



NA TROPIE Tajemnic...

Wszyscy uwielbiamy tajemnice. Od dzieciństwa czytamy o nich w książkach, oglądamy filmy, których fabuła jest wokół nich osnuta, słuchamy o nich opowieści. Warto zwrócić uwagę, że większość z nich dotyczy, albo sama w sobie stanowi, nasze dziedzictwo kulturowe. Biała dama, skarb templariuszy, ukryte lochy... – to wszystko rozpala wyobraźnię, ale równie ekscytująca może być po prostu tajemnica tego, kto mieszkał w starym domu na skraju wsi, co przedstawia obraz w kościele, czym zajmowali się nasi przodkowie albo skąd wzięła się nazwa ulicy. Grając w grę, którą oddajemy w Państwa ręce, uczniowie stają się depozytariuszami tajemnic dziedzictwa kulturowego, a zarazem jego strażnikami.

zainteresowanie uczniów
tematyką dziedzictwa
kulturowego, rozumianego
wieloaspektowo

rozpowszechnienie wśród
uczniów wiedzy na temat
dziedzictwa kulturowego
i wsparcie ich w zdobywaniu
nowych kompetencji

kształtowanie aktywnej,
obywatelskiej postawy
względem dziedzictwa
kulturowego.

CZYM JEST DZIEDZICTWO KULTUROWE?

Dziedzictwo kulturowe to wszystkie elementy tworzące i kształtujące naszą kulturę, a więc tradycje, dzieła sztuki, książki, wynalazki, budynki, filmy, wspólna historia, muzyka, kuchnia (istnieje nawet pojęcie dziedzictwa kulinarnego) i wiele innych. Dziedzictwo kulturowe dzielimy na materialne, a więc takie, którego możemy dotknąć oraz niematerialne, czyli takie, którego dotknąć nie możemy, np. mity i obyczaje. Oprócz tego możemy spotkać się również z następującymi pojęciami: *dziedzictwo światowe, europejskie, polskie i regionalne*.

Gra STRAŻNICY Tajemnic została przygotowana z myślą o wykorzystaniu jej m.in. na lekcjach historii, spotkaniach kółek regionalnych, szkolnych wycieczkach czy przy projektach uczniowskich. Świetnie nadaje się jako narzędzie motywujące do poznawania dziejów wybranego zabytku, odkrywania historii miejsca i jego mieszkańców. Może dotyczyć obiektów zarówno znanych, jak i zupełnie zapomnianych. Skłania do uważnego patrzenia i interpretacji, ćwiczy samodzielne myślenie ale również pracę w grupie. Jej atutem jest to, że może dotyczyć dziedzictwa kulturowego dowolnie wybranego obszaru. Gra polega na układaniu zagadek w grupach. Zagadki ułożone przez jedną z drużyn są następnie rozwiązywane przez pozostałe drużyny.

JAK UŻYWAĆ GRY?

Gra została stworzona w ten sposób, by można dowolnie stopniować jej trudność.



Najlepiej po raz pierwszy zagrać w grę na zajęciach w szkole w oparciu o obiekt znany uczniom. Gra może zostać poprzedzona prelekcją o dziedzictwie kulturowym Waszej miejscowości. Uczniowie mogą dostać również za zadanie, by dowiedzieć się jak najczęściej po lekcjach o danym zabytku, a zdobytą wiedzę wykorzystać będą mogli w grze. Gdy uczniowie poznają mechanizm gry, można przeprowadzić grę na wycieczce, w terenie.

DLA POCZĄTKUJĄCYCH

- większe drużyny (pięcio- lub sześćosobowe)
- zabytek znany, konkretny obiekt w miejscowości
- więcej czasu na przygotowanie zagadek
- możliwość odrzucenia do 4 kart, które nie pasują do danego zabytku

DLA ZAAWANSOWANYCH

- mniejsze drużyny (dwu-, trzyosobowe)
- zastosowanie gry na wycieczce gdy grupa po raz pierwszy spotyka się z obiektem
- krótszy czas na przygotowanie zagadki

NARZĘDZIE DLA NAUCZYCIELI

utrwalanie materiału
zdobywanie wiedzy
uważne patrzenie
samodzielne myślenie
praca w grupie

WSPARCIE EDUKACYJNE

lekcje historii
spotkania kółek regionalnych
wycieczki szkolne
projekty uczniowskie

TALIA Z PRZYKŁADAMI

Przykładowe zagadki mogą być dostępne przez cały czas trwania zabawy.

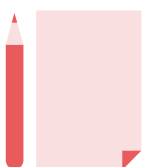
PRZYGOTOWANIA DO GRY

Przygotowanie poszczególnych elementów będzie zależne od tego, czy gra odbywa się w pomieszczeniu czy w terenie.



PODGLĄDOWY PLAN OBSZARU GRY NP. MAPA

można wykorzystać mapy internetowe lub plany znajdujące się na tablicach informacyjnych, np. plany zamku, kościoła, muzeum, skansenu, parku, cmentarza, dzielnicy, miejscowości czy innego określonego przez nas obszaru gry



KARTKI PAPIERU I OŁÓWKI/DŁUGOPISY

do notowania pytań i odpowiedzi

PUBLIKACJE DOTYCZĄCE ZWIEDZANEGO OBIEKTU

przewodniki, ulotki, broszury, tablice informacyjne, lista stron internetowych wartych uwagi i inne



TABLICA OGŁOSZEŃ/STÓŁ, PINEZKI/TAŚMA/MASA MOCUJĄCA

miejsce gdzie będzie można zaprezentować pytania i odpowiedzi (może to być ściana, tablica korkowa, deska czy stół)

UTRWALENIE MATERIAŁU

Gra może służyć jako forma powtórki po lekcji w szkole na temat zabytków w miejscowości, po zwiedzaniu z przewodnikiem miejsca na wycieczce. W tej wersji, jeśli uczniowie mają już jakąś wiedzę, czas na przygotowanie zagadki może być stosunkowo krótki: do 15 minut.

ZDOBYWANIE WIEDZY

Uczniowie mogą dostać za zadanie, dowiedzenie się jak najwięcej o konkretnym miejscu lub obiekcie lub też, w wersji zaawansowanej, na wycieczce mogą zmierzyć się z zabytkiem zupełnie nieznanym, korzystając z tablic informacyjnych na miejscu, materiałów, książek udostępnionych przez nauczyciela lub też z Internetu w telefonie. W tej wersji warto mieć więcej czasu na przygotowanie zagadki, by uczniowie mieli czas na dotarcie do źródeł: do 30 minut.

ZAWARTOŚĆ KOMPLETU DO GRY



- Instrukcja dla uczestników
- Instrukcja dla nauczyciela
- Talia A – treść zagadki (10 kart)
- Talia B – forma zagadki (9 kart)
- Talia z przykładowymi zagadkami
- Karta zagadki i odpowiedzi



STRAŻNICY TAJEMNIC – KROK PO KROKU

1. Przejrzyj karty z talii A i z talii B – jeśli niektóre kategorie z talii A nie pasują do miejsca, obiektu, który jest tematem gry, to odrzuć je (kart powinno być przynajmniej tyle, ile grup, ale może też być więcej; wtedy nie wszystkie zostaną wykorzystane). Skseruj karty zagadki i karty odpowiedzi.
2. Wyjaśnij z grupą, co oznacza pojęcie *dziedzictwo kulturowe*. Wymieńcie wspólnie konkretne przykłady kulturowego dziedzictwa materialnego i niematerialnego, posiłkując się definicją.
3. Wyjaśnij zasady gry, podaj przykładowe pytania i odpowiedzi (można wykorzystać przykładowe zagadki dołączone do gry, które powstały w opactwie Benedyktynów w Tyńcu).
4. Określ, ile czasu mają grupy na przygotowanie zagadek, ile na ich rozwiązywanie i z jakich materiałów mogą korzystać.
5. Drużyny losują po jednej karcie z talii A i po jednej karcie z talii B. Zapisują na karcie zagadki nazwę drużyny i kategorie, które wylosowali. Następnie przystępują do stworzenia zagadki. Na koniec zapisują zagadkę wyraźnie na białych kartach i umieszczają w wyznaczonym miejscu.
6. Gdy wszystkie zagadki są już gotowe, drużyny przystępują do rozwiązywania zagadek pozostałych drużyn. Uczestnicy mogą poruszać się po tym samym terenie, po którym poruszali się, tworząc zagadki. Należy wyraźnie określić czas na rozwiązywanie zadań. Odpowiedzi wpisywanie są na karcie odpowiedzi.
7. Opiekun grupy zbiera wszystkie karty odpowiedzi. Każda drużyna prezentuje odpowiedź na swoją zagadkę (jeśli jest czas, to z komentarzem); w tym czasie przyznawane są punkty za poprawne odpowiedzi.
8. Za każdą poprawnie rozwiązaną zagadkę grupa otrzymuje 3 punkty, za przygotowanie zagadki, która nie była ani za łatwa, ani za trudna (czyli odpowiedziała na nią przynajmniej jedna grupa, ale nie wszystkie) grupa zadająca otrzymuje 2 punkty.

Zachęcamy do zabawy i wspólnego odkrywania piękna dziedzictwa kulturowego. Mamy nadzieję, iż poprzez bliższe poznanie zabytków młodzież przychylniejszym okiem spojrzy na to, co „stare” i dostrzeże w bogactwie naszej kultury i historii wartość, którą warto chronić i zachowywać dla następnych pokoleń.