

Scenariusz Gry Miejskiej „Przywracanie Pamięci Miejscom”

1. Adresaci gry

Międzypokoleniowa grupa odbiorców, osoby, które ukończyły 13 rok życia

2. Miejsce gry

Toruńska Starówka - wpisana w szerszą perspektywę miasta.

3. Cele gry

3.1 Cel główny

Wydobycie potencjału edukacyjnego toruńskich miejsc pamięci.

3.2 Cele operacyjne

3.2.1 Wiedza

Uczestnicy:

- znają i rozumieją termin miejsca pamięci oraz są w stanie odnieść się do jego wymiaru obiektywnego i subiektywnego,
- znają wydarzenia i osoby, które odcisnęły ślad na historii Torunia.

3.2.2 Umiejętności

Uczestnicy gry:

- potrafią wymienić, rozpoznać oraz opisać toruńskie miejsca pamięci,
- wyliczają przyczyny powstania miejsc pamięci na terenie Torunia,
- oceniają własne zaangażowanie w realizację poszczególnych zadań i całe przedsięwzięcie,
- są w stanie pracować w zorganizowanej grupie,
- podejmują przemyślane decyzje dotyczące kierowania grupą i rozwiązywania problemów związanych z jej funkcjonowaniem,
- komunikują, przekazują swoje pomysły/idee innym członkom grupy, przedstawicielom pozostałych grup, organizatorom gry itp.
- współpracują z innymi członkami grupy w celu osiągnięcia wspólnych celów,
- uzyskują i wykorzystują informacje z różnych źródeł, a także ustalają ich wiarygodność,
- promują własne interesy zarówno na płaszczyźnie grupy, jak i w szerszym kontekście społecznym,
- dostrzegają i poddają krytycznej analizie wzajemny wpływ człowieka i kontekstu, w którym funkcjonuje,
- prowadzą konstruktywny, pozbawiony agresji i stereotypów, dialog z ludźmi o odmiennym światopoglądzie, systemie wartości, wywodzącym się z innego środowiska, kultury, pokolenia.

3.2.3 Postawy

Uczestnik gry:

- utożsamiają się z wybranymi miejscami pamięci,
- rozumieją potrzebę międzypokoleniowego dialogu bazującego na dobrowolności i współpracy oraz dalekiego od moralizatorstwa i uprzedzeń,

- rozumieją potrzebę umiejętnego i aktywnego propagowania wiedzy dotyczącej toruńskich miejsc pamięci i kultury pamięci w środowisku lokalnym,
- doceniają rolę miejsc pamięci w procesie kształtowania tożsamości indywidualnej i zbiorowej (regionalnej) oraz budowania więzi społecznych na poziomie lokalnym i międzypokoleniowym.

4. Konieczne przygotowanie wstępne:

- zgromadzenie informacji na temat wybranych miejsc pamięci,
- opracowanie trasy i zasad planowanej gry,
- stworzenie zadań i wskazówek dla Graczy,
- wykonanie materiałów dydaktycznych (12 posterów zawierających informacje dotyczące wybranych miejsc pamięci UMK),
- wykonanie Kart Podróży,
- wykonanie kostiumów z epoki dla organizatorów odpowiedzialnych za poszczególne miejsca pamięci/stanowiska,
- przygotowanie akcji promocyjnej przedsięwzięcia.

5. Metody

Gra miejska

6. Formy

- indywidualna,
- zbiorowa.

7. Role uczestników gry

- Gracze – (maksymalnie 60 osób) ich zadaniem jest wcielenie się w rolę podróżników w czasie i odnalezienie wybranych miejsc pamięci /stanowisk w maksymalnie 6-osobowych zespołach. Z każdym miejscem pamięci, które znajduje się na trasie gry związane jest punktowane zadanie. Po jego wykonaniu - bez względu na jego rezultat – każda drużyna otrzymuje wskazówkę, która umożliwi lokalizację kolejnych miejsc pamięci/stanowisk na trasie gry. O zwycięstwie w grze decyduje liczba zgromadzonych punktów, których ilość jest wpisywana każdej drużynie do przygotowanych specjalnie na tę okoliczność Kart Podróży (drużyny otrzymują je na starcie gry, czyli pod znajdującym się na Starym Rynku pomnikiem Mikołaja Kopernika). Podczas gry drużyna musi przejść wszystkie stanowiska i przy każdym z nich pojawić się w pełnym składzie, aby otrzymać gwarantowaną nagrodę za udział w grze. Dopiero dotarcie (przed określoną wcześniej godziną) do ostatniego miejsca pamięci/stanowiska (mety) znajdującego się na dziedzińcu Ratusza Staromiejskiego oraz wykonanie tam zadania specjalnego (ułożenie wraz z innymi uczestnikami gry puzzli rozdawanych graczom przy poszczególnych miejscach pamięci oraz własnoręczne stworzenie miejsca pamięci - kubka, na których wykonali napis: „Przywróciłem/Przywróciłam Pamięć Miastu”) uprawomocnia do otrzymania nagrody za udział w grze.

- Organizatorzy –przewodnicy – osoby, które przygotowały grę miejską i czuwają nad jej przebiegiem, prezentują graczom wiedzę na temat poszczególnych miejsc pamięci UMK, przekazują graczom treść zadań do wykonania, czuwają nad ich prawidłowym przebiegiem, przekazują graczom wskazówki, udzielają graczom pomocy i wsparcia.

8. Środki dydaktyczne:

- 12 posterów zawierające informacje na temat poszczególnych miejsc pamięci,
- Karty Podróży,
- markery,
- flamastry,
- brystole,
- kredki,
- kubki,
- flamastry olejowe,
- zestawy zdjęć Rektorów UMK,
- czyste kartki papieru,
- długopisy,
- wydrukowane rymowane zagadki,
- wydruki map z zaznaczonymi punktami, do których należy dotrzeć,
- wydrukowane rebusy,
- wydrukowane kopie ulotki z 1982 r. zachęcającej mieszkańców Torunia do wzięcia udziału w antykomunistycznych wystąpieniach zawierająca na rewersie kopię archiwalnego zdjęcia Kościoła św. Ducha, jeszcze bez charakterystycznej wieży,
- wydrukowane pocztówki z repliką portretu Henryka Strobanda,
- fragmenty „Straszego dworu”,
- test dotyczący gen. Elżbiety Zawackiej,
- odtwarzacz mp3,
- plik mp3 z pieśnią „Barka”,
- kostiumy organizatorów,
- kopie archiwalnych zdjęć: gen. Elżbiety Zawackiej, Domu Studenckiego nr 1,
- puzzle prezentujące panoramę Torunia i napisem „Przewróciliście pamięć miastu”.

9. Czas zajęć

180 min.

10. Przebieg gry:

10.1 Faza wstępna

1. Stacja na trasie gry – Rynek Staromiejski – Pomnik Mikołaja Kopernika – przywitanie graczy, przypomnienie zasad gry, wręczenie Kart Podróży i pierwszej wskazówki
 - Wskazówka: rymowana zagadka.

10.2 Faza realizacji

2. Stacja na trasie gry – *Collegium Maius* – tablica upamiętniająca setne urodziny pierwszego rektora UMK – prof. Ludwika Kolankowskiego
 - zadanie: ułożyć chronologicznie pięć zdjęć rektorów UMK (biorąc pod uwagę daty ich kadencji),

- wskazówka: puzzle prezentujące archiwalne zdjęcie Domu Studenckiego nr 1
3. Stacja na trasie gry – Dom Studencki nr 1, w którym w latach 1948-1949 mieszkał Zbigniew Herbert (uczestnicy gry mają możliwość odwiedzenia pokoju studenckiego z wystrojem stylizowanym na przełom lat 40' i 50')
 - zadanie: ułożyć wiersz z wykorzystaniem słów kluczy – jednowyrazowych tytułów wierszy Z. Herberta (za każde użyte słowo klucz przyznawany był jeden punkt)
 - zadanie dodatkowe: zlokalizowanie w czasie trwania gry, innych znajdujących się na toruńskiej Starówce miejsc pamięci upamiętniających związki Z. Herberta z grodem Kopernika).
 - wskazówka: fragment pieśni „Barka”
 4. Stacja na trasie gry – Pomnik Ojca Świętego Jana Pawła II
 - zadanie: zlokalizować w pozostałym czasie gry, jak największej ilość znajdujących się na toruńskiej Starówce miejsc pamięci upamiętniających wizytę w grodzie Kopernika powszechnie znanych osób, które na stałe zapisały się na kartach historii Polski i świata.
 - wskazówka: kopia ulotki z 1982 r. zachęcającej mieszkańców Torunia do wzięcia udziału w antykomunistycznych wystąpieniach zawierająca na rewersie kopię archiwalnego zdjęcia Kościoła św. Ducha, jeszcze bez charakterystycznej wieży,
 5. Stacja na trasie gry – Kościół św. Ducha - tablicy upamiętniającej antykomunistyczne demonstracje, które miały miejsce w Toruniu 1. i 3. maja 1982 roku
 - zadanie: połączyć daty z wydarzeniami z historii Solidarności.
 - wskazówka: pocztówka z repliką portretu Henryka Strobanda
 6. Stacja na trasie gry – pomnikiem upamiętniającym burmistrza Henryka Strobanda
 - zadanie: przekazać łańciskie sentencje na zasadach głuchego telefonu.
 - wskazówka: rebus.
 7. Stacja na trasie gry – ruiny Zamku Krzyżackiego – tablica upamiętniająca setną rocznicę podpisania w Toruniu II pokoju toruńskiego
 - zadanie: wykonać projekt herbu swojej drużyny.
 - wskazówka: mapa z zaznaczonym punktem.
 8. Stacja na trasie gry – tablica upamiętniającą Halinę Grossównę
 - Zadanie: odegrać fragment sceny ze „Strasznego dworu”, w której ekranizacji wzięła udział pochodząca z Torunia aktorka.
 - wskazówka: mapa z zaznaczonym punktem.
 9. Stacja na trasie gry – tablica poświęcona pamięci rabina Cwi Hirsza Kaliszera
 - zadanie: wskazać na mapie Izrael
 - zadanie dodatkowe: wymieniali inne miejsca przypominające o zamieszkiwaniu Torunia przez mniejszość żydowską.
 - wskazówka: rymowana zagadka.
 10. Stacja na trasie gry - Tablica znajdująca się na fasadzie domu, w którym mieszkał Jan Godfryd Roesner
 - zadanie: wcielić się rolę obrońców burmistrza i stworzyć poświęconą jego sprawie mowę końcową.
 - wskazówka: kopia archiwalnej fotografii Elżbiety Zawackiej .

11. Stacja na trasie gry – gmach Fundacji Generał Elżbiety Zawackiej (uczestnicy gry mają możliwość obejrzenia znajdującej się wewnątrz gmachu ekspozycji muzealnej)
- zadanie: rozwiązać test dotyczący gen. Elżbiety Zawackiej.
 - wskazówka: zagadka

10.3 Faza podsumowująca

12. Stacja na trasie gry - dziedziniec Ratusza Staromiejskiego
- wykonanie zadań specjalnych
 - podsumowanie całego przedsięwzięcia: wręczenie nagród i umożliwienie graczom wyrażenia własnej opinii na temat uczestnictwa w grze.

11. Ewaluacja

Analiza wypowiedzi graczy, zdjęć powstałych w czasie gry, esejów i kalendarzy sporządzanych przez organizatorów.