



TEATR PRZY STOLE

SCENARIUSZE



Joanna Luźnia
Tomek „Frejtag” Piątek

www.teatrprzystole.pl

Autorzy: Joanna Luźnia, Tomek „Frejtag” Piątek

Redakcja i korekta: Joanna Luźnia

Skład i opracowanie graficzne: Joanna Luźnia

www.teatrprzystole.pl

www.gryfrejtaga.pl

Warszawa 2024

Publikacja jest częścią innowacji „Teatr przy stole”, rozwijanej w ramach projektu „Innowacje na ludzką miarę 2” finansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.



Rzeczpospolita
Polska



inkubator
pomysłów

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Scenariusze dostępne są na licencji CC-BY 4.0 – Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe



Spis treści

02

Wstęp

04

Sąsiedzi do dzieła!

16

Tamtego ciepłego, letniego dnia...

29

Przygoda w muzeum

43

Bal na zamku

51

Podróż na nieznaną
wspę

01

Wstęp

Trzymasz w rękach zbiór pięciu scenariuszy stworzonych w ramach innowacji „Teatr przy stole”. Zachęcamy w niej do prowadzenia zajęć opartych na wspólnym snuciu opowieści, w której opowiadający stają się bohaterami i bohaterkami, odgrywają ich i kierują ich losami. Innowacja oparta jest o gry fabularne (RPG – ang. role-playing games) i storytelling. Przeznaczona jest dla tych wszystkich, którzy na co dzień pracują z osobami dorosłymi w wieku 60+ i chcieliby poszerzyć swoją ofertę zajęć o propozycję aktywizującą, pozwalającą równocześnie ćwiczyć funkcje poznawcze seniorów, rozwijać ich wyobraźnię i kreatywność oraz dawać rozrywkę.

Dzięki tym scenariuszom wspólnie z seniorami możecie stworzyć wyjątkowe historie. Każdy z nich został pomyślany w taki sposób, aby w swojej najprostszej formie mógł zostać poprowadzony w 60 minut i był przyjazny również dla osób początkujących (zarówno prowadzących, jak i grających). Scenariusze są różnorodne i odpowiadają na różne potrzeby – mamy nadzieję, że dzięki temu każdy znajdzie w zbiorze coś dla siebie i dla uczestników oraz uczestniczek swoich zajęć.

Jeśli zechcesz podzielić się z nami swoimi przemyśleniami lub doświadczeniami, jeśli będziesz mieć wątpliwości lub uwagi do scenariuszy albo zwyczajnie – poczujesz, że chcesz o nich porozmawiać – to nie krępuj się i napisz do nas! Kontakt do nas znajdziesz na stronie <https://www.teatrprzystole.pl/kontakt>. Zapraszamy Cię również do naszej społeczności na Facebooku – dołącz do grupy „Zagrajmy w RPG z osobami w wieku 60+” <https://www.facebook.com/groups/zagrajmyzseniorami>. Znajdziesz tam nie tylko nas, ale także inne osoby z całej Polski, zainteresowane tym tematem.

Pamiętaj – każdy scenariusz to tylko przykład tego, jak można poprowadzić wspólną opowieść. Traktuj je jako inspirację, a nie wyrocznię i podążaj przede wszystkim za potrzebami i pomysłami grających. Każda wspólnie opowiadana historia w którymś momencie ożywa – pozwólcie się jej ponieść i podążajcie za nią. Jesteśmy bardzo ciekawi, gdzie was zaprowadzi!

Życzymy wam niezapomnianych przygód i wspaniałej zabawy!
Asia Luśnia i Tomek “Frejtag” Piątek

02

Sąsiedzi

do

dzieta!

scenariusz 1
Joanna Luźnia

W tym nieskomplikowanym scenariuszu osoby grające wcielają się w członków i członkinie Klubu Sąsiedzkiego, który został poproszony o pomoc w przygotowaniu planu wydarzenia – może to być Dzień Dziecka organizowany dla dzieci z pobliskiej miejscowości lub wizyta seniorów z innego miasteczka na obchodach lokalnego święta.

Scenariusz ten został pomyślany w taki sposób, aby był maksymalnie prosty (zarówno dla osoby prowadzącej, jaki i dla osób grających) i możliwy do przeprowadzenia przy mocno ograniczonym czasie. Fabuła i postacie niezależne zostały ograniczona do minimum, akcja dzieje się w przeważającej części w jednym tylko miejscu.

Dodatkowo scenariusz umożliwia uczestnikom i uczestniczkom gry poznanie różnych atrakcji i nowych możliwości spędzania czasu w ich okolicy. Daje pretekst do dzielenia się doświadczeniami i wspomnieniami i do czerpania z nich.

I. Informacje o scenariuszu

1. **Liczba osób:** 3 – 5 graczy/graczek plus osoba prowadząca (OP)

2. **Poziom trudności:** bardzo łatwy

3. **Czas trwania:** 60 min

4. **Rekwizyty i pomoce, które możesz wykorzystać:**

- kartki a4, długopisy lub ołówki;
- flipchart (albo duże arkusze papieru) i markery;
- jeśli posiadasz lub możesz łatwo zebrać:
 - ulotki, pocztówki lub obrazki ciekawych miejsc lub atrakcji w waszej miejscowości,
 - plakaty, ulotki, albo zdjęcia z obchodów lokalnego święta lub Dnia Dziecka.

5. **Zasady rozgrywki:**

- uczestnicy i uczestniczki gry wcielają się w postaci sąsiadów i sąsiadek i planują wydarzenie;
- osoba prowadząca moderuje dyskusję, inspiruje graczy i graczki oraz wciela się w postaci drugoplanowe.

6. **Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej (OP)**

- **Jako OP moderujesz przebieg każdej ze scen oraz całej rozgrywki:**
 - jesteś narratorem opowieści – opisujesz otoczenie i każdą ze scen;
 - opisujesz konsekwencje działań postaci;
 - odgrywasz postacie niezależne (bohaterów drugoplanowych);
 - w razie potrzeby kończysz i rozpoczynasz sceny. Możesz powiedzieć np.: „Kończymy tę scenę i przechodzimy do kolejnej/ Teraz następuje cięcie i przenosimy się do kolejnej sceny”;
 - możesz pomijać nieistotne fragmenty historii;
 - zachęcaj, aby gracze i graczki jak najwięcej opowiadali i wymyślali:
 - jeśli ktoś nie wie, co powiedzieć lub zrobić, jako OP spróbuj mu pomóc. Możesz np. zapytać go, co czuje lub myśli jego postać;
 - dbaj o to, aby między postaciami dochodziło do interakcji i przekazuj głos innym (zwłaszcza tym, którzy/re rzadziej się odzywają). Możesz pytać np.: „A co na to twoja postać?/ Co chce powiedzieć?/ Co myśli twoja postać o tej propozycji?/ Czy odpowiadasz coś koleżance/koledze?/ Przekażmy teraz głos...”.

- **Opisując działania swojej postaci można robić to albo w pierwszej osobie liczby pojedynczej, albo w trzeciej.**

Zarówno ty, jak i każda osoba grająca, możecie wybrać taki sposób opisu, jaki jest dla was łatwiejszy i wydaje się bardziej intuicyjny.

Można powiedzieć: „*Wchodzę spóźniona. Jestem zdyszana i podekscytowana*” albo: „*Krystyna wchodzi spóźniona. Jest zdyszana i podekscytowana*”. Pierwszy sposób pomaga wczuć się w postać i historię, jednak niektórych to krępuje (zwłaszcza początkowo) i wolą mówić w sposób bardziej opisowy, czyli w trzeciej osobie liczby pojedynczej.

- **Staraj się pomagać osobom grającym, aby nie zapominali o odgrywaniu swoich postaci:**
- pamiętaj, aby zwracać się do osób grających imionami ich postaci;
 - zachęcaj grających do dodawania nowych informacji do ich postaci – pytaj, jakie doświadczenia/wspomnienia mogą mieć postacie, czy bohaterowie/bohaterki mają w swoich rodzinach małe dzieci albo aktywnych seniorów, na czym się znają itd.;
 - odwołuj się do relacji między postaciami, opisanych podczas tworzenia bohaterów/bohatek. Możesz np. napomknąć: „*Krystyno – wspominałaś, że lubicie z Anią spędzać czas na spacerach po waszym miasteczku. Może w ich trakcie widziałyście jakąś miłą restaurację, do której można zaprosić na obiad dzieci/seniorów?*”. Pamiętaj jedynie, aby i w tym wypadku zwracać się do postaci (jej imieniem), a nie do gracza/graczki.
- **Jeśli pojawią się wątpliwości lub realne trudności w wymyślaniu planu, pomóż osobom grającym:**
- zachęcaj do wspólnego zastanawiania się i dzielenia swoimi pomysłami;
 - zadawaj takie pytania, aby im ułatwić czerpanie z doświadczeń i wspomnień: „*A co twoja postać lubiła robić, jak była dzieckiem?/ A może zna jakieś dzieci i wie, jak one lubią teraz spędzać czas?/ Popuśćcie wodze fantazji – jaka atrakcja byłaby zaskakująca i ciekawa dla seniorów z innej miejscowości?/ Co ostatnio zwiedzała twoja postać, jak spędziła weekend?/ A może ktoś z sąsiadów/sąsiadek ma jakieś ciekawe hobby, które można by zaproponować innym jako ciekawą atrakcję?*” itp.;
 - pomóż, odgrywając swoją postać niezależną (sąsiada/sąsiadkę): ona również może zaproponować konkretną atrakcję lub miejsce do zobaczenia – podsunąć jakiś pomysł i poprosić resztę o opinię; opowiedzieć, co jej dziecko lub wnuczka lubi robić; zapoczątkować burzę mózgów albo podsunąć ulotki, broszury lub zdjęcia, które przyniosła. Pamiętaj jednak, aby to osoby grające miały jak najwięcej inicjatywy, a twoje interwencje były ograniczone do minimum;

- zadbaj, aby każda osoba grająca ukończyła grę z poczuciem sukcesu – niech każdy wymyślony plan sprawi, że dzieci lub seniorzy będą się doskonale bawili.

II. Scenariusz historii „Sąsiedzi do dzieła”

A. Miejsca występujące w historii

W tym scenariuszu występują tylko dwa: miejsce, w którym spotyka się Klub Sąsiedzki oraz miejsce, w którym Klub Sąsiedzki żegna dzieci lub seniorów.

Poniższe skrótowe teksty (rozbudowane opisy znajdziesz w scenie otwierającej, w której się pojawiają) to tylko propozycje – możesz potraktować je jako inspirację i wymyślić inne miejsce. Pamiętaj, aby opisując je, korzystać z określeń odwołujących się do różnych zmysłów – wzroku, węchu, słuchu, dotyku i starać się odmalować przed uczestnikami i uczestniczkami gry jego atmosferę.

➤ Miejsce spotkań Klubu Sąsiedzkiego

- **Kameralna kawiarnia**

Kawiarnia jest przytulna, ma domową, przyjazną atmosferę. Zapewnia prywatność i spokój. W lokalu, oprócz głównej sali, znajdują się dwie toalety oraz mniejsza salka, w której odbywają się różne warsztaty, a co czwartek spotyka się Klub Sąsiedzki.

lub

- **Sala w Domu Kultury**

Sala spotkań w Domu Kultury była niedawno remontowana i pachnie nowością. Przestronna i jasna, zawiera wszystko, co może się przydać podczas spotkań Klubu Sąsiedzkiego – stoliki i wygodne fotele, regały z książkami i grami planszowymi, a także rzutnik i flipchart.

➤ Miejsce, w którym Klub Sąsiedzki żegna dzieci/seniorów

Może to być uliczka lub jakiś parking, na którym stoi autokar. Nie musi to być konkretne miejsce w waszej miejscowości – równie dobrze może być całkiem wymyślone.

B. Postacie niezależne (odgrywane przez osobę prowadzącą)

Założeniem scenariusza jest maksymalna prostota zarówno dla osoby prowadzącej, jak i grających, dlatego ograniczono liczbę postaci niezależnych.

- **Postać sąsiadki/sąsiada, odgrywana przez osobę prowadzącą** – możesz stworzyć ją zgodnie z własnymi preferencjami. Pomogą ci w tym pytania, które znajdziesz poniżej, w punkcie 2. Tworzenie postaci.

➤ W zależności od tego, gdzie spotyka się Klub Sąsiedzki, można wprowadzić osobę z obsługi tego miejsca. Poniżej przykładowe opisy:

- **Pani Kasia, baristka i kelnerka w kawiarni**

Katarzyna, lat 24, pogodna studentka anglistyki w czerwonych okularach. Mieszka z rodzicami w waszej miejscowości i dorabia sobie w kawiarni.

- **Pan Arek, animator z lokalnego Domu Kultury**

Arkadiusz, lat 37, sympatyczny animator i trener z lokalnego Domu Kultury, opiekuje się waszym Klubem Sąsiedzkim. Ma krótko przycięte, czarne włosy oraz wąsy i brodę.

C. Konspekt zajęć

Poniżej znajduje się proponowany przebieg spotkania, w trakcie którego zostanie rozegrany ten scenariusz. Ty, jako osoba prowadząca zajęcia (OP), jesteś również narratorem opowieści – koniecznie zapoznaj się ze wskazówkami z punktu **6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**, znajdującego się w części **I. Informacje o scenariuszu**.

1. Początek

Poinformuj uczestników i uczestniczki o tym, co wydarzy się na zajęciach – że wspólnie stworzycie i rozegracie prostą historię.

➤ Podaj czas i miejsce, w jakie historia was przeniesie:

- teraźniejszość, dwa dni przed Dniem Dziecka lub lokalnym świętem;
- miejsce spotkań Klubu Sąsiedzkiego, np. kawiarnia lub sala w Domu Kultury.

➤ Wyjaśnij, o czym będzie ta historia, mówiąc np.:

Wcielicie się dzisiaj w postaci dorosłych, należących do Klubu Sąsiedzkiego. Pojawi się przed nimi nowe wyzwanie – przygotowanie planu wydarzenia dla dzieci lub seniorów z innej miejscowości.

O ile wcześniej tego nie zrobiliście, możecie teraz wybrać, dla kogo chcecie zaplanować działania.

➤ W tym momencie możesz zaproponować uczestnikom i uczestniczkom krótką rozgrzewkę. Jeśli macie mało czasu, to możesz ją pominąć i od razu przejść do następnego punktu, czyli do tworzenia postaci.

Jeśli chcesz przeprowadzić rozgrzewkę:

- daj uczestnikom chwilę, aby przypomnieli sobie, co ciekawego można zobaczyć lub zrobić w waszej miejscowości lub okolicy,

- następnie poproś każdą osobę uczestniczącą w zajęciach o podanie maksymalnie dwóch lub trzech przykładów,
- możesz zapisywać na flipcharcie atrakcje i aktywności, o których opowiadają uczestnicy i uczestniczki – pomoże im to przy tworzeniu planu dnia dla dzieci lub seniorów.

Ważne, aby ten fragment zajęć był krótki – służy uruchomieniu myślenia, skojarzeń i kreatywności, a także stworzeniu wstępnej bazy atrakcji i aktywności, z której uczestnicy i uczestniczki gry będą mogli czerpać. Pamiętaj jednak, że jeśli rozgrzewka się przeciągnie, to może nie starczyć wam czasu na rozegranie scenariusza.

2. Tworzenie postaci

Poproś uczestników/uczestniczki, aby wymyślili swoje postaci – w tym scenariuszu wcielają się w osoby dorosłe, należące do Klubu Sąsiedzkiego.

- Przed rozgrywką każdy z graczy i graczek powinien zapisać na swojej karcie postaci podstawowe informacje:
 - wiek postaci,
 - jej imię i nazwisko,
 - wygląd,
 - jedną cechę wyróżniającą jego postać.
- Imię postaci każda osoba powinna wypisać również na karteczce, którą umieści w miejscu widocznym dla innych.
- Gracze powinni również zastanowić się, skąd znają się ich postacie – kim dla siebie są, co ich łączy, czy lubią robić wspólnie jakieś rzeczy. Koniecznie zapisz sobie najważniejsze informacje, dzięki czemu będziesz mogła/mógł później do nich nawiązywać.
- Warto dać uczestnikom i uczestniczkom trochę czasu na opisanie swojej postaci innym osobom przy stole – pomoże to każdemu z nich lepiej wcielić się w postać i wejść w tryb opowieści.

3. Rozegranie scenariusza

3.1 Wprowadzenie do historii

Wprowadź graczy i graczki do historii. W tym celu wybierz jedno z wprowadzeń do historii (zależne od miejsca, w którym spotyka się Klub Sąsiedzki) i przeczytaj odpowiedni opis lub sparafrazuj go własnymi słowami, a następnie to samo zrób ze sceną otwierającą. Możesz te

teksty potraktować jako inspirację i na ich podstawie opisać wymyślone przez siebie miejsce i scenę otwierającą.

Wprowadzenie:

➤ Jeśli Klub Sąsiedzki spotyka się w kawiarni

Kawiarnia już od progu zaprasza gości swoimi ciepłymi, łagodnymi światłami i domową, przyjazną atmosferą. Krzesła i fotele obite są miękkimi tkaninami, między stolikami znajdują się regały pełne książek i roślin. Za kontuarem uśmiechnięta pani Kasia – młoda dziewczyna, która wita was życzliwym skinieniem głowy. Jak w każdy czwartek przychodzie tutaj, aby spotkać się z resztą Klubu Sąsiedzkiego.

Dzisiaj w lokalu jest niewielu klientów, a z głośników syczy się spokojna, cicha muzyka. Jesteście już niemal w pełnym składzie. Zdążyliście się wygodnie rozgościć, każdy zamówił do picia lub jedzenia to, na co miał ochotę. Rozmawiacie o tym, co wydarzyło się przez ostatni tydzień. Nie ma z wami jeszcze tylko jednej osoby – pani/pana ... [w tym miejscu osoba prowadząca wymienia imię postaci niezależnej z Klubu Sąsiedzkiego, jaką będzie odgrywać].

lub

➤ Jeśli Klub Sąsiedzki spotyka się w Domu Kultury

Sala spotkań w Domu Kultury, w której spotykacie się co czwartek, jest otwarta i gotowa na wasze przybycie. W środku czeka Pan Arek, który wita się z każdym i każdą z was, przyjaźnie wypytując, jak się czujecie i co wydarzyło się przez ostatni tydzień. Sala jest dość przestronna, jasna i czysta, jest w niej kilka okrągłych stolików i krzeseł. Znajduje się tutaj także projektor oraz regały z różnymi gramami oraz książkami. Na stolikach stoją ciasteczka i herbata.

Gawędzicie z panem Arkiem, czekając na ostatnią osobę z waszego towarzystwa, która jeszcze nie nadeszła. Czasami Pan Arek zostaje z wami na spotkaniu, ale dzisiaj umówiliście się, że zostaniecie sami. Pani/Pan ... [w tym miejscu osoba prowadząca wymienia imię postaci niezależnej z Klubu Sąsiedzkiego, którą będzie odgrywać] dał/a wam wcześniej znać, że potrzebuje waszej pomocy w pewnej konkretnej sprawie.

W tym miejscu przekaz kolejno głos wszystkim uczestnikom i uczestniczkom gry, prosząc ich o opisanie tego, jak wyglądają ich postacie i co robią w chwili, kiedy czekają na spotkanie.

Zachęć ich do wchodzenia w ich postaci – możesz im pomagać, zadając dodatkowe pytania, np.: jak czują się w tym miejscu? Czy jest coś, co szczególnie im się tutaj podoba/nie podoba? Co ich postać robiła tego dnia?

Kiedy wszyscy już się wypowiedzą, przejdź do sceny otwierającej. Możesz ją przeczytać lub opisać na swój sposób.

Scena otwierająca:

Kiedy wasza koleżanka/wasz kolega ... [tutaj pada imię postaci niezależnej, granej przez OP] wchodzi do sali, widzicie, że jest trochę zdyszana/-y i bardzo przejęta/-y. Na ramieniu ma przewieszoną sporą torbę. Mówi:

„Cześć, przepraszam za spóźnienie. Słuchajcie – Klub Sąsiedzki ma ważną misję! Zostaliśmy poproszeni o pilną pomoc. Wczoraj wieczorem dzwonił mój znajomy – ma problem. Miał zaplanować dzień pełen atrakcji dla ... [w zależności, co wybraliście: dzieci lub seniorów]. Niestety rozchorował się i nie jest w stanie zrobić tego na czas. Pomyślał o naszym Klubie Sąsiedzkim. Mówi, że wspólnie wymyślimy wspaniałe rzeczy i zaplanujemy ciekawy dzień. Co wy na to? Czy Klub Sąsiedzki podejmie się tego wyzwania? Mam tutaj różne ulotki i broszury dla inspiracji.”

Sięga do torby, wyjmując z niej plik ulotek i broszur i patrzy na was z nadzieją i ekscytacją.

3.2 Przekazanie narracji graczom i graczkom

Następnie zachęć uczestników i uczestniczki do odpowiedzenia na pytanie zadane przez postać niezależną, prowadzoną przez ciebie. Przejdźcie do planowania dnia pełnego atrakcji dla dzieci lub seniorów.

Ta część może być stosunkowo krótka (zwłaszcza, jeśli podczas rozgrzewki udało się wam zebrać konkretną listę możliwych atrakcji). Najważniejsze jednak, aby zachęcać uczestników i uczestniczki do pozostawiania w ich postaciach i odgrywania scen, kiedy sąsiedzi i sąsiadki rozmawiają, dyskutują i planują. Aby im w tym pomóc, sięgnij do wskazówek, które znajdują się w punkcie **I. 6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**. Pamiętaj, aby zwracać się do poszczególnych osób imionami ich postaci i nawiązywać do relacji między nimi (które ustaliliście podczas tworzenia postaci). Zadawaj pytania, które z jednej strony mogą pogłębiać postać i jej historię, a z drugiej pomagać w wymyślaniu ciekawych atrakcji, np. „Słuchajcie, a czy jedna z waszych postaci nie ma w rodzinie kogoś, kto pracuje w cyrku?”. Czasem wystarczy jedno takie pytanie, aby pobudzić kreatywność osób grających i ośmielić ich do wymyślania nowych elementów.

Najważniejsze, abyś zachęcał/a (zwłaszcza mniej aktywnych uczestników/uczestniczki) do odzywania się i dorzucania nowych pomysłów lub elementów do waszej historii lub historii ich postaci.

Proponowane sceny

➤ Scena z panią Kasią lub panem Arkiem

Jeśli uczestnicy i uczestniczki gry dobrze bawią się odgrywaniem swoich postaci, albo jeśli widzisz, że są zmęczeni wymyślaniem planu i potrzebują chwili przerwy, możesz wprowadzić scenę dodatkową. Może to być krótka scenka z osobą z obsługi, która wchodzi do waszej sali, np. przynosząc coś do picia lub jedzenia i zagaduje do Klubu Sąsiedzkiego, czy wszystko jest w porządku, czy nie potrzeba im czegoś. Może wdać się w krótką pogawędkę z jakąś postacią (jako osoba prowadząca możesz wybrać postać najmniej aktywnej/go uczestniczki/uczestnika) – np. zapytać ją, jak się czuje, bo widzi, że jest dzisiaj wyjątkowo poważna lub milcząca. Może nawet podrzucić jakiś ciekawy pomysł do tworzonego planu.

Po odegraniu tej krótkiej scenki wróćcie do planowania wydarzenia.

➤ Po stworzeniu planu dnia

„Słuchajcie – [odzywa się sąsiad/sąsiadka odgrywana przez OP] – wydaje mi się, że mamy to! Nasz plan obejmuje różne fajne działania, chyba więcej już nie trzeba dodawać. To ja teraz zadzwonię do znajomego i przedstawię mu na szybko, co wymyśliliśmy.

W tym momencie możesz odegrać, że wyjmujesz telefon i rozmawiasz ze znajomym przez telefon, przedstawiając mu na szybko wasz plan. Znajomy oczywiście będzie zachwycony propozycjami, poprosi o ich przesłanie na maila i powie, że przekaże go osobie, która zajmie się organizacją. Poinformuj o tym Klub Sąsiedzki.

„Mój znajomy jest zachwycony i bardzo, bardzo nam dziękuje. Prześlę mu nasz plan, a on przekaże go osobie, która zajmie się organizacją i całą resztą”.

Następnie zakończ tę scenę i powiedz, że przechodzicie do ostatniej sceny w tej rozgrywce.

3.3 Ostatnia scena i zakończenie historii

Ostatnią sceną może być opis spotkania Klubu Sąsiedzkiego z osobami, dla których jego członkowie i członkinie zaplanowali dzień pełen wrażeń.

Siedzicie na ławeczce przy ulicy. Tuż obok stoi autokar, którym wasi goście i wasze goście wrócą do siebie. Słońce powoli chyli się ku zachodowi – kończy się pogodny, ciepły dzień.

Słyszycie ich zanim jeszcze zobaczycie: grupa śmieje się głośno i rozmawia pełnymi ekscytacji, podniesionymi głosami. Kiedy zbliża się na tyle, że możecie ich zobaczyć, widzicie uśmiechnięte twarze, zarumienione od emocji.

„Bardzo mi się podobało”, „Szkoda, że czas już wracać, dawno nie bawiłam się tak dobrze”, „To było niesamowite”, „Najbardziej podobało mi się...” [możesz tutaj wybrać jedną z atrakcji zaplanowanych przez Klub Sąsiedzki, a także wymyślić inne kwestie seniorów lub dzieci].

Wszyscy są zadowoleni i pełni pozytywnych emocji – kiedy tak ich obserwujecie, zerkacie na siebie uśmiechnięci, mając poczucie głębokiej satysfakcji. Klub Sąsiedzki spisał się na medal!

Poproś uczestników i uczestniczki, aby opisali, co jeszcze czują ich postaci, kiedy widzą, że zaplanowany przez nich dzień przyniósł innym tyle radości.

Możecie również odegrać scenę spotkania Klubu Sąsiedzkiego z pełnymi emocji dziećmi lub seniorami. Następnie powiedz, że wasza historia dobiega końca. Daj czas każdej postaci do odegrania jej ostatniej sceny. Może w jej trakcie podzielić się swoimi wrażeniami i pożegnać z resztą Klubu Sąsiedzkiego.

4. Podsumowanie zajęć

Po skończonej rozgrywce warto zapytać uczestników/uczestniczki o to, z czym kończą i jakie są ich wrażenia. Jak podobała im się taka forma zajęć. Jak im się grało, co czuli, co było dla nich wyjątkowo ciekawe albo trudne. Czy jest coś, co następnym razem powinno/nie powinno się pojawić? Czy chcieliby coś zmienić albo czy chcieliby spróbować innych historii?

Miłym gestem na koniec będzie, jeśli podziękujesz uczestnikom i uczestniczkom za wspólną rozgrywkę i zaangażowanie oraz pogratulujesz im stworzenia atrakcyjnego planu wydarzenia, a także kreatywnej i ciekawej opowieści.

III. Miejsce na notatki

03

Tamtego

ciepłego,

letniego

dnia...

scenariusz 2
Joanna Luźnia

Ten scenariusz to luźna przygoda wakacyjna, bazująca na wspomnieniach osób uczestniczących. Zachęca ich do odbycia sentymentalnej podróży do czasów ich dzieciństwa.

Uczestnicy/uczestniczki (inaczej gracze/graczki) wcielą się w postaci dzieci, które w latach 60. lub 70. są na wakacjach na kempingu nad jeziorem i... nudzą się. Ich historia będzie opowieścią o wspólnie spędzonym czasie.

I. Informacje o scenariuszu

1. Poziom trudności: łatwy

2. Liczba osób: 3 – 5 graczy/graczek plus osoba prowadząca (OP)

3. Czas trwania: minimum 60 min

4. Rekwizyty i pomoce, które możesz wykorzystać:

- mapa kempingu (znajduje się na końcu tego scenariusza);
- kartki a4, długopisy lub ołówki;
- zdjęcia, pocztówki lub obrazki wprowadzające w klimat miejsca (np. las, jezioro, kemping, ludzie nad wodą, przystań, lato, dzieci bawiące się w otoczeniu przyrody itd.);
- jeśli grupa będzie potrzebować wsparcia w wymyślaniu czynności, możesz skorzystać z kości opowieści lub kart/zdjęć z wakacyjnymi aktywnościami;
- kostki sześciścienne k6 (tylko jeśli grupa jest chętna i gotowa, aby wprowadzić rzuty kością).

5. Zasady rozgrywki:

- jest to luźna opowieść, moderowana przez osobę prowadzącą (OP);
- opcjonalnie możesz wprowadzić losowość do opowieści, korzystając z rzutów kostką k6. Wynik rzutu powie, czy jakieś działanie postaci powiodło się, czy nie i czy pojawiły się jakieś dodatkowe korzyści lub konsekwencje (np. kiedy jedna z postaci chce wejść na drzewo).

Schemat rzutu k6:

- 6 oczek: Tak, udało się i w dodatku...
- 5 oczek: Tak, udało się
- 4 oczka: Tak, udało się, ale...
- 3 oczka: Nie udało się, ale...
- 2 oczka: Nie udało się
- 1 oczko: Nie udało się i w dodatku...

6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej (OP)

- **Jako OP moderujesz przebieg każdej ze scen oraz całej rozgrywki:**
 - jesteś narratorem opowieści – opisujesz otoczenie i wprowadzasz w każdą ze scen;
 - opisujesz konsekwencje działań postaci;

- odgrywasz postacie niezależne (bohaterów drugoplanowych);
- kończysz sceny i rozpoczynasz kolejne (np. kiedy są zbyt długie i/lub zaczynają się nudzić). Możesz powiedzieć np.: „Kończymy tę scenę i przechodzimy do kolejnej/ Teraz następuje cięcie i przenosimy się do kolejnej sceny”;
- możesz pomijać nieistotne fragmenty historii (np. kiedy postacie chcą pójść znad jeziora do barku, nie ma potrzeby tego odgrywać. Jako OP możesz powiedzieć np.: „Postanawiacie pójść do barku. Kiedy tam docieracie, widzicie...”);
- zachęcaj, aby gracze i graczki jak najwięcej opowiadali i wymyślali:
 - jeśli ktoś nie wie, co powiedzieć, jako OP możesz zapytać go, co teraz widzi, czuje, a nawet myśli jego postać, możesz zachęcić do wyobrażenia sobie tego lub przypomnienia sobie podobnej sytuacji;
 - dbaj o to, aby między postaciami dochodziło do interakcji i przekazuj głos innym uczestnikom/uczestniczkom gry (zwłaszcza tym, którzy/re rzadziej się odzywają). Możesz pytać np.: „A co na to twoja postać? Jak reaguje? Co mówi?/ Co myśli twoja postać o tym, co się właśnie stało?/ Czy mówisz coś do koleżanki/kolegi?/ Czy włączasz się w to?/ Pomagasz mu/jej?/ Przekażmy teraz głos...”;
 - zachęcaj uczestników i uczestniczki do wymyślania kolejnych elementów miejsc lub sytuacji, opisywania konsekwencji zdarzeń – możesz pytać: „Co jeszcze widzisz w tym miejscu?/ Co można tutaj znaleźć?/ Kogo jeszcze spotykacie?/ Jak myślisz – co dzieje się dalej?/ Jak reaguje ta osoba, którą widzicie?/ Co może was zaskoczyć?/ Jak można rozwiązać tę sytuację?” itd.

➤ **Aby zbudować klimat letniego, wakacyjnego dnia, opisz gracze i graczkom ich otoczenie, uwzględniając wszystkie zmysły:**

- zapachy rozgrzanego lasu i żywicy, lekkiej bryzy od jeziora albo zapachy jedzenia z barku lub stołówki;
- dźwięki niewielkich fal chlapiących o pływak pomostu, odgłos wiosła uderzających o taflę jeziora lub łopatek kręcących się w rowerku wodnym, szelest wiatru w koronach drzew lub nadwodnych trzcinach, bzyczenie owadów, np. ważek, pszczoł lub trzmieli, śmiechy i rozmowy letników, kwakanie kaczek w szuwarach;
- a także inne wrażenia: kołysanie pomostu, gorący piasek na skórze, ciepło słońca, dotykanie podczas wspinaczki na drzewo szorstkiej i lepkiej od żywicy kory sosnowej, rażące oczy odbłaski promieni słonecznych na wodzie, smak zimnej, musującej oranżady w ustach itd.

Opisy uwzględniające różne zmysły pomagają przywołać wspomnienia, wczuć się w postaci, a także w atmosferę opowieści.

- **Jeśli uczestnicy i uczestniczki będą mieć trudność z wymyśleniem, co mogą wspólnie robić, możesz wcielić się w postać niezależną, która w rozmowie z dziećmi podsunie im jakiś pomysł.** Może to być ktoś z letników lub obsługi ośrodka i może np.:
 - poprosić o pomoc w pomalowaniu czegoś w ośrodku, w znalezieniu jakiegoś przedmiotu lub osoby, rozstawieniu namiotu w zamian za kilka groszy na oranżadę,
 - może opowiedzieć im o jakimś ciekawym lub pięknym miejscu,
 - może zaproponować im grę w piłkę, zrobienie podchodów, zorganizowanie zawodów sportowych, zbudowanie zamku z piasku itp.
- **Wymyślaj niewielkie wyzwania lub „niespodzianki” dla postaci graczek i graczy – urozmaicą opowieść i zachęcą je do interakcji i współpracy, np.:**
 - wiaderko, którego używają, wpada do wody i utyka w trzcinach;
 - braknie dosłownie dwóch grosików do oranżady i trzeba przekonać znudzoną dziewczynę w barku, żeby jednak ją sprzedała;
 - w trakcie zabawy słychać nagle szelest w pobliskich krzakach, które zaczynają się ruszać;
 - dzieci znajdują jakiś cenny, zgubiony przedmiot (piękny, jedwabny szal, okulary przeciwsłoneczne, zabawkę małego dziecka, czyjs kompas itp.).

II. Scenariusz historii „Tamtego ciepłego, letniego dnia...”

A. Miejsca występujące w historii

Poniżej znajduje się opis ośrodka kempingowego nad jeziorem. Możesz przeczytać go, pokazując uczestnikom mapkę, albo opowiedzieć o tym miejscu własnymi słowami. Możesz również potraktować go jedynie jako inspirację i pozostawić graczom i graczkom opis kempingu.

*Przy wjeździe na teren ośrodka wypoczynkowego znajduje się **niski budynek recepcji i parking dla gości**, a obok drugi, większy budynek – ze **stołówką i lokalem gastronomicznym**, w którym w dzień można kupić lody, frytki, przekąski i różne zimne napoje, w tym słodką oranżadę. Po drugiej stronie drogi znajduje się **budynek umywalni wraz z toaletami**.*

*Z tego miejsca piaszczysta droga prowadzi w kierunku skupiska **małych, drewnianych domków oraz pola namiotowego** i dalej, aż do **jeziora**. **Plaża nad jeziorem** jest długa i szeroka. Z jednej strony jest wydzielone **miejsce na ognisko**, a z drugiej – blisko lasu – **boisko do siatkówki**. Nad samą wodą stoi*

wypożyczalnia sprzętu wodnego. W cieniu przed budynkiem leżą kajaki i drzemie na leżaczku wąsaty pan. **Przy pomoście** kotyszą się na wodzie rowery wodne i łódka, obok zaś jest **strzeżone kąpielisko**. Na pomoście siedzi młody, opalony ratownik. Ma burzę blond włosów i ciemne okulary. Za jego plecami widać koło ratunkowe, tablicę z wypisaną kredą temperaturą powietrza i wody oraz maszt, na którym delikatnie powiewa biała flaga.

B. Postacie niezależne (odgrywane przez osobę prowadzącą)

Te postacie mogą, ale nie muszą pojawić się w historii – wszystko zależy od tego, jak potoczy się wspólna rozgrywka i gdzie zawędrują postacie uczestników i uczestniczek gry. OP i gracze/graczki mogą również wymyślać własne postaci niezależne.

➤ **Pani w recepcji**

Pani Bożena, lat 42, recepcjonistka. Pani Bożena ma rudobrązowe, kręcone włosy, spięte w luźny kucyk.

„Dzień dobry, dzień dobry! W czym mogę pomóc?”

Pani Bożena nie utrzymuje bliższych kontaktów z nikim z ośrodka – stara się być do bólu profesjonalna, przyjeżdża tuż przed rozpoczęciem pracy i po skończonej zmianie od razu znika.

➤ **Pan wypożyczający sprzęt pływający**

Pan Jarosław, lat 59. Wąsaty jegomość z dużym brzuszkiem i jowialnym uśmiechem. Ubrany w dopasowaną, granatową koszulkę polo i długie spodnie, na stopach ma białe skarpetki i sandały.

„Uszanowanie! Wypożyczamy coś dzisiaj? Idealny dzień na rowerek wodny lub kajaczek.”

Pan Jarosław bardzo lubi panią Janinę ze stołówki – przyjaźnią się od lat.

➤ **Pani ze stołówki**

Pani Janina, lat 57. Siwa, przysadzista pani o donośnym głosie, ubrana w fartuch i przepisowy czepek kucharki na głowie.

„A co tu robicie, złociutcy? Tu nie wolno – nie kręcić mi się tu! Do obiadu jeszcze sporo czasu – zmiatajcie mi stąd!”

Pani Janina załatwiła siostrzenicy, Halince, pracę na wakacje w kempingowym barku, żeby ta mogła sobie dorobić przed wyjazdem na studia. Ma na nią pilne baczenie, zwłaszcza że ratownik Jan kręci się koło dziewczyny, która na jego widok robi maślane oczy.

➤ **Młoda dziewczyna, sprzedająca w barku**

Halinka, lat 20, młoda, znudzona dziewczyna w letniej sukience na ramiączka, w niebieskie kwiatki. Ma długie, rozpuszczone włosy w kolorze ciemny blond i niebieskie oczy.

„Co podać? Usiąść proszę i poczekać – zaraz będzie.”

Jeśli dzieci będą chciały wciągnąć ją w jakąś rozmowę, to znudzonym tonem będzie odpowiadała „nie wiem”, „nie interesuje mnie to”, „zapytajcie kogoś innego – ja tu tylko sprzedaję”, „nie mam czasu na takie pogawędki”. Ożywi się jedynie w sytuacji, kiedy w rozmowie pojawi się temat ratownika Jana – Halinka ewidentnie się w nim podkochuje.

➤ **Ratownik**

Jan, lat 27, dobrze zbudowany, opalony. Ma burzę blond włosów, zadbane bokobrody i ciemne okulary, czerwone spodenki i białą koszulkę z napisem „RATOWNIK”, a na szyi wisi mu gwizdek.

„Halo, halo, młodzieży! Nie robimy tak! Nikt was nie uczył, jak zachowywać się nad wodą?”

C. Konspekt zajęć

Poniżej znajduje się proponowany przebieg spotkania, w trakcie którego zostanie rozegrany ten scenariusz. Ty, jako osoba prowadząca zajęcia (OP), jesteś również narratorem opowieści – koniecznie zapoznaj się ze wskazówkami z punktu **6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**, znajdującego się w części **I. Informacje o scenariuszu**.

1. Początek

Poinformuj uczestników i uczestniczki o tym, co wydarzy się na zajęciach – że wspólnie stworzycie i rozegracie prostą historię.

➤ **Podaj czas i miejsce, w jakie historia was przeniesie:**

- kemping w lesie nad jeziorem;
- wakacje, pewien upalny dzień z przeszłości (w zależności od wieku uczestników mogą to być lata 60. lub 70.).

➤ **Wyjaśnij, o czym będzie ta historia, mówiąc np.:**

„Wcielicie się dzisiaj w dzieci – koleżanki i kolegów – spędzających wspólnie czas na wakacjach nad jeziorem.”

➤ **Jeśli zajęcia mogą trwać dłużej niż 60 min, możesz zrobić krótką rozgrzewkę. Jeśli czasu jest mało, to możesz pominąć rozgrzewkę i od razu przejść do następnego punktu, czyli do tworzenia postaci.**

Jeśli chcesz przeprowadzić rozgrzewkę:

- daj uczestnikom chwilę, aby przypomnieli sobie, jak w dzieciństwie spędzali wakacje,
- następnie poproś każdą osobę uczestniczącą w zajęciach o opowiedzenie w maksymalnie kilku zdaniach co, jako dziecko, lubiła robić w wakacje.

Ważne, aby ten fragment zajęć rzeczywiście był krótki – służy zanurzeniu we wspomnieniach i opowieści i zbudowaniu odpowiedniej atmosfery. Jeśli się przeciągnie, to może nie starczyć wam czasu na rozegranie scenariusza.

2. Tworzenie postaci

Poproś uczestników/uczestniczki, aby wymyślili swoje postaci – dzieci w wieku od 10 do 15 lat. Postaci te to grupa znajomych.

- Przed rozgrywką każda osoba grająca powinna zapisać na swojej karcie postaci podstawowe informacje:
 - wiek postaci,
 - jej imię lub ksywkę,
 - wygląd,
 - jedną wybraną umiejętność,
 - ewentualne przedmioty, które dziecko ma ze sobą (np. piłka, guma do skakania, scyzoryk, skakanka, sznurek, szkicownik, lupka, kreda do rysowania, itp.).
- Imię postaci każda osoba powinna wypisać również na karteczce, którą umieści w miejscu widocznym dla innych.
- Jeśli ktoś będzie miał problem z wymyśleniem postaci, to zachęć go do skorzystania z własnych wspomnień i doświadczeń.
- Gracze powinni również zastanowić się, skąd znają się ich postacie – kim dla siebie są i co ich łączy.
- Warto dać uczestnikom i uczestniczkom trochę czasu na opisanie swojej postaci innym osobom przy stole – pomoże to każdemu z nich wejść w tryb opowieści i mentalnie przenieść się w czasie.

3. Rozegranie scenariusza

3.1 Wprowadzenie do historii

Wprowadź graczy i graczki do historii. W tym celu możesz przeczytać poniższy opis lub sparafrazować go własnymi słowami:

Wczoraj wieczorem przyjechaliście z rodzicami lub opiekunami na kemping „Pod sosnami”, położony w lesie nad jeziorem. Dzisiaj zaczyna się nowy turnus i wczasowicze dopiero się zjeżdżają, więc nad jeziorem i w ośrodku jeszcze niewiele się dzieje.

Jest słoneczny, wakacyjny poranek – powietrze nieznacznie drży od nadchodzącego upału, a rozgrzany las i ściółka upajają zapachem żywicy i sosnowych igieł. Jesteście po śniadaniu, dorośli zajęli się swoimi sprawami, a wy... no cóż – snujecie się po terenie ośrodka i okropnie się nudzicie. Kiedy trafiacie na plażę nad jeziorem, widzicie resztę swojej paczki. Każdy z was wydaje się równie znudzony i spragniony dobrej zabawy. Może wspólnie uda się wam przepędzić nudę?

W tym miejscu przekaz kolejno głos wszystkim uczestnikom i uczestniczkom, prosząc ich o opisanie tego, jak wyglądają ich postacie i co robią w chwili, kiedy spotykają się z innymi.

Możesz im pomagać, zadając dodatkowe pytania: jak czują się w tym miejscu? Czy jest coś, co szczególnie im się podoba/nie podoba w tym miejscu? Czy jest coś, co chcieliby zrobić tego dnia?

3.2 Przekazanie narracji graczom i graczkom

Następnie zachęć uczestników i uczestniczki do wejścia w postaci i odegrania sceny, kiedy dzieci witają się i zastanawiają, co mogą wspólnie zrobić, żeby przepędzić nudę.

W zależności od tego, jak zachowują się postaci graczek i graczy, co zrobią i gdzie pójdą, możesz opisać konsekwencje ich wyborów lub nowe miejsce, możesz także wprowadzić bohatera niezależnego, którego dzieci spotykają na swojej drodze lub skorzystać z jednej z gotowych scen, opisanych poniżej.

Obojętnie, co się wydarzy, pamiętaj, aby zachęcać (zwłaszcza mniej aktywnych uczestników/uczestniczki) do odzywania się i do dodawania różnych elementów do opisów miejsc lub do samej historii. Więcej wskazówek dotyczących moderacji i prowadzenia znajdziesz w punkcie **I. 6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**.

Proponowane sceny budujące klimat, które mogą (ale nie muszą) pojawić się w historii:

➤ **Scena z ratownikiem**

Jeśli dzieci wejdą na głęboką wodę, będą chciały wejść na łódkę lub rower wodny, będą biegały po pomoście:

Ratownik podnosi się z leżaka i dmucha mocno w swój gwizdek. Głośny, ostry gwizd zwraca uwagę kilku letników, którzy spędzają czas nad wodą. Widzicie, jak blondyn w koszulce ratownika idzie szybkim krokiem w waszą stronę:

„Halo, halo, młodzieży! Nie robimy tak! Nikt was nie uczył, jak zachowywać się nad wodą?”

➤ **Scena z letnikami pożyczającymi piłkę do gry**

Jeśli letnicy grający w siatkówkę spostrzegą, że dzieci się im przyglądają:

Dwie młode dziewczyny i chłopak grają na boisku w siatkówkę. Śmieją się i dogadują sobie, a piłka śmiga ponad siatką raz w jedną, raz w drugą stronę. Grają dobrze, ale widać, że zaczynają się już męczyć. Sytuację pogarsza narastający upał. Widząc was, przerywają grę.

„Cześć! Nudzi wam się? Chcielibyście pograć? My już idziemy, więc możemy wam przekazać piłkę. Tylko jak skończycie się nią bawić, to trzeba ją odnieść do recepcji. Tam jest pani Bożenka – ona ją od was weźmie.”

➤ **Scena z piłką, która utyka na gałęzi pobliskiej sosny**

Jeśli dzieci bawią się piłką:

W trakcie wesołej zabawy piłka odbija się niefortunnie i utyka na rozwidlonej gałęzi niskiej, przysadzistej sosny. Jest tuż poza waszym zasięgiem. Raczej nie da rady do niej podskoczyć. Trzeba wymyślić inny sposób na zdjęcie piłki, bo po skończonej zabawie należy ją przecież oddać do recepcji.

Jeśli dzieci tego nie zrobią, to spotkają później letników, którzy pożyczili im piłkę i którzy życzliwie zaoferują im pomoc w zdjęciu piłki z drzewa.

➤ **Scena z panią, która zagaduje do dzieci**

Jeśli dzieci nudzą się i nie wiedzą, w co się bawić:

Widzicie, jak w waszym kierunku idzie jakaś pani w średnim wieku. Ma na sobie luźną, spiętą w pasie sukienkę z krótkimi rękawami. Brązowe włosy spływają jej do ramion miękkimi falami, a czoło przykrywa starannie ułożona grzywka. Podchodząc do was uśmiecha się i ostanta dłonią oczy, żeby nie raziło jej słońce.

„Dzień dobry dzieci! Wyglądacie, jakbyście się nudziły. Zgadłam? Jeśli tak, to może mogę wam pomóc. W trakcie roku szkolnego opiekuję się na świetlicy dziećmi i przychodzi mi na myśl kilka zabaw.”

W tym momencie możesz ustami pani opiekunki zaproponować dzieciom różne aktywności (np. nawiązujące do wspomnień wakacyjnych z waszej rozgrzewki).

➤ **Scena rozmowy z dziewczyną z barku**

Jeśli dzieci postanawiają pójść do barku:

Kiedy podchodzicie do barku, widzicie za ladą młodą, znudzoną dziewczynę w letniej sukience w niebieskie kwiatki. Ma proste, długie włosy w kolorze ciemny blond i jest piegowata. Siedzi, podpierając głowę ręką, i żuje gumę, wpatrując się niewidzącym wzrokiem w przestrzeń.

„Słucham. Chcecie coś kupić? A macie pieniądze?”

➤ **Scena ze stłuczonym kolanem**

Jeśli dzieci będą biegać lub podejmować ryzykowne aktywności:

Potykasz się i nie udaje ci się utrzymać równowagi. Łądujesz na kolanach, podpierając się rękami. Jednak nie czujesz żadnego bólu i szybko się podnosisz. Kiedy otrzepujesz dłonie i chcesz otrzepać kolana widzisz, że jedno z nich jest odrobinę starte. Dopiero teraz czujesz niewielkie pieczenie. Ranka jest płytka, ale przydałoby się ją jakoś oczyścić z brudu i piasku. Co robicie?

➤ **Mini-scenki z letnikami, którzy spędzają czas nad wodą:**

- jakaś para rozkłada ręczniki i smaruje się filtry przeciwsłonecznymi;
- starsza młodzież chlapie się i wariuje w wodzie, śmiejąc się głośno;
- dwie dziewczyny wypożyczają kajak lub rower wodny;
- jakiś starszy pan idzie z wędką do łódki i wypływa.

3.3 Ostatnia scena i zakończenie historii

Ostatnią sceną jest moment, kiedy grupa dzieciaków musi się rozejść, bo wołana jest na obiad. Aby zakończyć historię możesz wprowadzić tę scenę praktycznie w każdej chwili rozgrywki.

Nagle słyszycie, jak ktoś woła jedno z was. Po chwili dołącza kolejny głos, wołający inne imię. Udajecie się w kierunku drogi prowadzącej do pola namiotowego i domków letniskowych. Widzicie na niej waszych opiekunów. Jeden z dorosłych krzyczy:

„Dzieci – obiad!”

Przyszła czas zakończyć zabawę – żegnacie się, wiedząc, że przed wami jeszcze cały wyjazd i wiele okazji do wspólnego spędzania czasu. Opowiedzcie, co czujecie i co robicie w tym momencie.

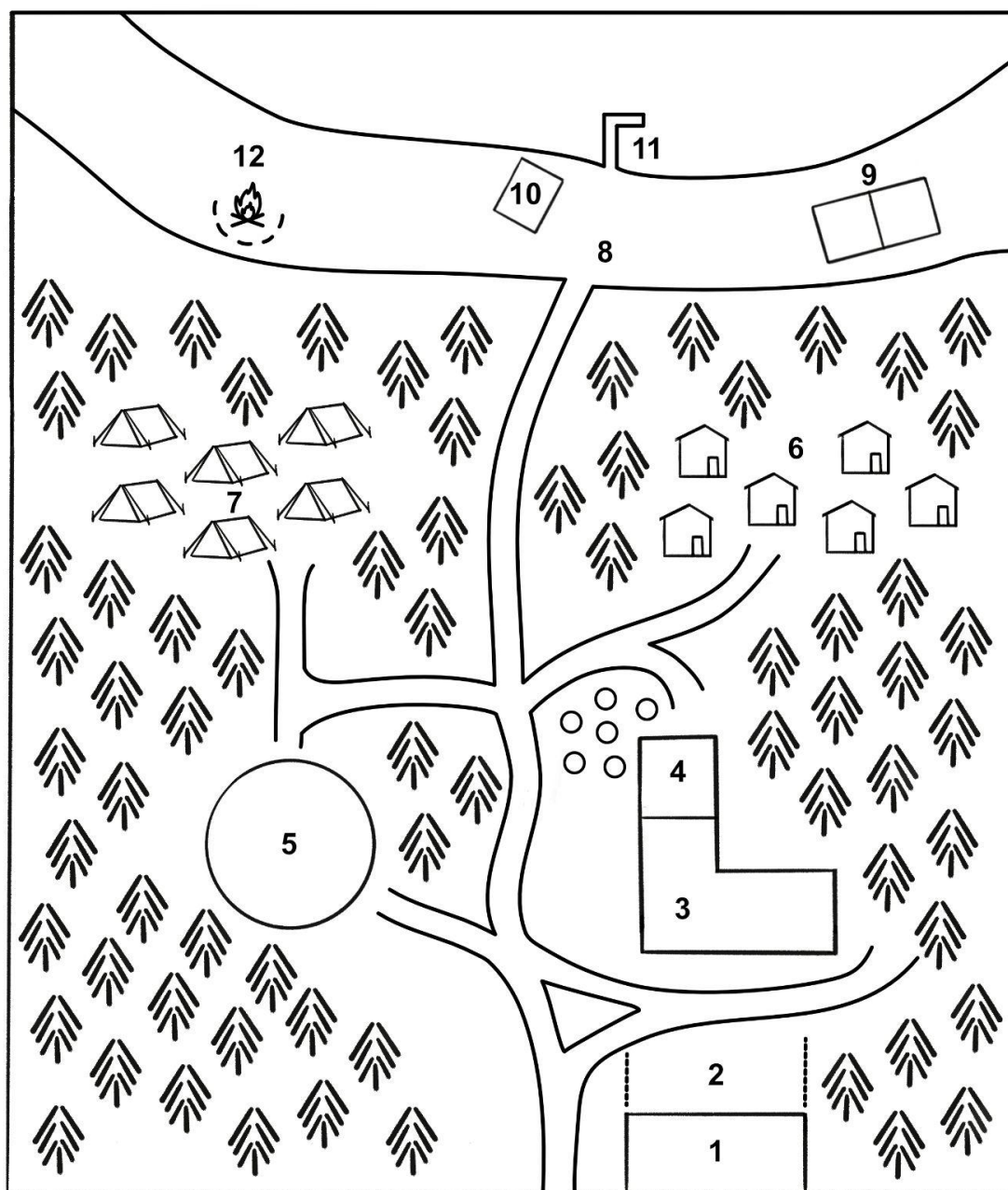
Warto w tym miejscu poinformować uczestników/uczestniczki, że wasza historia dobiega właśnie końca i dać czas każdej postaci na pożegnanie się z resztą i zamknięcie jej historii.

4. Podsumowanie zajęć

Po skończonej rozgrywce warto zapytać uczestników/uczestniczki o to, z czym kończą i jakie są ich wrażenia. Jak podobała im się taka forma zajęć. Jak im się grało, co czuli, co było dla nich wyjątkowo ciekawe albo trudne. Czy jest coś, co następnym razem powinno/nie powinno się pojawić? Czy chcieliby coś zmienić albo czy chcieliby spróbować innych historii?

Miłym gestem na koniec będzie, jeśli podziękujesz uczestnikom i uczestniczkom za wspólną rozgrywkę i zaangażowanie oraz pogratulujesz im stworzenia kreatywnej i ciekawej opowieści.

III. Miejsce na notatki



KEMPING „POD SOSNAMI”

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| 1 - recepcja kempingu | 7 - pole namiotowe |
| 2 - parking | 8 - plaża |
| 3 - stołówka | 9 - boisko do siatkówki |
| 4 - barek | 10 - wypożyczalnia sprzętu wodnego |
| 5 - umywalnia i WC | 11 - pomost i strzeżone kąpielisko |
| 6 - domki | 12 - miejsce na ognisko |

04

Przygoda

W

muzeum

scenariusz 3
Joanna Luźnia

Ten scenariusz zawiera elementy prostego śledztwa. Podczas zwiedzania wystawy o Egipcie gubi się jedna ze zwiedzających. Przewodnik prosi resztę grupy o pomoc w odnalezieniu jej. Bohaterowie i bohaterki muszą uważnie się rozglądać po muzealnych salach i na podstawie obserwacji i wskazówek, jakie dostrzegą i zbiorą, odnaleźć zagubioną osobę.

Scenariusz jest okazją do zabrania uczestników i uczestniczek na wirtualne zwiedzanie. Może przywoływać wspomnienia, uruchamia ich wyobraźnię i logiczne myślenie. Pozwala im poczuć się jak bohaterowie i bohaterki powieści kryminalnej.

Opis wystawy w scenariuszu jest luźno oparty na stałej wystawie egiptologicznej w Muzeum Archeologicznym w Krakowie, którą można zwiedzić na stronie <https://ma.wkraj.pl/html5/index.php?id=60467#65003/131.8>. Przygodę można również zmodyfikować, inspirować się innymi tematami lub wystawami. Wirtualne wycieczki po wybranych światowych muzeach, a także zdigitalizowane przykłady dzieł sztuki, znajdziesz na stronie <https://artsandculture.google.com/> lub na stronach www poszczególnych instytucji.

I. Informacje o scenariuszu

1. Liczba osób: 3 – 5 graczy/graczek plus osoba prowadząca (OP)

2. Poziom trudności: średni

3. Czas trwania: minimum 60 min

4. Rekwizyty i pomoce, które możesz wykorzystać:

- możesz wydrukować lub pokazać zdjęcia eksponatów lub sal wystawowych – pomoże to uczestnikom i uczestniczkom wyobrazić sobie przestrzeń i jej charakter i wczuć się w klimat wystawy. Możesz również przynieść katalog wybranej wystawy;
- kartki a4, długopisy lub ołówki;
- opcjonalnie markery i flipchart (duży arkusz papieru), na którym będziesz zapisywać wskazówki lub narysujesz układ muzealnych sal;
- kostki sześciścienne k6 (tylko jeśli grupa jest chętna i gotowa, aby wprowadzić rzuty kością).

5. Zasady rozgrywki:

- uczestnicy i uczestniczki gry wcielają się w osoby zwiedzające muzeum i szukają wskazówek, aby odnaleźć zaginioną osobę;
- opcjonalnie możesz wprowadzić losowość do opowieści, korzystając z rzutów kostką k6. Wynik rzutu powie, czy jakieś działanie postaci powiodło się, czy nie i czy pojawiły się jakieś dodatkowe korzyści lub konsekwencje (np. czy przeszukiwanie danej sali się udało i została znaleziona jakaś wskazówka, czy nie).

Schemat rzutu k6:

- 6 oczek: Tak, udało się i w dodatku...
- 5 oczek: Tak, udało się
- 4 oczka: Tak, udało się, ale...
- 3 oczka: Nie udało się, ale...
- 2 oczka: Nie udało się
- 1 oczko: Nie udało się i w dodatku...

6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej (OP)

- Jako OP moderujesz przebieg każdej ze scen oraz całej rozgrywki:
 - jesteś narratorem opowieści – opisujesz otoczenie i wprowadzasz w każdą ze scen;

- opisujesz konsekwencje działań postaci;
- odgrywasz postacie niezależne (bohaterów drugoplanowych);
- kończysz sceny i rozpoczynasz kolejne (np. kiedy są zbyt długie i/lub zaczynają się nudzić). Możesz powiedzieć np.: *„Kończymy tę scenę i przechodzimy do kolejnej/ Teraz następuje cięcie i przenosimy się do kolejnej sceny”*;
- możesz pomijać nieistotne fragmenty historii (np. kiedy postacie chcą udać się do kas, nie ma potrzeby odgrywać drogi przez cały budynek. Jako OP powiedz np.: *„Postanawiacie udać się do kas. Kiedy podchodzicie do okienka, widzicie...”*);
- zachęcaj, aby gracze i graczki jak najwięcej opowiadali i wymyślali:
 - jeśli ktoś nie wie, co powiedzieć, jako OP możesz zapytać go, co teraz widzi, czuje, a nawet myśli jego postać;
 - dbaj o to, aby między postaciami dochodziło do interakcji i przekazuj głos innym uczestnikom/uczestniczkom (zwłaszcza tym, którzy/re rzadziej się odzywają). Możesz pytać np.: *”A co na to twoja postać? / Co chcesz teraz zrobić?/ Co myślisz o tym, co właśnie odkryliście?/ Czy pomagasz szukać znajomej?/ Przekażmy teraz głos...”*;
 - zachęcaj uczestników i uczestniczki do wymyślania kolejnych elementów miejsc lub sytuacji, opisywania konsekwencji zdarzeń – możesz pytać: *„Co jeszcze widzisz w tym miejscu?/ Kogo tutaj spotykacie?/ Jak myślisz – co dzieje się dalej?/ Jak reaguje ta osoba, którą widzicie?/ Co może was zaskoczyć w tej sali?/ Jak można rozwiązać tę sytuację?”* itd.

7. Jako osoba prowadząca obejrzyj on-line wystawę, która posłużyła jako inspiracja dla tego scenariusza – pomoże ci to w opisywaniu wyglądu i klimatu wystawy podczas prowadzenia scenariusza. W ramach inspiracji możesz również poszukać on-line innej wystawy.

8. Jeśli osoby grające nie wiedzą, co zrobić, to pomagaj grupie, zachęcając ich do wspólnego podejmowania decyzji, dzielenia się spostrzeżeniami i wnioskami, a także podsuwając im możliwe działania. Możesz pytać: *„Co robicie?”* lub podsunąć: *„Rozglądacie się? Jeśli tak, to gdzie patrzycie?/ Szukacie kogoś, z kim możecie porozmawiać?/ Wracacie do poprzedniej sali czy idziecie dalej?”*. Możesz też podsuwać wskazówki, np.: *„Kiedy wchodzisz do kolejnej sali, pilnie się rozglądasz. Twój wzrok od razu przykuwa coś czerwonego, leżącego przy przejściu do sali na prawo. Podchodzisz tam? [jeśli tak, to kontynuujesz:] Schylasz się, podnosisz to i widzisz, że to czerwona apaszka. Przypominasz sobie, że taką samą, zawieszoną przy torebce, miała wasza zaginiona towarzyszka”*

- ilość podsuwanych podpowiedzi można dostosowywać – zależnie od tego, jak dobrze gracze i graczki kojarzą różne fakty i przypominają sobie różne elementy można ich

niemal prowadzić za rączkę lub dać im więcej swobody, a nawet możliwość błędzenia (o ile nie wywoła to w nich frustracji).

- 9. Nie zakładaj z góry, gdzie odnajdzie się zagubiona towarzysza – możesz zdecydować o tym później, wiedząc, jak wskazówki poprowadzą bohaterów i bohaterki.** Dzięki temu łatwiej będzie im osiągnąć sukces i satysfakcję ze wspólnej gry. Sukces całej grupy cementuje ją i zachęca do kolejnych spotkań, buduje wspólnotę pozytywnych doświadczeń.

II. Scenariusz historii „Przygoda w muzeum”

A. Miejsca występujące w historii

Pamiętaj, aby opisując osobom grającym różne miejsca, korzystać z określeń odwołujących się do różnych zmysłów – wzroku, węchu, słuchu, dotyku i starać się odmalować przed uczestnikami i uczestniczkami klimat tych miejsc. W tym scenariuszu zbudowanie odpowiedniej atmosfery sprzyjać będzie budowaniu nastroju tajemniczości.

UWAGA! Opisy miejsc podzielone zostały na **dwie części – pierwszą z nich możesz podzielić się z uczestniczkami i uczestnikami gry podczas zwiedzania.** W salach panuje półmrok, a osoby zwiedzające dodatkowo oślepiają światła z gablot z eksponatami, dlatego nie wszystko widać na pierwszy rzut oka.

Dru ga część opisu (zamieszczona kursywą) to informacje, które postacie mogą uzyskać dopiero w trakcie śledztwa, jeśli zadeklarują uważne rozglądanie się po sali – jeśli będziecie korzystać z kostek sześciennych (k6), to pamiętaj, że po takiej deklaracji gracz lub graczka muszą rzucić k6, a rzut musi zakończyć się sukcesem.

- **Sala niebieska** – od tej sali zaczyna się zwiedzanie wystawy. Gabloty z eksponatami znajdują się nie tylko przy jej ścianach, ale także otaczają kolumnę wyrastającą w jej środku. Na ścianie naprzeciwko wejścia jest przejście do sali zielonej.

Dodatkowe wskazówki (dostępne po udanym, uważnym rozejrzeniu się po sali):

Na ścianie po prawej stronie wisi gruba kotara. Po jej odsłonięciu widać drzwi prowadzące na krużganek z widokiem na ogród na wewnętrznym dziedzińcu muzeum.

- **Sala zielona** – jest długa i ma formę szerokiego korytarza. Po obu jej stronach znajdują się gabloty z eksponatami. Drzwi z prawej strony są przejściem do sali brązowej.

Dodatkowe wskazówki (dostępne po udanym, uważnym rozejrzeniu się po sali):

Na końcu sali znajdują się dwie pary drzwi – za tymi naprzeciwko wejścia jest krótki korytarz, prowadzący do pomieszczenia, z którego można przejść do toalety damskiej i męskiej albo na klatkę schodową prowadzącą w dół do holu głównego z kasami.

- **Sala brązowa** – największa. Gabloty z eksponatami stoją wzdłuż wszystkich ścian oraz w dwóch rzędach na jej środku.

Dodatkowe wskazówki (dostępne po udanym, uważnym rozejrzeniu się po sali):

Naprzeciwko wejścia widać na ścianie drzwi – za nimi znajduje się klatka schodowa prowadząca na parter do holu głównego z kasami. Na ścianie po prawej stronie od wejścia do sali również znajdują się drzwi – ukryte za taką samą kotarą, jak ta z sali niebieskiej i prowadzące na ten sam krużganek. Z lewej strony krużganka można zejść schodkami w dół, do ogrodu.

- **Ogród** – znajduje się na wewnętrznym dziedzińcu. Na jego środku rośnie niewielkie drzewo, które otaczają różane krzewy. Jest tu kilka ławeczek. Do ogrodu można wejść przez drzwi na parterze (zamknięte) i schodki z krużganku na pierwszym piętrze.

B. Postacie niezależne

- **przewodnik Maksym**

Maksym, 22 lata. Ma krótkie, delikatnie kręcone blond włosy i długie palce u rąk, które splata nerwowo, opowiadając o eksponatach na wystawie. To jego pierwszy dzień w pracy jako przewodnik muzealny i bardzo mu zależy, żeby dobrze wypaść. Ubrany schludnie, ale wygodnie.

„Zapraszam! Zapraszam już do kolejnej sali – nie mamy za wiele czasu.”

- **pani Grażyna – zwiedzająca, która znika**

Grażyna, 52 lata, ubrana kolorowo, uśmiecha się miło do każdego, kto się jej przygląda. Ma luźno spięte, rude włosy i okulary w grubych, fioletowych oprawkach. Pasek czarnej torby, którą ma przewieszoną przez ramię, przewiązała czerwoną apaszką. W rękach ścisła pomięty katalog wystawy.

„Ojej – dziękuję – nie zauważyłam nawet, że posiałam torebkę!”

- **obsługa muzeum (np. osoby pilnujące w poszczególnych salach, ochroniarka, kasjer itd.)**
 - wprowadź te postaci jedynie w razie potrzeby (np. kiedy bohaterowie postanowią odszukać kogoś z obsługi i z nim porozmawiać). Opisz je krótko i zwięźle, np. „Kiedy

podchodzicie do okienka, widzicie kasjera w średnim wieku. Ubrany w muzealny uniform podnosi na was wzrok znad okularów i uśmiecha się uprzejmie, pytając, jak może wam pomóc”.

C. Konspekt zajęć

Poniżej znajduje się proponowany przebieg spotkania, w trakcie którego zostanie rozegrany ten scenariusz. Ty, jako osoba prowadząca zajęcia (OP), jesteś również narratorem opowieści – m.in. będziesz pomagał/a postaciom, podsuwając im tropy – koniecznie zapoznaj się ze wskazówkami z punktu **6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**, znajdującego się w części

I. Informacje o scenariuszu.

1. Początek

Poinformuj uczestników i uczestniczki o tym, co wydarzy się na zajęciach – że wspólnie stworzycie i rozegracie prostą historię.

- Podaj czas i miejsce, w jakie historia was przeniesie:
 - Muzeum Archeologiczne, wystawa „Bogowie starożytnego Egiptu”;
 - współcześnie.
- Wyjaśnij, o czym będzie ta historia, mówiąc np.:

„Wcielicie się dzisiaj w osoby zwiedzające wystawę „Bogowie starożytnego Egiptu”. W trakcie zwiedzania wydarzy się coś, co sprawi, że zamienicie się w detektywów.”
- Jeśli zajęcia mogą trwać dłużej niż 60 min, możesz zrobić krótką rozgrzewkę. Jeśli czasu jest mało, to możesz pominąć rozgrzewkę i od razu przejść do następnego punktu, czyli do tworzenia postaci.

Jeśli chcesz przeprowadzić rozgrzewkę:

- daj uczestnikom chwilę, aby przypomnieli sobie najciekawszą lub najprzyjemniejszą wycieczkę albo wizytę w muzeum,
- następnie poproś każdą osobę uczestniczącą w zajęciach, aby wybrała z tego wspomnienia jeden element, który najbardziej zapadł jej w pamięć i opowiedziała o nim w maksymalnie kilku zdaniach.

Ważne, aby ten fragment zajęć rzeczywiście był krótki – służy zanurzeniu we wspomnieniach i otwarciu się na opowiadanie, ośmieleniu uczestników i uczestniczek, aby wypowiadali/ły się na forum. Jeśli jednak się przeciągnie, to może nie starczyć wam czasu na rozegranie scenariusza.

2. Tworzenie postaci

Poproś uczestników/uczestniczki, aby wymyślili swoje postaci – mogą to być zarówno osoby dorosłe, seniorzy, jak i dzieci.

- Przed rozgrywką każda osoba grająca powinna zapisać na swojej karcie postaci podstawowe informacje:
 - wiek postaci,
 - jej imię i nazwisko,
 - wygląd,
 - jedną cechę wyróżniającą jej postać.
- Imię postaci każda osoba powinna wypisać również na karteczce, którą umieści w miejscu widocznym dla innych.
- Jeśli ktoś będzie miał problem z wymyśleniem postaci, to zachęć go do skorzystania z własnych wspomnień i doświadczeń.
- Warto dać uczestnikom i uczestniczkom trochę czasu na opisanie swojej postaci innym osobom przy stole – pomoże to każdemu z nich lepiej wcielić się w postać i wejść w tryb opowieści.

3. Rozegranie scenariusza

3.1 Wprowadzenie do historii

Wprowadź graczy i graczki do historii. W tym celu możesz przeczytać poniższy opis lub sparafrazować go własnymi słowami:

Spotykacie się w holu głównym Muzeum Archeologicznego, przy kasach. Zanim zdążycie się porządnie rozebrać i zorientować w tym miejscu, podchodzi do was młody, nieco nerwowy człowiek.

– Dzień dobry państwu. Jestem Maksym i oprowadzę państwa dzisiaj po wystawie „Bogowie starożytnego Egiptu”. Od razu zapraszam państwa na górę – muzeum zamyka się dzisiaj nieco wcześniej, więc nie zostało nam za wiele czasu.

Wystawa znajduje się na pierwszym piętrze sporego budynku i zajmuje 3 pomieszczenia. We wszystkich salach panuje półmrok, z którego wyłaniają się dobrze oświetlone gabloty z eksponatami – m.in. z naczyniami, biżuterią, figurkami i posążkami, płaskorzeźbami, maskami, sarkofagami i mumiami. Każda sala ma inny kolor: jest sala niebieska, sala zielona oraz brązowa.

Na sufitach wymalowano błyszczące delikatnie gwiazdy, stylizowane na egipskie, co wraz z półmrokiem przywodzi na myśl wnętrza egipskich piramid.

Przerwij w tym miejscu i przekaz kolejno głos wszystkim uczestnikom i uczestniczkom gry, prosząc ich o opisanie tego, jak wyglądają ich postacie i co robią w chwili, kiedy spotykają się z innymi.

Możesz im pomagać, zadając dodatkowe pytania: jak czują się w tym miejscu? Czy jest coś, co szczególnie im się podoba/nie podoba w tym miejscu? Dlaczego ich postać wybrała zwiedzanie tej wystawy?

Kiedy wszyscy już się wypowiedzą, opisz panią Grażynę, która będzie zwiedzała wystawę razem z nimi. Powiedz, jak ma na imię, choć postacie graczy i graczek mogą tego nie wiedzieć. Postaraj się wspomnieć o charakterystycznych cechach jej wyglądu. Każda z nich: fioletowe okulary, czarna torebka, czerwona apaszka czy pomięty katalog mogą być wskazówkami, na które postacie natkną się w trakcie swoich poszukiwań.

Następnie przejdź do sceny otwierającej. Możesz ją przeczytać lub opisać na swój sposób.

Przewodnik Maksym opowiada ciekawie, ale widać, że się spieszy. Co chwilę nerwowo splata i rozplata palce i zerkna na zegarek. Przeprowadza was przez wszystkie trzy sale, nie dając wam za wiele czasu na swobodne rozejrzenie się po nich. Z każdej sali wychodzi jako ostatni, sprawdzając, czy nikt w niej nie został. Na koniec prowadzi was do schodów, którymi weszliście na pierwsze piętro.

– Dziękuję państwu. Mam nadzieję, że wystawa się państwu podobała. Tymi schodami zejść państwo na dół, do holu, gdzie są kasy, szatnia i... Przepraszam, a gdzie jest ta pani w kolorowym ubraniu?

Widzicie, jak gwałtownie błędnie – zdaje sobie sprawę, że nie widział jej już od jakiegoś czasu. Rozgląda się w popłochu i mówi do was konspiracyjnym szeptem.

– Proszę państwa, no głupia sprawa... To mój pierwszy dzień w tej pracy – przecież nie mogę iść do ochrony i powiedzieć, że zgubiłem zwiedzającą! A za chwilę będą chcieli zamknąć muzeum... czy pomogą mi państwo poszukać tej pani? Ona musi być gdzieś na tym piętrze, może weszła w jakieś inne drzwi, zagubiła się... Bardzo proszę!

3.2 Przekazanie narracji graczom i graczkom

Następnie zachęć uczestników i uczestniczki do wejścia w postaci i odegrania sceny z przerażonym Maksymem. Sam przewodnik nie będzie za dużą pomocą w trakcie poszukiwań

– jest tak zdenerwowany, że jedyne, na czym może się skupić, to nerwowe spoglądanie na zegarek i zerkanie przez ramię.

W zależności od tego, jak zachowują się postaci graczek i graczy, co zrobią i gdzie pójda, możesz poprosić ich o rzucenie kością k6 (jeśli ustaliliście, że z nich korzystacie) i/lub opisać konsekwencje ich wyborów albo nowe miejsce. Możesz także wprowadzić bohatera niezależnego, którego spotkają na swojej drodze lub skorzystać z jednej z gotowych scen, opisanych poniżej. Każda z nich zawiera jedną ze wskazówek, które osoby grające będą stopniowo odnajdować.

Obojętnie, co się wydarzy, pamiętaj, aby zachęcać (zwłaszcza mniej aktywnych uczestników/uczestniczki) do odzywania się i do dodawania różnych elementów do opisów miejsc lub do samej historii. Więcej wskazówek dotyczących moderacji i prowadzenia znajdziesz w punkcie **I. 6. Rola i wskazówki dla osoby prowadzącej**.

Proponowane sceny

Poniższe sceny pojawią się w scenariuszu jako wynik śledztwa prowadzonego przez uczestników/uczestniczki. Kiedy więc zadeklarują, że w jakimś pomieszczeniu uważnie się rozglądają, podchodzą do ścian, patrzą na podłogę, zaglądają w najciemniejsze kąty (a w przypadku rzucania kostką k6: dodatkowo wynik rzutu dla tej deklaracji jest pozytywny), możesz podsunąć im jedną ze wskazówek. Wybierz taką, która najbardziej ci pasuje i/lub której jeszcze nie wykorzystałaś/łeś.

Opisy w oryginalnym brzmieniu zakładają, że niektóre wskazówki można znaleźć tylko w określonych salach, ale nic nie stoi na przeszkodzie, abyś je zmodyfikował/a. Dla przykładu czerwona apaszka wcale nie musi wisieć przycięta w drzwiach w sali zielonej lub brązowej, a zamiast tego może leżeć na podłodze w sali niebieskiej albo na krużganku.

Możesz przeczytać opisy ze wskazówkami lub opowiedzieć o odnalezieniu wskazówek własnymi słowami:

➤ Scena z powiewającą kotarą

(sala niebieska i brązowa)

*Kiedy rozglądasz się uważnie, kątem oka dostrzegasz jakiś ruch. Spoglądasz w tamtą stronę i widzisz, że w jednym miejscu ściana lekko faluje! Po chwili dociera do ciebie, że jest to kotara, która powiewa delikatnie. Co robisz? [jeśli jakiś gracz/jakaś graczka podchodzi i odśladają ją:]
Za kotarą znajdują się uchylone drzwi, prowadzące na krużganek.*

➤ **Scena z czarną torebką na krześle**

(sala zielona i brązowa)

Kiedy tak badasz najciemniejsze kąty sali, dostrzegasz krzesło stojące obok jednej z gablot z eksponatem. Wyławiasz z mroku kształt zwisający z oparcia krzesła. To czarna torebka! Taka sama, jaką pani Grażyna miała przewieszoną przez ramię. Na ścianie obok krzesła dostrzegasz również zarys drzwi. Co robisz?

➤ **Scena z uchylonymi drzwiami**

(sala zielona i brązowa)

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się być tak, jak wtedy, gdy oprowadzał was przewodnik Maksym. Patrzysz na ścianę naprzeciwko wejścia i nagle zdajesz sobie sprawę, że tam muszą być drzwi! Ich zarys tworzą wąskie kreski światła – widocznie ktoś przez nie przeszedł i nie domknął ich za sobą. Co robisz?

➤ **Scena z czerwoną apaszką**

(sala zielona i brązowa)

Raz jeszcze obrzucasz salę badawczym wzrokiem. Twoją uwagę przykuwa plama koloru, doskonale widoczna w przytłumionym świetle. Podchodzisz bliżej i widzisz kawałek czerwonej tkaniny, przycięty między drzwiami i framugą. Co robisz? [jeśli gracz/graczka deklaruje, że przygląda się mu lub idzie w tamtą stronę, wyjaśnij:] Dostrzegasz, że jest to apaszka, którą pani Grażyna miała zawieszoną na torebce!

➤ **Scena z pomiętym katalogiem**

(dowolna sala)

Idziesz przez salę, rozglądając się i szukając jakiegokolwiek wskazówki. Stawiasz kolejny krok i rozlega się szelest – twoja stopa trafiła na jakiś pomięty papier leżący na podłodze. Kiedy schylasz się i podnosisz go, widzisz, że jest to katalog wystawy. Taki sam – złożony i pognieciony – ścisnęła w rękę pani Grażyna. Domyślasz się, że musiała tędy przechodzić – jesteście na dobrej drodze!

Pamiętaj, że nie musisz wykorzystać wszystkich zaproponowanych wskazówek – wybór jakie i ile z nich umieścisz w scenariuszu, należy do ciebie. Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz wymyślić także inne tropy:

- możesz np. opisać, że bohaterowie i bohaterki znajdują leżący na podłodze kolczyk, a jedno z nich kojarzy, że należał do pani Grażyny;
- ktoś może znaleźć fioletowe okulary pani Grażyny, leżące na jakiejś gablocie blisko zamkniętych drzwi;

- postaci mogą spotkać ochroniarzkę przechodzącą przez salę, która zagadnięta mówi, że widziała przed chwilą panią ubraną na kolorowo, która kręciła się w wybranym przez ciebie miejscu.

Myśląc o wskazówkach, staraj się je podsuwać graczom i graczkom w taki sposób, aby prowadziły ich w konkretne miejsce i aby nie mieli większych problemów z odnalezieniem pani Grażyny. Kontroluj przy tym czas gry – pamiętaj, żeby zostawić jeszcze trochę czasu na sam koniec, aby każdy mógł odegrać ostatnią scenę swojej postaci. Jeśli macie niewiele czasu, poszukiwania możesz skrócić do minimum.

3.3 Ostatnia scena i zakończenie historii

Ostatnią sceną jest moment, kiedy bohaterowie odnajdują panią Grażynę. W zależności od miejsca, w którym ją spotkają, pani Grażyna może wyglądać na zagubioną (jeśli znajdzie się na którejś klatce schodowej), zakłopotaną (jeśli znajdzie się przy toaletach), albo zrelaksowaną, a nawet zaspaną (jeśli znajdzie się na ławeczce w ogrodzie).

Kiedy ją wołacie, pani Grażyna spogląda w waszą stronę zdziwiona.

– Ojej, czy coś się stało? Czy państwo mnie szukali? Och – wyszłam tylko na chwilę, myślałam, że zdążę wrócić, zanim skończą państwo zwiedzanie!

Zachęć uczestników i uczestniczki, aby odegrali scenę spotkania z panią Grażyną. Poinformuj ich, że wasza historia dobiega końca i przed wami ostatnia wspólna scena. Poproś, aby opisali, co czują ich postaci po odnalezieniu zagubionej pani. Daj czas każdemu do odegrania ostatniej sceny, a następnie zakończ sceną pana Maksyma.

Pan Maksym przeciska się między wami uradowany.

– Znalazła się pani! Co za szczęście, co za szczęście! Bardzo państwu dziękuję za pomoc, a teraz chodźmy już szybko do wyjścia.

Pan Maksym pokazuje wam drogę do wyjścia i pilnuje, aby tym razem już nikt się nie zgubił.

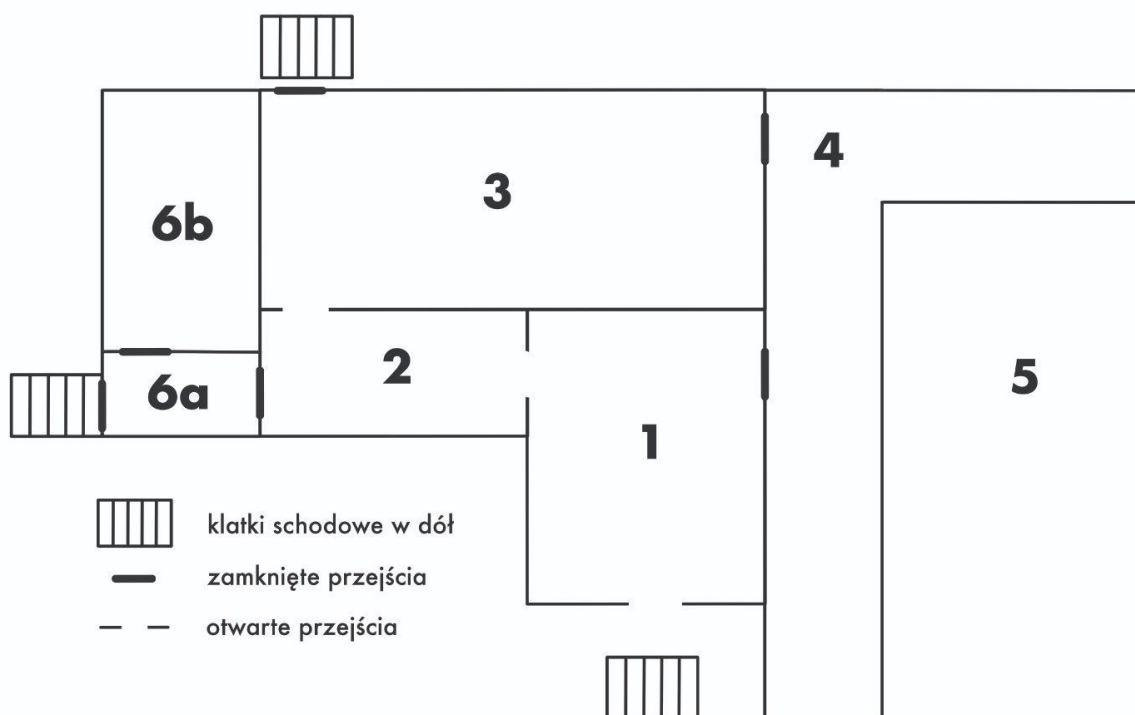
4. Podsumowanie zajęć

Po skończonej rozgrywce warto zapytać uczestników/uczestniczki o to, z czym kończą i jakie są ich wrażenia. Jak podobała im się taka forma zajęć. Jak im się grało, co czuli, co było dla nich wyjątkowo ciekawe albo trudne. Czy jest coś, co następnym razem powinno/nie powinno się pojawić? Czy chcieliby coś zmienić albo czy chcieliby spróbować innych historii?

Miłym gestem na koniec będzie, jeśli podziękujesz uczestnikom i uczestniczkom za wspólną rozgrywkę i zaangażowanie oraz pogratulujesz im stworzenia kreatywnej i ciekawej opowieści.

III. Miejsce na notatki

Plan piętra z wystawą



Wystawa

- 1 - sala niebieska
- 2 - sala zielona
- 3 - sala brązowa

Inne miejsca

- 4 - krużganek
- 5 - ogród
- 6a - przedsionek
- 6b - toalety

05

Bal

na

zamku

scenariusz 4
Tomek „Frejtag” Piątek

Scenariusz opowiada historię przyjaciół, którzy zostali zaproszeni na zamek, żeby wziąć udział w zabawie karnawałowej.

Jako osoba prowadząca rozgrywkę wcielisz się **postacie niezależne** (opisane poniżej w tekście), a także **będiesz moderować przebieg gry**. Poniższy tekst zawiera wskazówki, pytania i propozycje scen, jakie mogą mieć miejsce. Podążaj za pomysłami i wyborami swoich graczy, nie bój się improwizować i kiedy tylko poczujesz, że nie wiesz, co może się jeszcze wydarzyć w tej historii, po prostu zapytaj o to swoich graczy.

Przygoda przeznaczona jest dla 3 do 5 osób grających, a czas jej trwania to minimum jedna godzina zegarowa.

Przed poprowadzeniem scenariusza najpierw zapoznaj się dokładnie z tekstem oraz przygotuj niezbędne pomoce do gry, a dopiero później zaprosz swoich graczy do wspólnej zabawy.

Materiały, czas i miejsce, postacie graczy:

- Materiały potrzebne do gry: kartki papieru, długopisy, przyklejane karteczki lub taśma papierowa. Można też użyć kart metaforycznych typu Dixit.
- Czas i miejsce: akcja przygody dzieje się współcześnie na jednym z zamków w Polsce lub innym, wybranym kraju. Sami decydujecie gdzie.
- Postacie graczy: każdy gracz wymyśla trzy rzeczy o swojej postaci: 1) imię, 2) za co jest przebrany/a i 3) jedną cechę wyróżniającą jego postać.

Postacie niezależne odgrywane przez osobę prowadzącą:

- **Tajemnicza postać** – to kobieta w masce kruka, ubrana w męski smoking, o zaczesanych do tyłu włosach pokrytych brylantyną. Bacznie obserwuje wszystkich i szybko przemieszcza się po całej sali. Na pytanie o to, kim jest, zaśmieje się tylko głośno i pójdzie dalej.
- **Gospodarz balu** – to starszy mężczyzna o imieniu Artur. Ubrany jest w pstrokaty garnitur i ucharakteryzowany na postać Pana Kleksa. Promienieje życzliwością i nie pozwoli, by którykolwiek z gości czuł się niekomfortowo w trakcie balu.
- **Przyjaciółka i jej mały piesek** – Marieta jest kobietą w średnim wieku, o krótkich, jasnych włosach i wesołym wyrazie twarzy. Nie rusza się nigdzie bez swojego psiego towarzysza – pudła o imieniu Łasuch.
- **Tłum osób** – wśród tłumu osób nasi bohaterowie mogą spotkać wiele znanych i nieznanych im osób. Mogą to być celebryci z pierwszych stron gazet, osobistości świata sztuki lub nauki, ich znajomi i sąsiedzi. Jako osoba prowadząca zdecyduj, kto pojawi się na

balu. Pamiętaj tylko, że wszyscy tutaj noszą maski i przebrani są za różne, wymyślone postacie.

Schemat historii w siedmiu krokach:

1. Powiedz graczom, że dzisiejsza historia będzie toczyła się na zamku podczas balu karnawałowego

Ich postacie przyjaźnią się ze sobą. Wszyscy zostali zaproszeni przez gospodarza tego zamku – **Artura**. Zadaniem graczy będzie wyobrazić sobie, jak takie wydarzenie może wyglądać i jednocześnie stać się głównymi bohaterami tej wspólnie opowiadanej historii. Niech spróbują na czas gry zapomnieć o swoich troskach i sprawach, przenosząc się za sprawą wyobraźni do wymyślnego świata.

2. Poproś, aby gracze poświęcili teraz chwilę czasu na wymyślenie swoich postaci

Będą do tego potrzebować kartki i długopisu. Ich postać powinna być fikcyjna, ale jak najbardziej może być inspirowana znanymi im osobami. **Niech wymyślą trzy elementy:** imię; strój (za kogo lub za co są przebrani); cechę charakterystyczną postaci (np. ciekawska, pomocna, wygadana, wysportowana itp.). Teraz poproś o napisanie imienia postaci na przyklejanej karteczce i przyczepienie go w widocznym miejscu (jeśli nie macie naklejek, możecie zwykłą kartkę z imieniem przykleić za pomocą taśmy papierowej).

3. Przejdź do sceny otwierającej historię:

Tę część jako osoba prowadząca możesz przeczytać lub opowiedzieć własnymi słowami:

Wyobraźcie sobie wnętrze starego zamku. Posiada on wiele pomieszczeń i korytarzy. Na ścianach wiszą obrazy przedstawiające dawnych właścicieli i ich rodziny. Na zimnej kamiennej posadzce leżą piękne, ale już nieco wytarte dywany. Z sufitu zwisają kryształowe żyrandole, a w każdym z pomieszczeń możecie spotkać posągową postać rycerza dzierżącego w dłoniach miecz i tarczę. Jednak nie porozmawiacie z nim, bowiem jest to tylko statua, która przypomina o dawnych dziejach.

Teraz zaś przejdźmy do sali balowej, bo to przecież tam rozpoczniemy naszą historię. To duże pomieszczenie, mogące pomieścić kilkadziesiąt osób. W jego centralnej części znajduje się podest, na którym dawniej stał królewski tron. Dzisiaj to miejsce zajęte jest przez zespół muzyczny, który będzie przygrywał przez cały czas trwania imprezy. Pośrodku jest przestrzeń dla tanecznej zabawy i rozmów. Po jednej ze stron pomieszczenia znajdują się też schody, po których już za chwilę zjeździe gospodarz Artur.

W tym miejscu zatrzymaj opis. Poproś graczy, aby opisali swoje postacie według schematu: imię, za kogo lub za co są przebrani oraz wymienili charakterystyczną cechę, jaką posiada ich postać. Kiedy już się przedstawia, to zadaj graczom kilka pytań o ich wrażenia dotyczące tego, gdzie się znalazły – w ten sposób wspólnie z nimi zbudujesz wyjątkowy klimat tego miejsca. Zacznij od polecenia: *teraz spróbujemy wspólnie odmalować to miejsce, dodając do niego kolejne szczegóły. Pomogą nam w tym następujące pytania:*

- co sprawia, że czujecie doniosłość tego miejsca?
- co przykuwa waszą uwagę jako pierwsze?
- co zachwyca was na tej sali?
- co sprawia, że czujecie dreszczyk emocji?
- jakie zapachy dobiegają do was od strony jadalni sąsiadującej z salą balową?
- jaką muzykę zaczyna grać zespół na scenie?

Jako osoba prowadząca możesz zapisywać niektóre ze spostrzeżeń graczy, aby odnosić się do nich w trakcie rozgrywki.

4. Przekaż narrację graczom

Poproś ich o to, aby teraz rozmawiali ze sobą już jako postacie i starali się przez cały czas skupiać swoją wyobraźnię na tym, co one widzą, czują, mówią i myślą. Możesz porównać tę sytuację do scen z filmu lub teatru i używać języka filmowego, wykorzystując zwroty w stylu: „tutaj kończy się scena i przechodzimy do kolejnej”, „tutaj robimy cięcie”, „sprawdzimy, co dzieje się w kolejnej scenie”. Zachęć ich do interakcji między sobą. Niech opowiadają o swoich wrażeniach, o tym, co ostatnio robiły ich postacie oraz pytaj o to, co widzą. Powiedz, że tutaj nie ma złych odpowiedzi. Niech wymyślają na poczekaniu elementy, które ich zdaniem pasują do klimatu miejsca, w którym znalazły się ich postacie.

5. Miejsca i wydarzenia występujące w historii

Każdy bal ma swój określony przebieg: przybycie gości na miejsce; uroczyste rozpoczęcie przez gospodarza; zabawa taneczna przy muzyce, rozmowy i poczęstunek; ciekawe wydarzenia dziejące się w trakcie oraz zakończenie. Tylko od was zależy, jaki dokładnie przebieg będzie miał bal, który razem stworzycie. Aby nadać grze dynamiki i zadbać o płynne przejścia między kolejnymi scenami, jako osoba prowadząca możesz wprowadzać poniższe wydarzenia. Każdą ze scen odegrajcie tak, jakby była sceną z filmu lub książki:

- **Uroczyste rozpoczęcie balu:** gospodarz Artur – nieco zdenerwowany, ale szczęśliwy – wita wszystkich gości i zaprasza ich do wspólnej zabawy. Zwraca także uwagę na postacie graczy i podkreśla, że bardzo się cieszy, że pojawili się tutaj.
- **Tajemnicza postać kobiety przygląda się naszym bohaterom.** Wymienia uprzejmości i uśmiechy. Czy podejdzie do bohaterów i zagada do nich, czy może to oni podejda i spróbują nawiązać z nią dialog? Wszystko zależy od twojej pomysłowości. Wszystkie postacie w tej grze celowo nie są określone szczegółowo, aby dać wam możliwość wymyślania na bieżąco jakie są i dlaczego pojawili się na balu.
- **Na parkiecie trwa istne szaleństwo!** Wszyscy tańczą do popularnego utworu. Zapytaj graczy, co to za utwór i jakie mają z nim związane wspomnienia? Jeżeli chcesz, możesz też puścić ten utwór z telefonu. Postacie graczy dostrzegają wśród tłumu swoich znajomych lub znane osobistości. Zaproponuj odegranie scen, w których rozmawiają i bawią się z nimi.
- **W jadalni pełnej smacznych potraw i napojów, bohaterowie spotykają swoją przyjaciółkę Marietę i jej pudła Łasucha.** Marieta opowiada im o tym, że na sali jest ponoć jakaś ważna osobistość, która chce z nimi porozmawiać. Zapytaj graczy, o jaką osobę może chodzić, a następnie poleć poszukiwania tej osoby. Czy gracze znaleźli tę osobę i z nią porozmawiali? Jaki był efekt tej rozmowy? O tym niech już sami zdecydują.

6. Zakończenie historii

Kiedy już poczujesz, że gracze wystarczająco długo bawią się tą historią, to poinformuj ich, że zmierzacie do jej końca. Zaproponuj graczom, aby każdy z nich opowiedział z perspektywy swojej postaci, jak kończy się przygoda na balu. Może chcą wspólnie odegrać jeszcze jedną scenę? Niech sami wymyślą, jak wygląda zakończenie.

7. Podsumowanie

Zapytaj graczy, jak im się grało i tworzyło. Możesz użyć w tym celu narzędzia gwiazdki i życzenia. Gwiazdka oznacza to, co najbardziej im się podobało i było ważne, a życzenie to informacja, czego było za dużo, albo za mało, co sprawiało trudność.

Miejsce na notatki

06

Podróż na nieznaną wyspę

scenariusz 5
Tomek „Frejtag” Piątek

Scenariusz opowiada historię przyjaciół, którzy wyruszyli we wspólną podróż po Pacyfiku i znaleźli tam nieznaną wcześniej wyspę.

Jako osoba prowadząca rozgrywkę wcielisz się **postacie niezależne** (opisane poniżej w tekście), a także **będiesz moderować przebieg gry**. Poniższy tekst zawiera wskazówki, pytania i propozycje scen, jakie mogą mieć miejsce. Podążaj za pomysłami i wyborami swoich graczy, nie bój się improwizować i kiedy tylko poczujesz, że nie wiesz, co może się jeszcze wydarzyć w tej historii, po prostu zapytaj o to swoich graczy.

Przygoda przeznaczona jest dla 3 do 5 osób grających, a czas jej trwania to minimum jedna godzina zegarowa.

Przed poprowadzeniem scenariusza najpierw zapoznaj się dokładnie z tekstem oraz przygotuj niezbędne pomoce do gry, a dopiero później zaproś swoich graczy do wspólnej zabawy.

Materiały, czas i miejsce, postacie graczy:

- **Materiały:** kartki papieru, długopisy, przyklejane karteczki lub taśma papierowa. Można też wydrukować kolorowe zdjęcia plaży, dżungli i innych malowniczych terenów, które pasują do naszej historii, a także użyć kart metaforycznych typu Dixit.
- **Czas i miejsce:** akcja przygody może dziać się na przełomie XIX i XX wieku, kiedy jeszcze zdarzało się odkryć nieznaną wyspę lub w czasach współczesnych.
- **Postacie graczy:** każdy gracz wymyśla swoją postać, opierając ją o cztery elementy: 1) imię, 2) kim jest/czym się zajmuje na statku, 3) jaka cecha charakteru wyróżnia jego postać, 4) jaki ma ze sobą ulubiony przedmiot.

Postacie niezależne:

- **Papuga ara o imieniu Vincent** – to ptak, który podróżuje razem z bohaterami. Jest wygadana, cwana i pomocna.
- **Aria, mieszkanka wyspy** – młoda, opalona kobieta o jasnych włosach. Jest ciekawska, nieco podejrzliwa i chętnie pomoże bohaterom w dotarciu do jej wioski.
- **Ernest** – starszy mężczyzna podpierający się drewnianą, rzeźbioną laską. Jest nieco zaskoczony przybyciem bohaterów. Jest najstarszy w wiosce i wszyscy liczą się z jego głosem.
- **Mieszkańcy wioski** – wioska liczy około trzydziestu osób. Są tam zarówno dzieci, dorośli, jak i starcy. Wszyscy ubrani są w wypłowiałe skrawki ubrań połączone z elementami

grubych liści. Mówią w języku bohaterów, choć z obco brzmiącym akcentem. Jako osoba prowadząca możesz zachęcić graczy do tego, żeby sami wymyślili, jak wyglądają tubylcy lub improwizować i samodzielnie wprowadzać nowe postacie. Ważne jest to, że tubylcy wyglądają na osoby, które wychowywały się w cywilizacji, o czym świadczy ich ubiór oraz narzędzia, którymi się posługują (noże, widelce, książki, niedziałająca radiostacja).

Schemat historii w siedmiu krokach:

- 1. Powiedz graczom, że dzisiejsza historia będzie toczyła się na nieznanej wyspie, którą odkryli przez przypadek, kiedy przemierzali statkiem wody Pacyfiku**

Ich bohaterowie znają się ze sobą – stanowią grupę podróżników, którzy odkrywają różne tajemnice, zagadki i nowe miejsca na świecie. Zadaniem graczy będzie wyobrazić sobie, jak taka wyspa może wyglądać i jednocześnie stać się głównymi bohaterami tej wspólnie opowiadanej historii. Niech spróbują na czas gry zapomnieć o swoich troskach i sprawach, przenosząc się za sprawą wyobraźni do wymyślnego świata.

- 2. Poproś, aby gracze poświęcili teraz chwilę czasu na wymyślenie swoich postaci**

do tego Będą do tego potrzebować kartki i długopisu. Ich postać powinna być fikcyjna, ale jak najbardziej może być inspirowana znanymi im osobami. Niech wymyślą cztery elementy dla swojej postaci: 1) imię, 2) kim jest/czym się zajmuje na statku, 3) jaka cecha charakteru ją wyróżnia, 4) jaki ma ze sobą ulubiony przedmiot. Następnie poproś o napisanie imienia postaci na przyklejanej karteczce i przyczepienie go w widocznym miejscu (jeśli nie macie naklejek, możecie zwykłą kartkę z imieniem przykleić za pomocą taśmy papierowej).

- 3. Przejdź do sceny otwierającej historię:**

Tę część jako osoba prowadząca możesz przeczytać lub opowiedzieć własnymi słowami:

Wyobraźcie sobie następującą sytuację. Płyniecie swoim statkiem, aż tu nagle na horyzoncie pojawia się wyspa, której nie ma na mapie. Z daleka wygląda na całkiem sporą, z dużą ilością zieleni i kilkoma wzgórzami. To może być świetna szansa dla was, aby odkryć całkowicie nowy ląd i zapisać się na kartach historii. Mobilizujecie się: zbieracie najpotrzebniejsze przedmioty, zrzucacie do wody kotwicę, a następnie szalupę, którą popłyniecie na wyspę. Jest z wami wasz ulubiony kompan – Vincent, papuga ara, wygadana, cwana, ale i pomocna! Słyszycie, jak zachęca was do wyprawy „Vincent chce orzechów! Orzechy chce Vincenta! Vincent i przyjaciele na wyspę!”.

W tym miejscu zatrzymaj opis. Poproś graczy, aby opisali swoje postacie według schematu: imię; kim są; jaka cecha charakteru ich wyróżnia; jaki mają ze sobą ulubiony przedmiot. Kiedy już przedstawią się, to zadaj graczom kilka pytań o wrażenia ich postaci. W ten sposób wspólnie z nimi zbudujesz wyjątkowy klimat miejsca. Zacznij od polecenia: *teraz spróbujemy wspólnie odmalować to miejsce, dodając do niego kolejne szczegóły. Pomogą nam w tym następujące pytania:*

- co sprawia, że to miejsce jest piękne i malownicze?
- co przykuwa waszą uwagę jako pierwsze?
- jaka jest pogoda i jaki klimat panuje w tym miejscu?
- kiedy już stoicie na plaży, to jakie to jest uczucie?
- jakie zapachy czujecie?

Jako osoba prowadząca możesz zapisywać niektóre ze spostrzeżeń graczy, aby odnosić się do nich w trakcie rozgrywki.

4. Przekaż narrację graczom

Poproś ich o to, aby teraz rozmawiali ze sobą już jako postacie i starali się przez cały czas skupiać swoją wyobraźnię na tym, co one widzą, czują, mówią i myślą. Możesz porównać tę sytuację do scen z filmu lub teatru i używać języka filmowego, wykorzystując zwroty w stylu: „tutaj kończy się scena i przechodzimy do kolejnej”, „tutaj robimy cięcie”, „sprawdzimy, co dzieje się w kolejnej scenie”. Zachęć graczy do interakcji między sobą. Niech opowiadają o swoich wrażeniach, o tym, co ostatnio robiły ich postacie oraz pytaj o to, co widzą. Powiedz, że tutaj nie ma złych odpowiedzi. Niech wymyślają na poczekaniu elementy, które ich zdaniem pasują do klimatu miejsca, w którym znalazły się ich postacie.

5. Miejsca i wydarzenia występujące w historii:

Bohaterowie przybyli na bezludną wyspę. Tylko z pozoru to miejsce nie jest zamieszkane. Lata temu w okolicach wyspy rozbił się jacht wycieczkowy. Początkowo pasażerowie i członkowie jego załogi bardzo chcieli wrócić do cywilizacji, ale z każdym kolejnym rokiem przekonywali się, że życie tutaj ma swoje uroki i przede wszystkim jest spokojniejsze i bardziej radosne. Wyspa daje im pożywienie i schronienie, a różnorodność osób, które tutaj mieszkają, nie pozwala im się nudzić. Mają swoje zasady i codzienne rytuały, które sprawiają, że są szczęśliwymi ludźmi.

Mieszkańcy wyspy będą bardzo ciekawscy. Będą chcieli dowiedzieć się, jak bohaterowie tutaj dotarli oraz jak im się na co dzień żyje. Chętnie pokażą im swoją

wyspę, ale poproszą, żeby po powrocie do domu nikomu nie mówili o tym, gdzie byli. Zależy im na spokojnym i bezpiecznym życiu.

Żeby nadać grze dynamiki i zadbać o płynne przejścia między kolejnymi scenami, jako osoba prowadząca możesz wprowadzać poniższe wydarzenia. Każdą ze scen odegrajcie tak, jakby była sceną z filmu lub książki:

- **Pojawienie się młodej, wystraszonej kobiety:** krótko po przybyciu bohaterów na wyspę, zza gęstych krzaków wychodzi młoda kobieta. Przedstawia się jako Aria i mówi w ich języku, ale z wyraźnym obcym akcentem. Pyta bohaterów o to, jak się tutaj znaleźli, a następnie proponuje, że zaprowadzi ich do swojej wioski. Czuć, że ma dobre intencje.
- **Podróż przez dżunglę do wioski:** z piaszczystej plaży szybko przenosimy się do gęstego, dzikiego lasu. Pod przewodnictwem Arii nasi bohaterowie wkraczają na ledwo wydeptaną ścieżkę. Poproś graczy o to, aby opisali: co widzą, co słyszą, a także co czują ich postacie? Jakie zwierzęta zamieszkują ten las oraz jaka roślinność tu rośnie?
- **Pojawienie się w wiosce:** po trwającej godzinę drodze przez las, Aria wreszcie doprowadza naszych bohaterów do podnóża skalnego wzgórza, w którego szczelinach znajdują się domostwa tubylców. Sądząc po ubraniach i sprzętach codziennego użytku, widać, że tutejsi mieszkańcy są kimś na kształt rozbitków albo przybyszy z cywilizowanego świata. Z zaciekawieniem podchodzą do naszych bohaterów i pytają o to, jak się tutaj znaleźli oraz z uśmiechami na twarzach zapraszają do swoich domostw. Odegraj tutaj scenę z ciekawskimi mieszkańcami, którzy chętnie pokazują, jak im się tutaj żyje. Możesz zapytać też graczy o to, co sprawia, że to miejsce jest dla nich przyjazne?
- **Spotkanie z Ernestem:** po niedługim czasie pobytu w wiosce pojawia się starszy mężczyzna o siwych, długich włosach, podpierający się zdobioną, drewnianą laską. Na twarzy wymalowany ma nie tylko spokój, ale i ekscytację. Pyta bohaterów o cel ich podróży i chce sprawdzić, czy nie mają złych zamiarów wobec tutejszych mieszkańców. Jego słowami opowiedz historię o tym, jak on i jego towarzysze znaleźli się na tej wyspie. Ernest uspokoi się, kiedy bohaterowie dadzą mu do zrozumienia, że ich zamiary są dobre, a następnie zapewni, że mogą zostać w tym miejscu tyle czasu, ile zechcą.

- **Wspólny posiłek z mieszkańcami:** kiedy bohaterowie dadzą się już poznać tubylcom, możecie odegrać scenę wspólnej wieczerzy. Nie ma przecież nic piękniejszego niż wspólny posiłek przy zachodzie słońca. Zapytaj graczy: co przygotowano do jedzenia i picia? Jakie smaki i zapachy towarzyszą wam podczas posiłku?
- **Podróż w głąb wyspy:** jeżeli bohaterowie zdecydują się zostać jeszcze dłużej, to możecie odegrać kolejną podróż. Tym razem w głąb wyspy. To, co możecie tam znaleźć, to: gorące źródło wewnątrz lasu; park linowy, umocowany na wysokich drzewach; jaskinie, w których znajdują się tajemnicze malowidła; piękny wodospad, w którym kąpią się ludzie.

6. Zakończenie historii

Kiedy już poczujesz, że gracze wystarczająco długo bawią się tą historią, to poinformuj ich, że zmierzacie do jej końca. Zaproponuj graczom, aby każdy z nich opowiedział z perspektywy swojej postaci, jak kończy się przygoda na wyspie. Może chcą wspólnie odegrać jeszcze jedną scenę? Niech sami wymyślą, jak wygląda zakończenie.

7. Podsumowanie

Zapytaj graczy, jak im się grało i tworzyło. Możesz użyć w tym celu narzędzia gwiazdki i życzenia. Gwiazdka oznacza to, co najbardziej im się podobało i było ważne, a życzenie to informacja, czego było za dużo, albo za mało, co sprawiało trudność.

Miejsce na notatki