

Irena Starykiewicz, Tadeusz Starykiewicz

## Na tropach lubelskiego Paganiniego – scenariusz gry ulicznej

Okazuje się, że poznawanie życia i twórczości wielkich artystów nie musi kojarzyć się z siedzeniem sztywno w szkolnej ławce i wyczekiwaniem dzwonka. Równie dobrze można wyjść na ulicę i połączyć zdobywanie wiedzy z ruchem i zdrową rywalizacją. Oto propozycja tego rodzaju zajęć terenowych nagrodzona w *Ogólnopolskim konkursie na scenariusz zajęć dla ucznia — Wieniawski 2010*.

### **Etap kształcenia:**

klasy I–III gimnazjum.

### **Rodzaj zajęć:**

zajęcia pozalekcyjne – wycieczka.

### **Temat zajęć:**

Na tropach lubelskiego Paganiniego.

### **Wymiar czasu:**

3 godziny.

### **Cele kształcenia**

#### **Cel ogólny:**

- popularyzacja wiedzy o Henryku Wieniawskim dokonana w nowoczesnej formule, angażującej i aktywizującej odbiorcę;

#### **Cele szczegółowe**

##### Uczeń:

- poznaje Lublin,
- identyfikuje miejsca w Lublinie związane z ważnymi wydarzeniami z biografii Henryka Wieniawskiego,
- rozpoznaje niektóre utwory tego kompozytora,
- weryfikuje wiedzę dotyczącą Henryka Wieniawskiego,

- czyta mapę i praktycznie ją wykorzystuje,
- doskonalą zdolność logicznego wnioskowania,
- doskonalą umiejętność współdziałania w grupie,
- skutecznie komunikuje się w grupie,
- uczy się poprzez zabawę,
- przeżywa przygodę,
- rywalizuje zgodnie z zasadami *fair play*.

### **Metody kształcenia:**

gra terenowa.

### **Formy organizacyjne pracy uczniów:**

zespołowa, zbiorowa.

### **Środki dydaktyczne:**

mapa Lublina, karty do gry ulicznej *Na tropach lubelskiego Paganiniego*, „muzyczny alfabet”, symbole grup, kartoniki z punktami, odtwarzacz mp3, nagrania utworów H. Wieniawskiego – *Kujawiak*, *Obertas*, *Po-lonez D-dur* op. 4, *Legenda*.

### **Materiały pomocnicze:**

identyfikatory, plany lekcji, dyplomy „Przewodnik po Lublinie szlakiem Henryka Wieniawskiego”.

**Bibliografia:**

- [www.niecodziennik.mbp.lublin.pl](http://www.niecodziennik.mbp.lublin.pl)
- [www.wieniawski.pl](http://www.wieniawski.pl)

**Czas trwania zajęć:**

3 godziny.

**Regulamin gry ulicznej  
Na tropach lubelskiego Paganiniego**

**Informacje ogólne**

Grę opracowano z myślą o gimnazjalistach z Zespołu Szkół w Białopolu, jednak może być wykorzystana również przez inne grupy młodzieży, które chciałyby poznać Lublin Henryka Wieniawskiego.

**Termin i miejsce**

Lublin, dowolny dzień tygodnia. Start: Plac Litewski, godzina 11.00; meta: Plac Litewski, godzina 14.00.

**Warunki uczestnictwa**

1. W grze ulicznej *Na tropach lubelskiego Paganiniego* biorą udział cztery drużyny liczące 4–5 osób w wieku gimnazjalnym.
2. Każdy z uczestników zobowiązany jest posiadać zgodę rodziców na udział w grze (załącznik nr 1).
3. Liczba uczestników gry jest ograniczona.
4. O udziale w grze decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Każdy z uczestników posługuje się podczas gry identyfikatorem.

**Zasady gry i sposób wyłonienia zwycięzców**

1. Grę uliczną *Na tropach lubelskiego Paganiniego* prowadzi nauczyciel koordynujący, przy współudziale innych nauczycieli, opiekunów, rodziców.
2. Uczestnicy gry są zobowiązani do stosowania zasad niniejszego regulaminu od rozpoczęcia gry do jej zakończenia.

3. Zwycięzcą gry zostaje drużyna, która otrzyma najwięcej punktów.

**Przebieg gry**

1. Prowadzący nauczyciel rozpoczyna grę losowaniem symboli czterech drużyn (załącznik nr 2), wyposaża każdą z nich w „muzyczny alfabet” (załącznik nr 3), który będzie konieczny do rozszyfrowania informacji potrzebnych w grze, w instrukcję dla uczestników gry (załącznik nr 4), a także w mapę Lublina.
2. Drużyny uczestniczące w grze wyruszają o tej samej godzinie na tzw. trasę gry.
3. Każda z drużyn pokonuje inną trasę i rozwiązuje inny zestaw zadań o takim samym stopniu trudności.
4. Zadaniem drużyn jest dotarcie do czterech punktów kontrolnych, o których informują karty do gry, i powrót na miejsce startu.
5. Punkty kontrolne:
  - Grupa I: kamienica Rynek 17, Plac po Farze, Zamek Lubelski.
  - Grupa II: Teatr im. Juliusza Osterwy, Pałac Gubernatora, kamienica przy Krakowskim Przedmieściu 20, kamienica przy Krakowskim Przedmieściu 55.
  - Grupa III: Pałac Parysów, ratusz, katedra, Plac Katedralny (od strony Archiwum Państwowego, dawniej Szkoła Wojewódzka).
  - Grupa IV: główne wejście do Parku Saskiego, pomnik Henryka Wieniawskiego, Filharmonia Lubelska, budynek dawnego kina Kosmos.
6. Po dotarciu do każdego z punktów kontrolnych drużyna melduje swoje przybycie oczekującemu na nią przedstawicielowi organizatora, wysłuchuje fragmentu utworu Henryka Wieniawskiego, odgaduje jego tytuł i otrzymuje kolejną kartę do gry (załączniki nr 5), która zawiera informacje o lokalizacji kolejnego punk-

- tu kontrolnego. W dwóch przypadkach (kamienica Rynek 17, miejsce urodzenia Wieniawskiego, i pomnik Henryka Wieniawskiego, Filharmonia Lubelska) punkty kontrolne znajdują się obok siebie, nie zmienia to jednak zasad gry, uczniowie otrzymują nowe karty, odpowiadają na nowe pytania.
7. Utwory muzyczne Henryka Wieniawskiego, których tytuły odgadują uczestnicy gry:
    - I punkt kontrolny: *Kujawiak*;
    - II punkt kontrolny: *Obertas*;
    - III punkt kontrolny: *Polonez D-dur* op. 4;
    - IV punkt kontrolny: *Legenda*.
  8. Karta do gry składa się z czterech elementów: fotografii jednego z miejsc w Lublinie związanych z rodziną Wieniawskich; informacji zaszyfrowanej w muzycznym alfabecie, która to miejsce nazywa; krótkiej notatki o tym miejscu i z symbolu drużyny.
  9. W notatkach opisujących miejsca przedstawione na kartach do gry znajdują się wydrukowane na czerwono litery. Każda z drużyn powinna odgadnąć swoją część hasła, wybierając tylko czerwone litery z notatek na temat miejsc związanych z Henrykiem Wieniawskim.
  10. Odszyfrowaną część hasła, które w całości brzmi: „Henryk Wieniawski – kompozytor, wirtuoz, poeta skrzypiec z Lublina” drużyny zgłaszają przedstawicielowi organizatora na mecie gry.
  11. Za zaliczenie zadania na każdym punkcie kontrolnym oraz za prawidłowe ustalenie części hasła każda z drużyn otrzymuje po 1 punkcie (załącznik nr 6).
  12. Dodatkowo 1 punkt zyskuje drużyna, która jako pierwsza przybędzie na metę gry.
  13. Nauczyciel koordynujący grę oczekuje drużyn na mecie gry do godziny 14:00, utrzymuje cały czas kontakt z pozostałymi nauczycielami i opiekunami.

### Nagrody

1. Członkowie zwycięskiej drużyny zdobywają tytuł „Przewodnika po Lublinie szlakiem Henryka Wieniawskiego” (załącznik nr 7).
2. Wszyscy uczestnicy gry otrzymują nagrody w postaci planów lekcji nawiązujących tematyką i motywami plastycznymi do obchodów Roku Henryka Wieniawskiego (załącznik nr 8).

### Wyposażenie drużyn

Wszyscy uczestnicy gry ulicznej *Na tropach lubelskiego Paganiniego* powinni posiadać przynajmniej jeden telefon komórkowy na drużynę, umożliwiając skontaktowanie się z nauczycielem koordynującym grę.

### Zasady bezpieczeństwa:

1. Gra uliczna *Na tropach lubelskiego Paganiniego* odbywa się przy nieograniczonym ruchu drogowym, więc wszyscy zawodnicy powinni poruszać się tylko i wyłącznie po trasach przeznaczonych dla pieszych, a także bezwzględnie przestrzegać wszystkich zasad dotyczących ruchu pieszego.
2. Uczestników gry obowiązuje zakaz samowolnego opuszczania drużyny, zakaz schodzenia z trasy oraz zakaz korzystania podczas gry z jakichkolwiek środków lokomocji.

**Załącznik 1.** Wzór druku zgody rodziców (opiekunów)

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka (imię, nazwisko): .....

.....

w grze ulicznej *Na tropach lubelskiego Paganiniego*, odbywającej się w dniu .....

..... r. na terenie Lublina.


Czytelny podpis opiekuna: .....

Telefon kontaktowy .....

**Załącznik 2.** Symbole drużyn



**Załącznik 3.** Muzyczny alfabet

**Załącznik 4.** Instrukcja do gry ulicznej *Na tropach lubelskiego Paganiniego*

Drodzy Uczestnicy!

1. Bierzenie udział w grze jako członkowie jednego z czterech zespołów. W osiągnięciu wspólnego sukcesu pomoże Wam wybór na wstępie kapitana drużyny.
2. Wszystkie drużyny rozpoczynają grę o godzinie 11.00 na lubelskim Placu Litewskim, gdzie organizator przeprowadza losowanie symbolu drużyny, wyposaża drużyny w „muzyczny alfabet”, który będzie potrzebny do rozszyfrowania informacji potrzebnych w grze, a także w mapę Lublina.
3. Zadaniem każdej z drużyn jest dotarcie w oparciu o wskazówki otrzymane na kartach gry do czterech punktów kontrolnych, odgadnięcie tytułów wysłuchanych utworów Henryka Wieniawskiego i ustalenie części hasła dotyczącego postaci Henryka Wieniawskiego i jego związków z Lublinem. Uwaga! Odczytujecie czerwone litery tylko z tych kart, które są związane z osobą Henryka Wieniawskiego, nie uwzględniając zaś pogrubionych liter z informacji dotyczących rodziny i przyjaciół H. Wieniawskiego.
4. Karty gry każda z drużyn otrzyma od osób nadzorujących jej przebieg na starcie gry oraz w kolejnych punktach kontrolnych.
5. Aby rozszyfrować informacje na karcie gry, które wskażą Wam kolejny punkt kontrolny, wykorzystajcie „muzyczny alfabet”. Aby dotrzeć do punktu kontrolnego wskazanego przez kartę, posługujcie się mapą.
6. Rozwiązaniem gry jest hasło. Każda z drużyn odgaduje część hasła, na którą składają się wyróżnione czerwonym kolorem litery z notatek na fotografiach z kart gry, ukazujących miejsca związane z Henrykiem Wieniawskim.
7. Odszyfrowaną część hasła drużyny zgłaszają nauczycielowi prowadzącemu na mecie gry, która znajduje się na lubelskim Placu Litewskim.
8. Wszystkie zadania drużyny powinny wykonać do godziny 14.00.

*Życzymy Wam zwycięstwa, niezapomnianych wrażeń, dobrej pogody, humoru i zabawy!*

**Załącznik 5.** 16 kart do gry



**Załącznik 6. Wzór punktu**



**Załącznik 8. Pamiątkowe plany lekcji**



**Załącznik 7. Dyplom „Przewodnika po Lublinie szlakiem Henryka Wieniawskiego”**

