzeniach organizowanych przez Archiwum Państwowe w Lublinie?

a) na tygodniu

b) w weekend

c) nie mam zdania

8 osób zadeklarowało, że wzięłoby udział w Grze na tygodniu, chętniej w godzinach popołudniowych.

7 osób oznaczyło odpowiedź, że w weekend.

1 osoba nie potrafiła określić, jaki czas byłby dla niej dogodny.

PYTANIE 14. Co Pani/Pana zdaniem możemy zmienić w Grze, by ją uatrakcyjnić?

Było to pytanie otwarte. 6 osób nie wypełniło tego pytania. Pozostałe 10 osób, spośród ankietowanych, podało, że:

- moim zdaniem dobra organizacja i ciekawe pytania;
- dać więcej zadań i żeby było bardziej wiadomo, za co dostaje się punkty;
- więcej postaci;
- więcej zadań, bardziej wiadoma punktacja;
- wszystko było OK;
- gra była na tyle atrakcyjna, że nie trzeba w niej nic zmieniać :);
- większe odstępy czasowe między grupami;

- wszystko było dobrze zorganizowane;
- nic, wszystko było idealnie.

DYPLOM

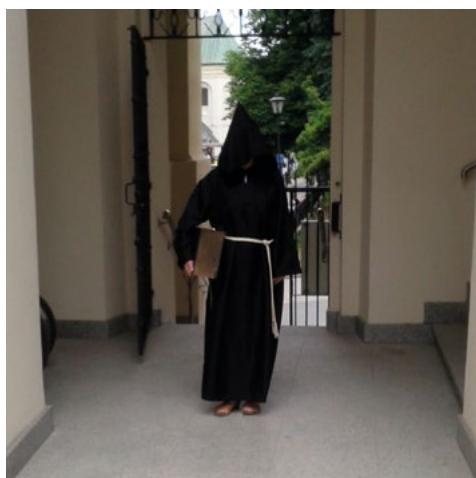


Postacie Gry Miejskiej „Znani Nieznani”.

Stoją od lewej: Władysław Łokietek, Duch Archiwuch, Jan Riabinin, Franciszka Arnsztajnowa, Janina Porazińska, Władysław Barwicki, Henryk Wieniawski, Kazimierz Jaczewski.

W dolnym rzędzie: Zofia Jakóbczak - koordynatorka Gry, Krzysztof Kołodziejczyk - zastępca dyrektora APL

ZDJĘCIA Z PRZEBIEGU I ZAKOŃCZENIA GRY





HANNA KRAJEWSKA

POLSKA AKADEMIA NAUK
ARCHIWUM W WARSZAWIE

Miejskie gry terenowe zorganizowane podczas Warszawskich Pikników Archiwalnych

W 2010 r. idea Warszawskiego Pikniku Archiwalnego przybrała ramy formalne. Archiwum Polskiej Akademii Nauk i Polskie Towarzystwo Archiwalne wystąpiły z inicjatywą zorganizowania promocji archiwów warszawskich 9 czerwca, w dzień Międzynarodowego Dnia Archiwów. W 2010 r. Warszawski Piknik Archiwalny współorganizowało 12 archiwów. W stylowych salach Pałacu Staszica w Warszawie, pracownicy archiwów, uczelni wyższych i wydawnictw historycznych starali się za pomocą wystaw, interesujących prelekcji (głównie na tematy archiwalne), pokazów multimedialnych przekazać informacje o swojej działalności. W czasie Pikniku pokazywano oryginalne dokumenty, efektowne zdjęcia i udzielano profesjonalnych porad. W Pikniku udział wzięły m.in. Archiwum Państwowe m.st. Warszawy, Archiwum Państwowe Dokumentacji Osobowej i Płacowej w Milanówku, Archiwum Zamku Królewskiego, Archiwum Sejmu i Senatu, Archiwum Akademii Sztuk Pięknych, Archiwum Urzędu m.st. Warszawy, Narodowe Archiwum Cyfrowe.

Wszystkie archiwa zapewniły wysoki poziom merytoryczny swoich prezentacji. Można było również uzyskać wiele informacji z zakresu poszukiwań genealogicznych i heraldyki, funkcjonowania parlamentu, dokumentacji wojskowej, nowoczesnych systemów komputerowych wykorzystywanych w wielu dziedzinach współczesnego życia. Były wykłady na temat ksiąg metrykalnych i kościelnych, dokumentów osobowych, bankowych i medycznych.

Aby jednak imprezie nadać charakter Pikniku, na dziedziцу stanęły różne stoiska z biżuterią artystyczną, papeterią z tłoczonymi na czerpanym papierze symbolami chopinowskimi, stemplami drukarskimi z widokiem Pałacu Staszica. Można było sobie zamówić własny portret, posłuchać muzyki (dość różnorodnej — od klasycznych utworów po romantyczne piosenki włoskie). Była także kawiarenka i barek kanapkowy.

Bez większej reklamy udało się ściągnąć do Pałacu sporo osób – archiwistów, ludzi kultury i nauki, przypadkowych przechodniów. Już wówczas uświadomiono sobie, że Piknik został zorganizowany z dwóch powodów: po pierwsze, impreza ta łączy nasze środowisko, środowisko archiwistów, daje możliwość pokazania osiągnięć i rozwinięcia współpracy, po drugie, to dobra okazja do promocji poszczególnych archiwów w szczególności i kreowania pozytywnego wizerunku archiwów w ogólności.

II Warszawski Piknik Archiwalny odbył się 11 czerwca 2011 r. Tym razem wzięły w nim udział 23 archiwa o różnorodnym profilu działalności: archiwa państwowe, naukowe, uczelniane, kościelne, rządowe, wojskowe i muzealne. Nowością była sala kinowa, w której prezentowano kroniki PATa

oraz archiwalne filmy o Warszawie pozyskane z Filмотeki Narodowej. Archiwum Polskiego Radia zaprezentowało stare piosenki z przedwojennych komedii filmowych, ściągając na to spotkanie bardzo wielu słuchaczy.

Każda przestrzeń na parterze i dwóch piętrach Pałacu Staszica była dokładnie wykorzystana – umieszczone były wystawy i prezentacje multimedialne. Wygłoszonych zostało też sporo prelekcji. Patronat medialny nad II Warszawskim Piknikiem Archiwalnym objął Program I Polskiego Radia, w związku z tym Piknik miał zapewnioną reklamę radiową. Na dziedzińcu byli rzemieślnicy z Kadzidłowa i kapela kurpiowska. Obok pokazów drukarstwa pojawiły się też konkursy edukacyjne dla dzieci i dorosłych. Tu królowała także Syrenka Warszawska.

Ogółem w organizacji II Warszawskiego Pikniku Archiwalnego wzięło udział 180 osób zaangażowanych w różnego typu działania. Do nazwy Pikniku wprowadzono również dookreślenie: warszawski.

III Warszawski Piknik Archiwalny odbył się 2 czerwca 2012 r. Po raz pierwszy postanowiono, że będzie tematyczny i ze względu na Mistrzostwa Europy w Piłce Nożnej Euro 2012 nadano mu hasło „Piłka jest w grze! Sportowa akcja – archiwizacja!”. 28 archiwistów i 150 archiwistów przygotowało ekspozycje, programy i wystawy, których głównym tematem był sport. Sport był we wszystkich salach Pałacu, dotyczył słynnych ludzi, głośnych wydarzeń i budowli sportowych, pucharów i medali oraz pamiątek z kolekcji prywatnych. Również pomysł zaproszenia znanej osoby okazał się bardzo udany. Archiwum Polskiego Radia zaprosiło Tomasza Zimocha, słynnego sprawozdawcę sportowego. Celem zwrócenia uwagi przy-

padkowych przechodniów na Piknik na placu przed Pałacem odbywały się ćwiczeniami gimnastyczne.

Na dziedzińcu Pałacu znajdowały się różne stoiska – tym razem prezentowali się łowiczenie i łowiczanki. Piknik zyskał nowy, tematyczny kształt, a także pozwolił przekonać się, jak ważne jest pokazanie się ze swoimi działaniami na zewnątrz, także poza murami Pałacu.

Kolejny, IV Piknik organizowano już w oparciu o dotychczasowe doświadczenia. Piknik rozpoczął się 8 czerwca 2013 r. pod tytułem: „Gdzie jest młodzież z tamtych lat, czyli warszawskie archiwa w akcji”. Nawiązano tym samym do 110. rocznicy urodzin Aleksandra Kamińskiego, słynnego harcerza i autora *Kamieni na szaniec*, którego spuścizna znajduje się w PAN Archiwum w Warszawie.

Tym razem formuła Pikniku uległa dużej zmianie. Przede wszystkim uzyskano patronat honorowy Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej Bronisława Komorowskiego. Zwrócono się z prośbą o ten patronat do głowy państwa zarówno jako historyka, jak i harcerza. Pozostałymi patronami byli: Naczelna Dyrekcja Archiwów Państwowych (patronat naukowy), Polskie Radio SA, TVP Historia, Magazyn Stolica i Magazyn Wiedza i Życie (patronat medialny). W organizację Pikniku włączyły się także Związek Harcerstwa Polskiego oraz Muzeum Harcerstwa w Warszawie. Organizacje te przede wszystkim pomogły w przygotowaniu miejskiej gry terenowej z wykorzystaniem GPS. W grę tę zaangażowała się młodzież oraz wielu harcerzy. Dla wszystkich interesujące było odbycie niezwyklej wycieczki po ściśle związanych z archiwami i dokumentacją miejscach i wystawach, które oferowała gra.

Grę przygotowało Stowarzyszenie Geocaching Polska. Powstanie Stowarzyszenia wiąże się z debatą na temat znaczenia, potencjału i przyszłości geocachingu w Polsce w 2011 r. Celem organizacji jest natomiast upowszechnianie wiedzy o geocachingu, turystyce, historii kraju i regionu oraz ochronie środowiska, popularyzowanie wiedzy, promocja i popieranie usług dostępnych w Internecie, tworzenie platformy wymiany informacji, wiedzy i doświadczeń. Stowarzyszenie wypracowuje standardy gry w Polsce, co stara się osiągnąć poprzez współpracę z urzędami i organizacjami pozarządowymi. Działania nastawione są na wsparcie lokalnych społeczności, pomoc przy zakładaniu skrytek, współpracę przy tworzeniu spotkań, szkoleń oraz na pomocy w kontaktach z urzędami.

Istnieje też wiele serwisów geocachingowych, z których chętnie korzystają wszystkie środowiska aktywnie włączające się w tworzenie skrytek możliwych do odnalezienia za pomocą GPS.

Geocaching to rodzaj gry terenowej, swego rodzaju zabawa w poszukiwaniu skarbów za pomocą odbiornika GPS. Zabawa ta ma charakter międzynarodowy, kierowany do poszukiwaczy przygód w każdym wieku. Gra geocachingowa zachęca do aktywności fizycznej, poznawania nowych miejsc i ludzi, zaznajamiania z historią i przyrodą. Sama historia geocachingu związana jest z odkodowaniem zakłócanego wcześniej sygnału wysyłanego przez satelity do odbiorników GPS. Miało to miejsce 3 maja 2000 r. Już następnego dnia Amerykanin Dave Ulmer ukrył w lesie wiadro wypełnione różnymi przedmiotami i podał jego współrzędne w grupie dyskusyjnej użytkowników GPS. W ciągu kolejnych dni lu-

dzie, używając wskazań odbiorników GPS, znajdowali wspomniany pojemnik i dzielili się swoimi wrażeniami. W ten sposób narodziły się załączki geocachingu.

Po raz pierwszy nazwa „geocaching” pojawiła się 30 maja 2000 r. Słowo „cache” w języku angielskim oznacza skrytkę, kryjówkę, schowek. Przyrostek „geo” (ziemia) oznacza globalny charakter tej zabawy, ale także jest pewną analogią do geografii, czyli nauki o rozmieszczeniu zjawisk na kuli ziemskiej. Odnalezienie pojemnika geocache jest możliwe dzięki posiadaniu współrzędnych geograficznych, i to właśnie wyróżnia tę grę od innych zabaw terenowych.

Oprócz skrytek, które najczęściej są pojemnikami z logbookiem (papierowy dziennik wpisów) istnieją także skrytki wirtualne. Ich znaczenie polega jedynie na dotarciu do określonego miejsca i zebraniu stamtąd określonych informacji.

Innym pomysłem są skrytki związane z jakimś wydarzeniem, gdzie geocacherzy spotykają się w określonym miejscu i czasie, i poznając się osobiście wymieniają się swoimi doświadczeniami. Wciąż powstają nowe wariacje geocachingu połączone z różnymi formami aktywności. Takim przykładem jest Wherigo, czyli forma gry przygodowej oparta na odkrywaniu w terenie miejsc o określonych współrzędnych. Stawia ona na aktywną turystykę. Gry Wherigo są coraz bardziej popularne na całym świecie. Mogą to być gry zarówno miejskie, jak i terenowe. Mogą być one przewodnikami po okolicy, scenariuszami gier komputerowych przeniesionymi w świat rzeczywisty, zabawami o charakterze edukacyjnym.

W czasie V Warszawskiego Pikniku Archiwalnego gra terenowa poprowadziła uczestników przez wszystkie atrakcje,

które zaproponowano 7 czerwca 2014 r. Aby można było rozpocząć wycieczkę, należało pobrać scenariusz gry poprzez zainstalowanie odpowiedniego oprogramowania na androidzie, Symbianie, IPhonie albo Graminie.

Po uruchomieniu gry, każdy z uczestników został poproszony o podanie swojego identyfikatora, którym mógł być pseudonim albo imię i nazwisko. Preferowane było to ostatnie, ponieważ na tej podstawie wydawane były nagrody. Menu podzielono na trzy części: Locations, czyli miejsca, gdzie coś się działo; Tasks, czyli aktualna lista zadań; Inventory, czyli ekwipunek. To tu pojawiła się skrzynia ze skarbem.

Zadania znajdowały się w czterech strefach: w Pałacu Staszica, Pałacu Raczyńskich (Archiwum Główne Akt Dawnych), w Muzeum Drukarstwa i Pałacu Prezydenckim. Po wejściu do jednej z powyższych stref lista Tasks wypełniała się pytaniami, na które trzeba było odpowiedzieć. W zamian za trafne odpowiedzi można było otrzymać nagrody, które ufundowały wszystkie archiwa i instytucje biorące udział w Pikniku. W grze uczestniczyło w dwóch Piknikach około 5 tysięcy osób. Nie wszystkie ją skończyły, ale wszyscy zarejestrowani brali w niej udział.

Przeprowadzenie gry terenowej umożliwiła nowa formuła Pikniku, która polegała na równoczesnej realizacji imprezy w kilku różnych miejscach.

Przed Pałacem Staszica i dzięki pomocy Archiwum Polskiego Radia oraz Naczelnej Dyrekcji Archiwów Państwowych ustawiono telebim, na którym można było obejrzeć filmy związane z archiwistyką (przekazane od niektórych współorganizatorów pikniku), wywiady na żywo i śledzić przebieg

wydarzenia. Dodatkową atrakcją była możliwość oglądania relacji na komputerach.

W Pałacu Staszica, jak zwykle były prezentowane wystawy i prezentacje multimedialne, filmy, odbywały się spotkania i konkursy. Gośćmi honorowymi byli Henryk Wujec i Karol Strassburger. Na zewnątrz występował zespół dixilandowy, harcerze śpiewali piosenki, były także stoiska z jedzeniem i różnymi drobiazgami. Łącznikiem komunikacyjnym pomiędzy różnymi lokalizacjami Pikniku był omnibus konny, który sam w sobie stanowił dużą atrakcję. Na zakończenie dla wszystkich archiwistów był ogromny tort.

V Warszawski Piknik Archiwalny odbył się 7 czerwca 2014 r. pod hasłem „Warszawa w kalejdoskopie archiwów. Warszawskie klimaty”. Formuła różnych lokalizacji, choć krytykowana, nadal się utrzymała, a nawet poszerzyła. Do Pikniku dołączyło Muzeum Gazownictwa, Stacja Uzdatniania Wody – Filtry i teatr Kamienica, które w swoich wnętrzach zorganizowały specjalne pokazy połączone treścią z ideą wydarzenia. Gośćmi specjalnymi byli Marek Niedźwiecki i Emilian Kamiński.

Na Pikniku można było zasięgnąć bardzo wielu pożytecznych porad w sprawie prywatnych zbiorów, ich zabezpieczania i digitalizacji oraz możliwości przekazania do prywatnych zbiorów Archiwum Ośrodka Karta albo innego wybranego archiwum.

W Sali Lustrzanej i sali kinowej Pałacu Staszica wygłaszane były ciekawe referaty o tematyce archiwalnej oraz wyświetlane filmy udostępnione przez Filmotekę Narodową oraz TVP Warszawa. Materiały filmowe, pochodzące z zasobów powyższych instytucji, były starannie wybrane i wyselekcjonowane z przebogatyich za-

sobów i przygotowane tematycznie specjalnie na tę edycję Pikniku. Patronat honorowy nad Piknikiem objęła Prezydent Miasta Stołecznego Warszawy, Hanna Gronkiewicz-Waltz.

Miejska gra terenowa przeprowadzona była z podobnym rozmachem jak w ubiegłym roku i znowu cieszyła się ogromnym zainteresowaniem.

W 2015 r. Piknik odbył się w sobotę 13 czerwca. Tym razem tematem wiodącym byli „Cudzoziemcy w Warszawie”, a gościem honorowym Bernard Margueritte, znany dziennikarz francuski. Archiwa pokazały dokumenty i wystawy tematycznie związane z motywem przewodnim Pikniku. Były więc prezentacje o prerogatywach Prezydenta RP, o cudzoziemcach w armii polskiej, o aktach rodu Marconich, o zagranicznych gościach w Sejmie i w Pałacu Staszica.

Wokół autografu Micheala Jacksona zbudowano wydarzenie, podczas którego fani piosenkarza zaprezentowali swego ulubieńca „jak żywego”, wcielając się w postać, odtwarzając ruchy i taniec słynnego gwiazdora.

Gościliśmy także archiwistów z Archiwalnej Grupy Wyszehradzkiej, ze Słowacji, Czech i Węgier. W związku z ich przyjazdem do Pikniku włączyły się: Instytuty Kultury Węgier, Czech i Słowacji. Naszymi gośćmi była także młodzież z 63 LO im. Lajosa Kossutha, która zatańczyła czardasza, zaśpiewała piosenki węgierskie, a także przygotowała węgierskie smakołyki.

Dla dzieci, w Sali Lustrzanej, Stowarzyszenie Twórcze Scena Królewska wystawiło spektakl marionetkowy pt: „Dziadek do orzechów” z muzyką Piotra Czajkowskiego. Zorganizowano również spotkanie

z artystką i reżyserką z Ukrainy. Patronat nad Piknikiem objął Minister Spraw Zagranicznych.

Warszawskie Pikniki Archiwalne mają już wieloletnią tradycję. Organizowane są przez całe warszawskie środowisko archiwalne, które polubiło to wydarzenie i chętnie w nim uczestniczy. Pikniki to jeden ze sposobów na otwarcie archiwum, na włączenie się w akcję Międzynarodowego Dnia Archiwów, a także promowanie zbiorów archiwalnych i idei ich gromadzenia.

***O organizacji projektu:
Happening oraz wy-
stawa „Wieża,
która nie miała runąć”
– 80. rocznica kata-
strofy budowlanej
opolskiego ratusza
w materiałach archi-
walnych z zasobu
Archiwum Państwowe-
go w Opolu***

Od roku 2000 do 2012 r. edukacja archiwalna w Archiwum Państwowym w Opolu realizowana była wyłącznie w ramach zajęć dla studentów historii Uniwersytetu Opolskiego. Dwie miniwystawy organizowane w budynku archiwum kierowane były do wąskiego grona odbiorców. Skromna oferta edukacyjna¹ okazała się niewystarczająca dla zaistnienia archiwum w świadomości mieszkańców miasta i województwa. Sondy uliczne prowadzone przez archiwistów wśród mieszkańców Opola wykazały, że mieszkańcy miasta zarówno nie potrafią określić miejsca, gdzie znajduje się archiwum, jak i zidentyfikować go jako placówki, w której przechowywana jest dokumentacja inna niż wyłącznie placowa.

Edukacja historyczna, muzealna i kulturalna stanowiła tymczasem bogatą ofertę muzeów, galerii i bibliotek w mieście. Muzea organizowały ciekawe warsztaty historyczne dla dzieci i młodzieży, zarówno w ofercie dla szkół, jak i w czasie weekendów dla rodzin. Działania te prowadzone były zarówno w Muzeum Śląska Opolskiego, Muzeum Jeńców Wojennych w Łambinowicach, jak i w Muzeum Wsi Opolskiej. Działania o charakterze edukacyjnym sprawiły, że muzea zaczęły być postrzegane jako instytucje eksperckie w dziedzinie historii w Opolu. Biblioteka miejska zaproponowała edukację literacką, prowadząc cyklicznie zajęcia plastyczne oparte na czytanej dzieciom lekturze. Wydarzenia organizowane w ramach Nocy Kultury kierowane były z kolei również do dorosłych odbiorców. Galeria Sztuki Współczesnej zapraszała rodziny na warsztaty plastyczne organizowane podczas wystaw, cieszące się ogromną popularnością i uchodzące w mieście za elitarne wydarzenia kulturalne.

Wszystkie te instytucje kultury kształtowały swoich odbiorców poprzez przystępną ofertę edukacyjną „oswajającą” nowych odbiorców z historią, sztuką i literaturą.

Wobec braku wiedzy opolan o istnieniu archiwum państwowego celem podjętych przez pracowników archiwum działań edukacyjnych było:

- zdobycie przez mieszkańców miasta wiedzy o istnieniu Archiwum Państwowego w Opolu;
- zdobycie przez opolan podstawowej wiedzy o historycznym zasobie archiwum;
- zainteresowanie publiczności możliwościami badawczymi w archiwum;
- zaprezentowanie archiwum jako miejsca przyjaznego użytkownikowi;

- wyjście w przestrzeń miejską z wystawą i akcją edukacyjną, aby pozyskać nowych użytkowników.

W 2014 r. mijała 80. rocznica zaważenia się wieży ratuszowej w Opolu. Do katastrofy tej doszło 15 lipca 1934 r. Wówczas to mieszkańcy śródmieścia zgromadzili się na rynku zwabieni odgłosem walących się murów. Do dziś badacze nie są zgodni co do przyczyny katastrofy budowlanej. Jej rozmiar i skalę zniszczenia obrazują materiały archiwalne. W opolskim zasobie przechowywana jest bogata dokumentacja fotograficzna z tego wydarzenia. Podjęto decyzję o jej wykorzystaniu do przygotowania wystawy, która eksponowana miała być właśnie w miejscu katastrofy, czyli pod opolskim ratuszem. Dla wzmocnienia efektu edukacyjnego wystawa została połączona z radosnym happeningiem, wydaniem gazety okolicznościowej oraz konkursem radiowym.

Do współpracy w ramach organizacji całego wydarzenia zaproszono szereg instytucji:

- Galerię Sztuki Współczesnej w Opolu – w ramach wspólnej realizacji happeningu artyści z Galerii Sztuki Współczesnej w Opolu podzielili się swoim doświadczeniem;
- Urząd Miasta Opola – charakter podjętych przez archiwum działań przyjaznych wobec mieszkańców i edukujących ich historycznie umożliwił włączenie się miasta w częściowe finansowanie imprezy;
- Fundację HOPE – dzięki prozdrowotnemu charakterowi podjętych przez archiwum działań Fundacja HOPE wsparła przedsięwzięcie poprzez udział wolontariuszy i wsparcie finansowe. Dzięki pomocy Fundacji w warsztatach rodzinnych, spędzając czas kreatywnie, mogły wziąć udział dzieci, które w wakacje zostają w mieście.

Zajęcia te były dla nich alternatywą wakacyjnego wypoczynku. Dla tych dzieci, które nie mogły przyjść z pracującymi rodzicami, została zapewniona opieka i pomoc w rozwiązywaniu zadań pracowników archiwum. Zajęcia odbyły się na świeżym powietrzu i wymagały od gości aktywności fizycznej i zaangażowania. Wspólnie wyznaczone cele skłaniały do podjęcia działań społecznych i współpracy w grupie. Projekt promował zdrowy tryb życia, inny niż czas spędzony przy grach komputerowych, konsolach i oglądaniu bajek. Uczestnicy zajęć zostali zapoznani z zasadami używania ostrych narzędzi i bezpiecznego tworzenia własnych projektów plastycznych, które wymagają stosowania nietypowych narzędzi i materiałów;

- Naczelną Dyрекcyję Archiwów Państwowych – dzięki przyjaznej działaniom edukacyjnym polityce NDAP, wynikającej z decyzji nr 21 Naczelnego Dyrektora Archiwów Państwowych z 18 września 2013 r., udało się uzyskać finansowanie projektu w 70%.

Główną częścią projektu była wystawa zorganizowana na opolskim rynku. Jej otwarciu towarzyszyła pogadanka na temat wydarzeń historycznych sprzed osiemdziesięciu lat oraz radosny happening, który poprzez formułę otwartych zajęć plastycznych miał za zadanie zachęcić mieszkańców do odwiedzenia wystawy. Cel edukacyjny został zrealizowany również poprzez wydanie w liczbie 1000 egzemplarzy darmowej gazety okolicznościowej, rozdawanej podczas akcji mieszkańcom miasta. Impreza zapowiadana była wraz z konkursem radiowym, propagującym wiedzę o wystawie i o archiwach.

Konkurs przeprowadzono w tygodniu poprzedzającym otwarcie wystawy. Rozdanie nagród odbyło się na otwarciu wystawy. Na antenie radia zadawane były następujące pytania:

- W XIX w. archiwum miejskie mieściło się na parterze ratusza w zachodnim skrzydle. Gdzie obecnie znajduje się archiwum państwowe?
- W jakim kraju znajduje się pierwowzór opolskiej wieży ratusza?
- W jakim mieście znajduje się pierwowzór opolskiej wieży ratusza?
- Kiedy odbudowano wieżę ratuszową?
- Jaka opolska gazeta relacjonowała wydarzenia związane z zawaleniem się i odbudową wieży ratuszowej?
- Kiedy runęła wieża ratuszowa (data dzienna)?
- Jakie informacje można uzyskać w archiwum państwowym?
- Jakie materiały przechowywane są w archiwum państwowym?
- Co znajduje się na szczycie wieży ratuszowej?
- Która rocznica katastrofy wieży ratuszowej przypada w tym roku?

Wystawa eksponowana była na opolskim rynku od 12 lipca do 5 sierpnia 2014 r. Ekspozycja składała się z 28 plasz prezentujących historię opolskiego ratusza. Podczas wernisazu autorki wystawy oprowadzały gości po ekspozycji i opowiadały o historii opolskiego ratusza.

Wystawie towarzyszył happening, 7 lipca 2014 r. Zastosowany zabieg, czyli zorganizowanie happeningu w dzień wolny od pracy, spowodowało szerszy oddźwięk medialny oraz możliwość uczestnictwa liczniejszej grupy mieszkańców Opola w wydarzeniu. Aby dodatkowo uatrakcyjnić imprezę,

Prezydent Miasta Opola wyjątkowo udostępnił wieżę ratuszową dla zwiedzających. Otwarcie ekspozycji plenerowej uświetnił hejnał Opola odegrany przez opolskiego hejnalistę, który też rozpoczął happening. Po wysłuchaniu pogadanki historycznej całe rodziny tworzyły autorskie formy architektoniczne wieży ratuszowej. Obiekty przestrzenne zostały wykonane z materiału proekologicznego, tektury. Budowanie nowych form architektonicznych z dużych kartonów i łączenie ich za pomocą narzędzi budowlanych dało uczestnikom wiele radości i nowych doświadczeń. Warsztaty prowadzili artyści Galerii Sztuki Współczesnej w Opolu. Zadanie konstruktorskie było wyzwaniem dla mieszkańców Opola. Przeniesienie głównego punktu ciężkości na sam akt radosnego działania sprzyjało generowaniu kreatywnych rozwiązań. Wspólne działanie stanowiło doskonałą platformę dialogu – wymiany myśli, oczekiwań oraz doświadczeń pomiędzy dzieckiem a dorosłym. Istotnym elementem było też samo spotkanie, spędzenie czasu w rodzinnej, przyjaznej oraz twórczej atmosferze. Uczestnicy happeningu otrzymali pamiątkowe kaski budowlane z logo archiwum oraz fundacji HOPE.

Zwiedzający otrzymali także materiał promujący wydarzenie – okolicznościową gazetę pt. „Opolka”. Znalazł się w niej zarówno materiał o samej wystawie, jak i wiele informacji podanych w przystępnej formie, przybliżających działalność i zasób archiwum.

Planując całe przedsięwzięcie, przewidziano następujące działania i związane z nimi koszty:

- przygotowanie koncepcji warsztatów plastycznych oraz ich przeprowadzenie wraz z zakupem materiałów plastycznych;
- koszty techniczno-organizacyjne: wy-

najem kontenera, transport materiałów, sprzątanie po warsztatach;

- przygotowanie koncepcji graficznej wystawy, przygotowanie wystawy do produkcji wraz z wydrukiem plansz;
- wynajem systemu ekspozycyjnego i montaż wystawy;
- opłata za zajęcie pasa drogowego (MZD);
- katalog wystawy w formie gazety.

Akcja została objęta honorowym patronatem Prezydenta Miasta Opola, Kuratora Oświaty w Opolu oraz patronatem medialnym Radia Plus i Telewizji Opole. Zadbano także o odpowiednią reklamę przedsięwzięcia, przygotowano ulotki i gazetki rozdawane mieszkańcom Opola w miejscach najbardziej uczęszczanych i najczęściej odwiedzanych, np. na miejskim targowisku i w centrach handlowych. Konkurs radiowy zorganizowany został w tygodniu poprzedzającym wydarzenie. W lokalnych serwisach informacyjnych i na stronie Urzędu Miasta Opola udostępniane były zaproszenia na happening. Informacja została wysłana również do wszystkich subskrybentów przez newsletter Galerii Sztuki Współczesnej.

Działania te przyniosły efekty. Na otwarcie wystawy przybyło około 100 osób, a w happeningu udział wzięło 60 osób. Każdego dnia wystawę oglądało około 500 osób, z czego znaczną część ze względu na plenerowy charakter wystawy stanowili nie tyle mieszkańcy Opola co turyści. Mimo alternatywnej imprezy w mieście – Pikniku Rodzinnego nad Odrą – wystawa i happening spotkały się z ogromnym zainteresowaniem mieszkańców Opola i odwiedzających go turystów. Wydarzenie mocno wypromowało archiwum w mieście jako instytucję otwartą dla użytkowników i posiadającą ciekawy zasób historyczny.

PRZYPISY

1. M. Białokur, *Problematyka regionalna w edukacji historycznej na przykładzie współpracy opolskich instytucji muzealnych, naukowych i oświatowych, w: Region w edukacji historycznej. Nauka, doradztwo, praktyka. „Toruńskie Spotkania Dydaktyczne”, t. 3, red. S. Roszak, M. Strzelecka, A. Wieczorek, Toruń 2005, s. 161–168.*

ZDJĘCIA Z PRZEBIEGU HAPPENINGU I WYSTAWY



JOANNA BORYSEWICZ,
MARCIN FRAŚ,
ANNA POŁUDNIAK

TORUŃ

Alternatywne zwiedzanie Torunia – wycieczka archiwalna pt. „Toruńskie mosty”¹

Co roku Toruń odwiedzany jest przez tysiące turystów. Plan zwiedzania miasta obejmuje stałe punkty, są to m. in. dom Mikołaja Kopernika, Muzeum Piernika, Dwór Artusa, Kamienica Pod Gwiazdą, zamek krzyżacki, toruński ratusz i kościoły. Coraz więcej jest także w turystycznej ofercie Torunia planów zwiedzania miasta tematycznych – Toruń gotycki, Toruń średniowieczny, Toruń Kopernika, Toruń renesansowy i barokowy, Toruń królewski, Toruń hanzeatycki, Toruń nocą, Toruń filmowy, krzyżacki, a nawet z kuflem piwa. Turyści wracają do Torunia, za każdym razem odkrywając w nim coś nowego. Rzadko na trasach ich wycieczek znajduje się jednak Archiwum Państwowe i jego zasób. Archiwum Państwowe w Toruniu może poszczycić się ciekawymi zbiorami dotyczącymi każdego z wyżej wymienionych tematów. Dlaczego zatem to właśnie szlak mostowy, a nie inne zagadnienie stał się tematem opracowanej wycieczki?

Wybór toruńskich mostów jako tematu alternatywnej wycieczki po Toruniu nie był przypadkowy. Kwestia budowy drugiego

mostu drogowego w Toruniu przez całe lata była jednym z głównych wątków zajmujących jego mieszkańców pod koniec XX i na początku XXI w. Most ten powstał i znacznie ułatwił komunikację w mieście położonym na dwóch brzegach Wisły. Nie jest to jedyny most w Toruniu. Toruń jako miasto istniejące już w średniowieczu, którego rozwój nierozłącznie związany jest z położeniem nad Wisłą, ma długie doświadczenie w zakresie przeprawy przez Wisłę i budowy mostów. Trzy toruńskie mosty, które możemy obecnie oglądać i z nich korzystać, powstały w wiekach XX i XXI. Mosty w Toruniu istniały jednak już wcześniej, wskazuje na to chociażby nazwa ulicy Mostowej, wcale obecnie niebędącej drogą dojazdową do mostu i jego przedłużeniem. Informacje na temat obecnych, planowanych, jak i już nieistniejących toruńskich mostów można odnaleźć w zasobie Archiwum Państwowego w Toruniu. To tu są przechowywane źródła na ten temat. Celowo zatem przygodę z toruńskimi mostami postanowiliśmy rozpocząć w toruńskim archiwum, dzięki czemu uczestnicy będą mieli możliwość choć w minimalnym zakresie poznać tę placówkę i jej zasób, a następnie toruńskie mosty.

Prezentowany projekt alternatywnego zwiedzania Torunia składa się z trzech części – tzw. pakietu startowego: mapki zwiedzania naniesionej na plan Torunia, broszury zawierającej program zwiedzania wraz z opisami odwiedzanych lub oglądanych miejsc, wykreślanki dla uczestników wycieczki. Uczestnikami wycieczki mogą być turyści odwiedzający Toruń, ale również mieszkańcy Torunia i okolic, rodziny z dziećmi, uczniowie z nauczycielami, a także inne zorganizowane grupy lub pojedyncze osoby. Aby wziąć udział w zabawie, wystarczy

za pomocą pakietu startowego, który składa się z trzech, opisanych już, a zaprezentowanych poniżej części, zwiedzić Toruń szlakiem jego obecnych i dawnych mostów. Uczestnicy wycieczki mają możliwość dowiedzieć się, kim są patroni toruńskich mostów, a także jakie te mosty miały i mają dla rozwoju Torunia znaczenie. Wycieczka rozpoczyna się w gmachu Archiwum Państwowego w Toruniu, gdzie uczestnicy mają możliwość zapoznania się z materiałami archiwalnymi dotyczącymi toruńskich mostów – są to głównie materiały kartograficzne, ale także dokumenty, w tym przywilej Jana Olbrachta, oraz fotografie. Wycieczka urozmaicona jest rejsem po Wiśle kultową toruńską łodzią o nazwie „Katarzynka”.

PRZYPISY

1. Opieka merytoryczna dr Agnieszki Rosy. Projekt powstał w ramach zajęć praca publiczna archiwów na kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Plan Torunia, autor: Krystian Chyrkowski



TREŚĆ ULOTKI

Toruńscy archiwiści zapraszają na alternatywne zwiedzanie Torunia pt. „Toruńskie mosty”

Oprac. Joanna Borysewicz, Marcin Frąś, Anna Południak

Program:

1. Przybycie na miejsce (Archiwum Państwowe w Toruniu, pl. Rapackiego 4).
2. Zwiedzanie Archiwum Państwowego w Toruniu i zapoznanie się z jego zasobem dotyczącym toruńskich mostów.
3. Przejście do miejsca cumowania łodzi „Katarzynka” (przy nadbrzeżu Bulwaru Filadelfijskiego w pobliżu ul. Mostowej).
4. W czasie rejsu uczestnicy z bliska zobaczą trzy toruńskie mosty.
5. Pierwszym punktem programu jest zobaczenie z bliska mostu drogowego im. Józefa Piłsudskiego.
6. Drugim punktem programu jest zobaczenie z bliska mostu kolejowo-drogowego im. Ernesta Malinowskiego.
7. Trzecim punktem programu jest zobaczenie z bliska mostu im. gen. Elżbiety Zawackiej.
8. Zakończenie wycieczki.

Most drewniany i ulica Mostowa

Pierwszym z wybudowanych mostów w Toruniu był most drewniany z 1500 r. Powstał on na mocy przywileju wydanego przez Jana Olbrachta w 1496 r. Stał się on najdłuższą konstrukcją drewnianą w Polsce i jedną z najdłuższych w Europie. Początkowo wybudowano najprostszy typ mostu, zwany leżakowym, palowym lub belkowym z ochronnymi izbicami. Co ciekawe, to właśnie przez ten most w 1501 r. przeprowił się kondukt żałobny polskiego króla Jana Olbrachta. W późniejszych latach pojawił się projekt przebudowy mostu na nowoczesną konstrukcję wieszarową wzorowaną na moście warszawskim, jednak ze względów finansowych wybudowano most tylko

z jednym bardzo szerokim przęsłem. Most ten wielokrotnie był niszczone przez krę w czasie wiosennych roztopów i w 1863 r. zdecydowano się na zbudowanie nowoczesnego mostu kratownicowego, ale z tradycyjnych materiałów, czyli drewna. W 1877 r. konstrukcja ta niestety spłonęła i nie doczekała się odbudowy. Most ostatecznie rozebrano po szkodach spowodowanych przez krę w 1879 r.

Z historią pierwszego toruńskiego mostu wiąże się ulica Mostowa. Pierwotnie nazywała się ona Promową lub Przewoźną. W czasie powstania mostu drewnianego zmieniono jej nazwę na funkcjonującą obecnie. Wiązało się to z jej funkcją, mianowicie stanowiła drogę dojazdową do mostu na Wiśle. Była ona jedną z najwcześniej wytyczonych ulic w Toruniu.

TORUŃSKI STAŁY MOST

Most im. Ernest Malinowskiego

Konstrukcja tego mostu powstała w 1873 r. Most składał się wówczas z toru kolejowego, wąskiej jezdni i chodnika



dla pieszych. Pełnił także funkcje obronne. W celu upiększenia wzniesiono na filarach brzegowych mostu wieże mierzące powyżej 20 metrów, które w dolnej części mieściły pomieszczenie dla wartownika. Rzeźby umieszczone na wieżach nawiązywały do krzyżackiej i pruskiej historii miasta, zostały jednak zdemontowane w latach 20. XX w., a same wieże rozebrano w latach 50. W latach 30. XX w. most zamknięto dla ruchu kolejowego i położono na nim drugi tor kolejowy. W czasie II wojny światowej most został dwukrotnie wysadzony, w 1939 r. przez wycofujące się wojska polskie oraz w 1945 r. przez wojska niemieckie. Jednak już w 1948 r. został odbudowany. W latach 80. XX w. zostało wymienione pierwsze i ostatnie przęsło mostu na nowoczesną płaską konstrukcję, która jest wykorzystywana do dziś.

Most składa się z pięciu przęseł, a jego długość wynosi 977 metrów.

Patronem mostu od 1999 r. jest Ernest Malinowski, żyjący w latach 1818–1899 polski inżynier drogowy i kolejowy, zasłużony budowniczy kolei, zwłaszcza kolei transandyjskiej.

W 2008 r. wizerunek mostu im. E. Malinowskiego umieszczono na znaczku pocztowym wydanym przez Poczta Polską w ramach emisji znaczków „Mosty w Polsce”.

II TORUŃSKI STAŁY MOST

Most im. Józefa Piłsudskiego

Decyzję o budowie mostu drogowego w Toruniu podjęto w 1927 r. Co ciekawe, nie przewidywała ona jednak nowej budowy, a przeniesienie mostu z okolic Kwidzyna do Torunia. Przenoszenie mostu rozpoczęto w 1928 r., a już w 1932 r. pierwsze pojazdy przejechały po nowej toruńskiej przeprawie. Most został przetransportowany w częściach. Był drugim mostem w Toruniu stanowiącym stałą przeprawę przez Wisłę. Oficjalne otwarcie i poświęcenie mostu nastąpiło 11 listopada 1934 r. Most został wyposażony w dwa tory tramwajowe łączące dwa miasta, Toruń i Podgórz.

Podobnie jak most kolejowy pierwszy most drogowy w Toruniu również został dwa razy wysadzony w wyniku działań wojennych, przez wojska polskie i niemieckie. Most został odbudowany w 1950 r. Linia tramwajowa Toruń–Podgórz z powodu ogromnego przeciążenia ruchu została zamknięta w 1984 r.

Budowla składa się z 5 przęseł, a długość jego części stalowej wynosi około 990 metrów i waży ponad 11 800 ton.

Patronem mostu jest Józef Piłsudski, polski mąż stanu, naczelnik państwa i pierwszy marszałek Polski. Obecne władze Torunia podjęły decyzję o przeprowadzeniu remontu mostu. Szczegóły dotyczące inwestycji zostaną podjęte po zapoznaniu się z wynikami konsultacji społecznych przeprowadzonych wśród mieszkańców Torunia.

III TORUŃSKI STAŁY MOST

Most im. gen. Elżbiety Zawackiej

Z założenia konstrukcja tego mostu miała nawiązywać do istniejących już mostów toruńskich, kolejowego i drogowego. W 2007 roku zakończono prace projektowe, a w 2010 r. rozstrzygnięto przetarg i rozpoczęto budowę. Most został oddany do użytku w grudniu 2013 roku. Jest to most podwieszany o konstrukcji stalowej i długości 540 metrów. Zbudowany został z dwóch przęseł, każde o długości 270 metrów oparte na jednej podporze w nurcie rzeki i przyczółkach brzegowych. Do montażu elementów mostu sprowadzono specjalistyczny sprzęt, a moment ten był niemałym wydarzeniem w życiu codziennym mieszkańców miasta.

Patronką mostu została zasłużona tornianka, cichociemna oraz żołnierz Armii Krajowej generał Elżbieta Zawacka, która jest także założycielką i patronką działającej w Toruniu Fundacji Generał Elżbiety Zawackiej. Archiwum i Muzeum Pomorskie AK oraz Wojskowej Służby Polek. Fundacja jest archiwum społecznym, które zajmuje się gromadzeniem dokumentacji o szeroko rozumianej wojennej służbie kobiet w szeregach Armii Krajowej na Pomorzu. Na jej podstawie organizuje wystawy i prelekcje.



BŁAŻEJ BOGUSZEWSKI

TORUŃ

Gra planszowa o tematyce archiwalnej pt. „Archonauci” – instrukcja, wersja I

W artykule zaprezentowana została instrukcja do fabularnej gry planszowej o tematyce archiwalnej. Celem gry jest poprzez zabawę przybliżenie zagadnień związanych z archiwistyką i archiwum, pracą archiwistów i zarządców dokumentacji, w tym także terminologią archiwalną¹. Fabuła gry przeniesiona została do kosmosu, nawiązuje do popularnego filmu pt. „Gwiezdne wojny”. Autor scenariusza gry, Błażej Boguszewski, jest studentem kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Większość swojego wolnego czasu poświęca różnego rodzaju grom, w które nie tylko gra, ale także je projektuje. Tworząc grę „Archonauci”, chciał pokazać, że także tematyka archiwalna może stać się podstawą stworzenia gry planszowej, której gracze przeniesieni zostaną w świat magazynów archiwalnych, zarządzania dokumentacją, terminologii archiwalnej, a zagadnienia te poprzez zabawę staną się im bliższe.

ZARYS FABULARNY

W 2240 r. ludzkość sięgnęła gwiazd na skalę masową. Setki tysięcy okrętów opuściło Ziemię, rozpoczął się okres kolonizacji Układu

Słonecznego. Ogromny skok technologiczny oraz kulturowy, które się dokonały, zaczęto nazywać Drugim Renesansem. To, co kiedyś zdawało się mrzonką i wymysłem pisarzy uprawiających fantastykę, teraz stało się rzeczywistością.

W 2276 r. został wystrzelony pierwszy międzygwiazdny statek archiwalny. Był to przełomowy projekt. Miał na celu w sposób szybki oraz bezpieczny przewozić najcenniejsze oryginalne materiały archiwalne w postaci papierowej, fotografii, filmów pomiędzy skolonizowanymi planetami Układu Słonecznego, tak aby użytkownicy uprawiający badania naukowe mieli szybki dostęp do materiałów archiwalnych w postaci retro.

Jednak z nieznanych przyczyn okręt zaginął na trasie międzygwiazdnej pomiędzy Jowiszem i Marsem. Dla całej społeczności naukowej był to ogromny cios. Dopiero w 2278 r. udało się odnaleźć zawieszony w bezkresnej przestrzeni kosmicznej okręt. Przypominał on okręt widmo. Wszelkie komunikaty oraz próby nawiązania łączności z okrętem zdawały się spełzać na niczym, zawiodła technika. Zjednoczona Rada Archiwalna przy współpracy z Zjednoczoną Ziemią Marynarką Gwiezdną postanowiły wysłać specjalnie przygotowaną grupę ratunkową w celu zbadania wraku oraz ocalenia zasobu, który znajdował się na okręcie. Wysłano archonautów czyli archiwistów – records menagerów, którzy wiedzieli, jak postępować z zagrożoną dokumentacją. Po dotarciu na miejsce mieli rozeznaczyć sytuację i sprawdzić, czy okręt uległ awarii, czy może jednak stał się łakomym łupem dla piratów, którzy mogliby wykorzystać zgromadzone na statku archiwalia jako ekskluzywny towar na czarnym rynku? A może komputer pokładowy SZSP (Samodzielny Zintegrowany System Pokładowy)

jakimś dziwnym trafem został zainfekowany przez nieznaną dotąd wirus komputerowy? Co tak naprawdę czeka dzielnych archonau-
tów na miejscu, dowiedzą się, gdy przekro-
czą drzwi od śluzu powietrznej i znajdują się na
okręcie.

OGÓLNE ZASADY GRY I ROZPOCZĘCIE GRY

Gra przeznaczona jest dla osób w wieku po-
wyżej 6 lat. W grę jednocześnie może grać od
jednego do czterech graczy. Każdy gracz ma
inne możliwości, otrzymuje kartę gracza, na
której te możliwości są określone. Karty gra-
czy losowane są poprzez rzut kostką. Osoba,
która wyrzuci największą wartość, otrzymuje
kartę gracza nr 1, osoby, które wyrzucą niż-
sze wartości, otrzymują kolejno kartę gracza
nr 2, nr 3 i nr 4. Grę rozpoczyna gracz nr 1.
Każdy gracz zaczyna grę w innym miejscu
planszy.

KOŚCI DO GRY

W grze planszowej Archonauci wykorzystu-
je się kości k6.

PLANSZA DO GRY

Planszę do gry układa się z trzech rodzajów
elementów: korytarzy, pomieszczeń (po-
mieszczenia ponumerowane są od 1 do 9)
i śluz. To gracze decydują, jak w danej roz-
grywce będzie wyglądać plansza.

ELEMENTY GRY²

24 Karty Nagród

30 Kart Zagrożeń

40 Kart Pomieszczeń

16 Kart Wyposażenia

20 Znaczników Tlenu

20 Znaczników Życia

8 Znaczników Drzwi i Grodzi

20 Korytarzy

15 Pomieszczeń

DRZWI I GRODZIA

Te elementy planszy są oznaczone za po-
mocą specjalnych znaczników. Zależenie od
scenariusza, który jest rozgrywany, spełnia-
ją różne funkcje.

FAZY W GRZE

Gra dzieli się na fazy, w których gracze wy-
konują odpowiednie działania.

1. Faza Ruchu;
2. Faza Walki;
3. Faza Porządkowa.

Faza Ruchu: w tej fazie gracze mogą się po-
ruszać lub też wykonać specjalną akcję, czyli
bieg.

Faza Walki: Jeśli któryś z graczy na swej dro-
dze napotka zagrożenie, wtedy rozgrywa
walkę.

Faza Porządkowa: podczas tej fazy gracze
dobierają wszystkie Karty Nagród i Wyposa-
żenia, które udało im się zdobyć.

Omówienie karty postaci

Karta postaci dostarcza informacji na temat
postaci, której poczynaniami kieruje gracz.
Składa się z czterech elementów:

Statystyki:	Współczynniki:
1. BRAKOWANIE (atak)- > 3	3. RUCH-> 4
2. ZABEZPIECZANIE (obrona)-> 3	4. OBRAŻENIA-> 2

- Brakowanie – wskazuje liczbę punktów ataku;
- Zabezpieczanie – wskazuje liczbę punk-
tów obrony;

- Ruch – wskazuje liczbę pól jaką może poruszać się postać;
- Obrażenia – wskazuje ile obrażeń może otrzymać postać.

WYPOSAŻENIE

Podczas eksploracji okrętu uczestnicy, czyli archonauca znajdują wiele przydatnych przedmiotów, które pomagają w zadaniach. Każda postać może posiadać przy sobie do trzech kart małych przedmiotów oraz jedną kartę dużego przedmiotu. Dopiero po ich wykorzystaniu może korzystać z następujących przedmiotów.

RUCH

Archoanuci przemierzają korytarze mrocznego i przerażającego okrętu widmo. Penetrują pomieszczenia i zmagają się z niebezpieczeństwami, które skrywane są na pokładzie statku. Każdy z graczy może przesunąć swoją postać o maksymalny Współczynnik Ruchu lub też o połowę ruchu. Pola liczy się od miejsca, gdzie stoi archonauta.

BIEG

Jest to specjalna akcja podczas Fazy Ruchu. Gracz przesuwa się o podwojoną wartość swojego Współczynnika Ruchu.

UWAGA! Każda akcja biegu kosztuje jeden tlen.

TLEN

Na początku gry każdy z graczy dysponuje czterema butlami tlenu. Są one wykorzystywane podczas specjalnych akcji, które gracz może wykonać, oraz podczas zmagania siłowych z przeciwnikami. Jednak trzeba pamiętać, że jeśli któremuś z graczy skończy się tlen, to automatycznie kończy grę.

ŻYCIE

Archonauca stawiają czoła wielu zagrożeniom. Ogromnym pająkom, piratom, szabrownikom, dlatego też ich zdrowie jest bardzo ważne. Każdy z graczy posiada 6 punktów życia. Gdy współczynnik życie archonauty dojdzie do zera, automatycznie gracz kończy grę.

PRZYKŁAD WALKI

Gracz znajduje się w pomieszczeniu Magazyn Archiwalny. Zgodnie z opisem karty dobiera Kartę Zagrożenia. Jest nią Pirat. Jego statystyki Brakowania oraz Zabezpieczenia wynoszą po 3. Gracz decyduje się na walkę z Piratem. Gracz dysponuje takimi samymi statystykami. Uwaga! Gracz atakuje pierwszy, na kości wypada wynik równy 4. Sumuje wartość kości oraz statystyki Brakowania, jego ostateczny wynik to 7, pirat wyrzuca 2, sumuje swój wynik z kości z Zabezpieczeniem, jego wynik wynosi 5. Pirat przegrywa, a gracz może kontynuować swoją przygodę. Podczas walki gracz zużywa jedną butlę tlenu. Walka, której nie udało się rozstrzygnąć za pierwszym razem, jest kontynuowana bez straty tlenu. Zdarza się, że archonauta walczy nie z jednym, a z kilkoma przeciwnikami, wtedy sumuje się ich statystyki Brakowania bez rzucania kości, tak samo w przypadku Zabezpieczenia. Przeciwników, którzy mają na swojej karcie określoną wartość Życia, traktuje się jako samodzielne karty i walka z nimi rozstrzyga się normalnie. Ich statystyki się nie sumują.

UCIECZKA

To nie wstyd uciec, jeśli przeciwnik okaże się za silny. Gracz musi przed rozpoczęciem walki zadeklarować, że chce uciec. Ucieczka udaje się, gdy gracz wyrzuci na kości 6. Niektóre karty wyposażenia takie jak Plecak Odrzutowy pomagają w tym.

INTERPRETACJA KART

Karty dzielą się na kilka typów:

- Karty Nagród;
- Karty Pomieszczeń;
- Karty Zagrożeń;
- Karty Wyposażenia.

Każda karta składa się z opisu fabularnego oznaczonego kursywą, a także zależnie od rodzaju karty zamieszczone są działania danej karty. Np.

MAGAZYN ARCHIWALNY

Ogromne pomieszczenie, wypełnione regałami, na których znajdują się bogato zdobione książki, posyty oraz teczki.

Dobierasz:

Zyskujesz:

Na początku dobiera się wszystko to, czego wymaga od nas opis na karcie ze słowem kluczowym Dobierasz. Po udanym przejściu przez wymogi, które postawiła przed graczem karta, należy zebrać wszystko to, co znajduje się pod słowem kluczowym Zyskujesz.

PRZYPISY:

1. Opieka merytoryczna dr Agnieszki Rosy. Test gry nr 1 odbył się w czwartek, 7 kwietnia 2016 r., rozegrano jedną rozgrywkę. Testerami gry byli studenci UMK: Joanna Borysewicz, Marcin Fraś, Anna Południak i Sonia Waleszczuk.
2. Karty do gry w formie prototypu znajdują się w posiadaniu autora gry „Archonauci” – Błażeja Boguszewskiego.

Recenzowany tom jest pionierski, bezprecedensowy, tworzący nową jakość w polskiej archiwistyce. Doszło w nim do spotkania archiwistów doświadczonych z początkującymi, tymi i tymi wnoszącymi powiew nowego do działalności archiwów. Musi on dotrzeć nie tylko do rąk archiwistów, ale również, a może najbardziej?, regionalistów, animatorów kultury, muzealników i dydaktyków. Tylko wtedy zaistnieje szansa na zmianę postrzegania roli archiwów w działalności edukacyjnej.

dr hab. Waldemar Chorążyczewski,
prof. UMK, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Publikacja stanowi kolejną propozycję ukazującą możliwości wykorzystania przestrzeni miejskiej do zorganizowania gry o charakterze edukacyjnym. Niewątpliwym walorem publikacji (i w pewnym sensie innowacją) jest jednak to, że twórcami zamieszczonych propozycji czy gotowych scenariuszy gier są archiwiści.

dr Barbara Techmańska,
Uniwersytet Wrocławski



www.edukacjaarchiwalna.pl

ISBN: 978-83-944328-1-2