

# Scenariusz Gry Miejskiej

## „GRA W HISTORIĘ”

---

Scenariusz Gry Miejskiej „**GRA W HISTORIĘ**” jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji „W rozwoju”.

Treść licencji dostępna jest na stronie:

<https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Utwór powstał w ramach programu PATRIOTYZM JUTRA ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w roku 2019.

## SPIS TREŚCI:

	strona
<b>Cel gry</b>	<b>3</b>
<b>Opis gry</b>	<b>4</b>
<b>Inspiracja do powstania gry</b>	<b>5</b>
<b>Krótką historia Strzelców Opolskich</b>	<b>6</b>
<b>Start gry</b>	<b>9</b>
<b>Stanowisko 1</b>	<b>10</b>
<b>Stanowisko 2</b>	<b>12</b>
<b>Stanowisko 3</b>	<b>14</b>
<b>Stanowisko 4</b>	<b>16</b>
<b>Stanowisko 5</b>	<b>18</b>
<b>Inspiracja – praca młodzieży</b>	<b>20</b>
<b>Legendy</b>	<b>26</b>
<b>Regulamin gry</b>	<b>40</b>

## **Główny cel gry**

Zaangażowanie uczestników i uczestniczek w edukacyjny spacer po Strzelcach Opolskich, w trakcie którego zdobywać będą wiedzę o zabytkach miasta, dowiedzą się o historii i dziedzictwie kulturowym Polski, ze szczególnym uwzględnieniem Opolszczyzny. Poszczególne punkty gry będą oparte o baśnie i legendy regionu, opowiedziane przez jej najstarszych mieszkańców. Uczestnicy będą mieli okazję współuczestniczyć w przeżyciach seniorów oraz na nowo odkryć mądrość zaklętą w przekazach ustnych, przez co popularyzować się będzie wartość dbania o nasze wspólne dziedzictwo kulturowe.

## **Czas gry**

Okolo 1,5 godziny.

## **Uczestnicy/uczestniczki**

Max 5 grup . Jedna grupa 2-5 osób.

Liczba osób potrzebnych do obsługi gry: co najmniej 5 wolontariuszy.

## OPIS GRY

Gra polega na zmierzeniu się z pięcioma zadaniami, które dotyczą bajek i legend lokalnej kultury i tradycji. Uczestnicy i uczestniczki będą mieć za zadanie odnalezienie poszczególnych punktów gry w przestrzeni miasta i wykonanie przygotowanych zadań. Za poprawne wykonanie zadania otrzymają punkty oraz podpis opiekuna/opiekunki danego stanowiska wraz z godziną dotarcia. Na danym stanowisku gry gracze otrzymają ponadto adres kolejnego punktu oraz wskazówkę, gdzie znajduje się meta. Niektóre zadania będą nagradzane dodatkowymi punktami. Grę uznaje się za zaliczoną, gdy zespół dotrze w wyznaczonym czasie do METY. Grę wygrywa załoga, która zdobędzie najwięcej punktów w jak najkrótszym czasie.

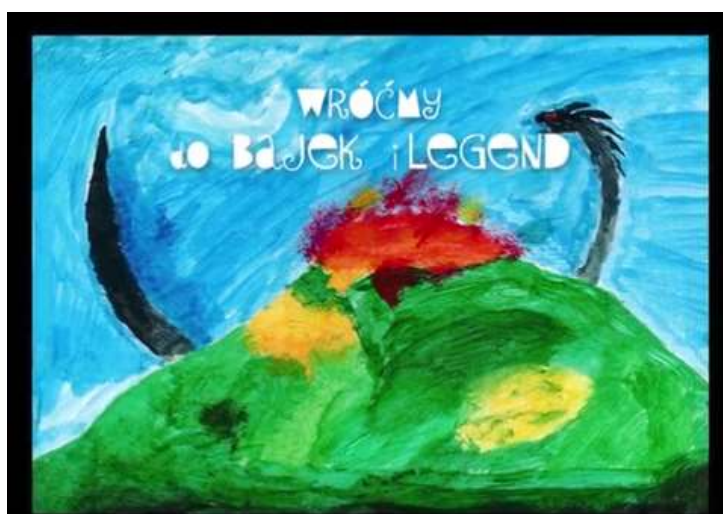
**Bajki i legendy** zaczerpnięte do stworzenia tej gry miejskiej, pochodzą z publikacji „Wróćmy do bajek i legend”, opracowanych przez Stowarzyszenie Kraina św. Anny ([www.annaland.pl](http://www.annaland.pl)) i czeskiego partnera miasto Dub nad Moravou w 2019 roku, w ramach projektu współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice.



Fundacja „W rozwoju” otrzymała pisemną zgodę na wykorzystanie wybranych bajek i legend do opracowania niniejszej gry miejskiej.

Publikacja „Wróćmy do bajek i legend” jest dostępna bezpłatnie w formie wydanej publikacji oraz na stronie internetowej: <https://annaland.pl/1565/wrocm-do-bajek-i-legend.html>

audiobook: [https://www.youtube.com/playlist?list=PL9c1cYC-xNLEJyerdIAsgID59TOLgFK\\_v](https://www.youtube.com/playlist?list=PL9c1cYC-xNLEJyerdIAsgID59TOLgFK_v)



## KRÓTKA HISTORIA STRZELEC OPOLSKICH

Nazwa osady, później miasta wywodzi się od strzelców-łowców książęcych, urządzających w okolicy łowy. Niemiecki nauczyciel Heinrich Adamy w swoim dziele o nazwach miejscowych na Śląsku wydanym w 1888 r. we Wrocławiu wymienia jako najwcześniej zanotowaną nazwę miejscowości Strzelica podając jej znaczenie „Wohnort der Jager und Schutzen” czyli po polsku „Wieś zamieszкана przez łowczych i strzelców”. Pierwotna nazwa została później przez Niemców zgermanizowana na Strehlitz i utraciła swoje znaczenie. Nazwę upamiętnia stojący od 1923 r. na rynku przed ratuszem pomnik strzelca.

Miasto Strzelce Opolskie rozwinęło się z pierwotnej leśnej osady targowej, o której wzmianki pojawiają się w dokumentach już w XIII w. (1234, 1271, 1290). W kwestii założenia miasta na prawie niemieckim – brak pewności. Dane źródłowe sugerują różne daty: 1290, 1305, 1320, 1362 r. Prawdopodobnie, po zniszczeniu osady w 1273 r. podczas najazdu Bolesława Wstydlivego, nastąpiła lokacja Strzelce w 1290 r. przez piastowskiego księcia opolskiego Bolka I, który rozpoczął budowę miasta, a w 1313 r. zbudował zamek myśliwski. W 1327 r. miasto było otoczone murami obronnymi z dwoma bramami – Opolską i Krakowską.

Po wydzieleniu tego rejonu w oddzielne księstwo, którego władcą został syn Bolesława opolskiego – Albert strzelecki (zm. ok. 1366 r.). Od tej pory Strzelce stanowiły samodzielne księstwo zarządzane najczęściej przez książąt opolskich lub niemodlińskich. Ostatnim księciem strzeleckim był Bolko V (zm. 1460), jeden z przywódców husytów śląskich. Do 1532 r. miasto było w posiadaniu

książąt piastowskich. Po wygaśnięciu rodu przeszło pod panowanie austriackie, a od XVIII w. pod panowaniem pruskim. W 1812 r. właścicielem Strzelec został generał wojsk saskich hrabia Andrzej Renard, twórca nowoczesnego przemysłu na Górnym Śląsku i w Zagłębiu Dąbrowskim. Po III powstaniu śląskim miasto pozostało w Niemczech. W trakcie plebiscytu na Górnym Śląsku 20 marca 1921 r. oddano w Strzelcach Opolskich (niem. Groß Strehlitz) 3364 głosów (85,7%) za pozostaniem w Niemczech i 558 (14,2%) za włączeniem do państwa polskiego. Frekwencja wyniosła 98,4%. 4 oddane głosy uznano za nieważne. W powiecie Strzelce Op. za włączeniem do państwa polskiego oddano 23023 głosów (50,7%), za pozostaniem w Niemczech 22390 głosów (49,3%). Ostatnim właścicielem Strzelec do 1945 r. był hrabia z rodu Castell-Castell. W czasie II wojny światowej w miejscowości mieściło się ciężkie więzienie i areszt. W więzieniu osadzano więźniów w ramach akcji „Noc i mgła”. Pod koniec stycznia 1945 r. około 500 strzeleckich więźniów ewakuowano poprzez Brzeg do więzienia w Świdnicy. Spośród 500 ewakuowanych do miejsca przeznaczenia dotarło 200. Części więźniów udało się zbiec, część poległa podczas nalotów, większość została wymordowana.

21 stycznia 1945 roku siły niemieckie zostały wyparte z miasta przez jednostki 100 i 242 brygady pancernej 31 korpusu pancernego 1 Frontu Ukraińskiego (dla uczczenia pamięci poległych żołnierzy radzieckich po wojnie postawiono Pomnik Wdzięczności na ówczesnym pl. Przyjaźni Polsko - Radzieckiej).

Od 1950 r. miasto administracyjnie należy do woj. opolskiego.

## Zabytki

---

Według rejestru Narodowego Instytutu Dziedzictwa na listę zabytków wpisane są:

- stare miasto
- kościół par. pw. św. Wawrzyńca z dzwonnica – przebudowaną basztą z XV w., ul. Kołłątaja 9, z l. 1904-07
- kościół ewangelicki, ul. Opolska, z 1825 r., 1888 r.
- kościół cmentarny pw. św. Barbary, ul. Opolska, drewn., z poł. XVII w., wypisany z księgi rejestru
- dom zakonny elżbietanek, ul. Powstańców Śląskich 8, z 1879 r.
- grób lotników z kampanii wrześniowej 1939 r. na cmentarzu
- kapliczka przydrożna, ul. Ujazdowska 27
- zespół zamkowy, z XIV w.-1562 r.-XIX w.: ruiny zamku książąt piastowskich  
z XIV w., brama zamkowa, park z cennym drzewostanem
- ratusz, z wieżą XVI w., 1844 r.- XIX w.
- baszta obronna, ob. dzwonnica, pl. Kościelny, z XV w., XVIII w.
- domy, ul. Karola Lange 3, 5 (d. Marchlewskiego), z poł. XIX w.
- budynek więzienia, ul. Karola Miarki 1, z l. 1885-89: ogrodzenie z wieżyczkami
- kamienica, ul. Parafialna 1, z 1875 r.
- plebania, obecnie dom mieszkalny, ul. Parafialna 2, z XVIII w.
- zagroda (d. bażantarnia), ul. Parkowa 11, z poł. XIX w.: dom, budynek gospodarczy, budynek gospodarczy, drewniany, ogrodzenie
- domy, pl. Przyjaźni 1, 2, 4, 5, z połowy XIX w.
- zakład karny nr 2, ul. Świerczewskiego 3, z lat 1893–1896: dwa pawilony więzienne, kuchnia, ogrodzenie z wartowniami
- dom, ul. Zamkowa 4, z końca XIX w.
- ujeżdżalnia koni, ul. Zamkowa 6, z początku XX w.
- dawny browar, ul. Kościuszki 4, po 1890 r.
- spichrz, ul. Marka Prawego 27, drewniany z XVIII w., przeniesiony do skansenu w Bierkowicach.



Za: [pl.wikipedia.org](http://pl.wikipedia.org)

## **START GRY**

Plac przed Powiatowym Centrum Kultury w Strzelcach Opolskich.

Gra rozpoczyna się w miejscu zbiórki, gdzie uczestnicy i uczestniczki zostaną przywitani i zapoznani z celem gry oraz jej regułami (otrzymują je na papierze razem z mapką terenu, przygotowaną wcześniej przez organizatorów). Każdy z zespołów ma ustawiony pierwszy i kolejny punkt w innym miejscu, tak żeby drużyny nie tłoczyły się przy tym samym punkcie gry, czekając na swoją kolej wykonywania zadań.

## STANOWISKO 1

### ŁOWCY SMOKÓW

Opiekunowie stanowiska (punktowi) witają graczy i przedstawiają zadanie do wykonania.

1. Uczestnicy czytają bajkę „Smok z Góry Świętej Anny”.
2. Następnie na kartonach rysują smoka, który będzie zionął ogniem. Smok ma mieć duże oczy, ma zionąć dość dużym ogniem, ma mieć dość dużą otwartą paszczę, zaznaczone miejsce, w którym znajduje się serce, skrzydła, przednia i tylna łapa.
3. Po narysowaniu smoka, zawodnicy napełniają 15 baloników wodą.
4. Teraz po kolei strzelają balonikami w smoka i zdobywają punkty za celne rzuty.

#### PUNKTACJA:

- za oko – 10 punktów
- za skrzydło – 7 punktów
- za każdą kończynę – po 5 punktów
- za ogień – 3 punkty
- za serce – 2 punkty
- za trafienie w paszczę smoka, otrzymuje się dodatkowy balonik

Maksymalny czas wykonania zadania: 25 minut

## Rekwizyty

- 1) Wydrukowane kontury smoków.
- 2) 1 arkusz kartonu, na grupę zawodników.
- 3) 15 balonów do napełniania wodą, na grupę zawodników.
- 4) Strzykawki do napełniania balonów.
- 5) Zaciskacze do balonów.
- 6) Wiaderko z wodą.
- 7) Kredki, flamastry, długopisy, ołówki.
- 8) Stojak do podtrzymywania gotowych smoków (lub stanowisko usytuowane w pobliżu ściany, drzewa, elementu, o który można oprzeć smoka).
- 9) Wydrukowana bajka „Smok z Góry Świętej Anny” (załącznik nr 1).

## STANOWISKO 2

### ŚLEPY LABIRYNT

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY:

Przygotowanie toru przeszkód.

Punktowi witają graczy. Czytają legendę „Legenda o cudownym źródleku”. Proszą, aby zespół wybrał jedną osobę spośród siebie, która będzie miała zasłonięte oczy. Ważne: ochotnik nie może mieć alergii pokarmowych.

1. Zawiązanie oczu ochotnikowi.
2. Przejście w uprzednio przygotowane miejsce toru przeszkód.
3. Ustawienie ochotnika przed torem przeszkód. Reszta drużyny pozostaje poza torem.
4. Zadaniem drużyny jest kierowanie ochotnika po labiryncie przy pomocy głosu: „prawo”, „lewo”, „prosto”, „stój”.
5. W czasie przejścia trasy, Punktowy może powiedzieć STOP. Wówczas ochotnik nie może się ruszyć a reszta drużyny nie może się odezwać. To czas na wykonanie zadania właściwego.
6. Punktowy daje do spróbowania różne potrawy ochotnikowi: cytrynę, cukier, keczup, budyń, itp.
7. Zadanie zostaje wykonane, kiedy ochotnik dotrze do miski z wodą i wrzuci do niej monetę.

Wygrywa drużyna z najkrótszym czasem.

## Rekwizyty

- 1) Opaska na oczy.
- 2) Moneta.
- 3) Miska z wodą.
- 4) Cytryna, keczup, cukier, budyń, kisiel, bita śmietana, dżem, itp.
- 5) Linie do wyznaczenia pola toru.
- 6) Kamień.
- 7) Szyszki.
- 8) Jednorazowe łyżeczki.
- 9) Kreda.
- 10) Wydrukowana „Legenda o cudownym źródleku” (załącznik nr 2)

### UWAGA!

Ochotnik nie może zobaczyć toru przeszkód.

Jeśli drużyna składa się z dzieci lub osób, które nie chcą mieć związanych oczu, drużyna może przystąpić do zadania, jednak dolicza jej się minutę do czasu ogólnego.

## STANOWISKO 3

### POD ŻŁOTYM SZCZUPAKIEM

Punktowi witają uczestników zabawy. Czytają bajkę „Dom pod złotym szczupakiem”.

1. Zadaniem członków drużyny jest wyłowienie pierścienia opisanego w bajce – szczupaka, który trzyma swój własny ogon.
2. W dużym wiadrze z piaskiem znajduje się 7 pierścieni (zrobionych, np. z kółek do karnisza), wbite w piasek ozdobami w dół. Ozdoby można przygotować samodzielnie: krzyżyk, serduszko, naklejka, kawałek kapsla, szczupak.
3. Jedna osoba z zespołu, przy pomocy wędki, wyciąga poszczególne pierścienie tak długo, aż natrafi na szczupaka.

Wygrywa ten, kto wyłowi prawidłowy pierścień w jak najkrótszym czasie.

## Rekwizyty

- 1) Siedem pierścieni (np. z tektury, kółek do karnisza, plastikowych, z modeliny) z ozdobami.
- 2) Wędka z haczykiem.
- 3) Bajka „Dom pod złotym szczupakiem” (załącznik nr 3).

## STANOWISKO 4

### ZAKŁĘTE W KAMIENIE

Punktowi witają uczestników zabawy.

Ta konkurencja oparta jest o zasady zabawy „1.2.3. Baba Jaga patrzy!”

W grze powinno uczestniczyć przynajmniej kilka osób. Jedna z nich, nazywana Babą-Jagą, znajduje się w pewnej odległości od reszty grupy i jest odwrócona tyłem lub ma zakryte oczy. Gracze biegną w kierunku Baby Jagi. Po wypowiedzeniu słów: raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy, odślania ona oczy lub odwraca się do graczy. Wszyscy uczestnicy zabawy zamierają – nie mogą się poruszać, mówić, śmiać się. Baba Jaga stara się ich sprowokować, np. rozśmieszając. Jeżeli ktoś się poruszy lub zaśmieje, musi wrócić do punktu startu. Po chwili Baba Jaga znów zakrywa oczy i cykl się powtarza. Celem graczy jest dotarcie do Baby Jagi, gdy ona nie patrzy, i dotknięcie jej. Zwycięzca zajmuje miejsce Baby Jagi.

1. Przeczytanie bajki „O czterech siostrach i studni”.
2. Zabawa „1. 2. 3. Baba Jaga patrzy”.
3. Im więcej osób przejdzie trasę „nie zamienionych w kamień” przez „wiedźmę”, tym więcej punktów otrzymuje drużyna (1 osoba = 1 punkt).

„Witajcie łowcy historii. Przeczytam Wam bajkę o czterech siostrach i studni. Waszym zadaniem będzie przejść tor wyznaczony przez sznur i kredę według zasad gry „1.2.3. Baba Jaga patrzy”. Czy wszyscy znają tę zabawę? Przejście toru oznacza ucieczkę przed wiedźmą. Musicie przejść z punktu A do punktu B. Ktoś się poruszy gdy wiedźma będzie patrzyła, ten zostaje zamieniony w kamień. Im więcej z Was przedostanie się do wiedźmy, tym więcej punktów uzyskacie.”



## Rekwizyty

- 1) Bajka „O czterech siostrach i studni” (załącznik nr 4).
- 2) Kreda.
- 3) Sznur.

## STANOWISKO 5

### BUDOWANIE LEGENDARNEJ KAPLICZKI

Punktowi witają uczestników zabawy.

1. Punktowi dają uczestnikom do przeczytania legendę „Legenda o Kapliczce Trzech Braci”.
2. Zadaniem drużyny jest zbudowanie ze słomek odzwierciedlenia kapliczki z legendy.
3. Granice kapliczki wyznacza prostokąt 1,5 metra na 1,5 metra, uprzednio narysowany na chodniku/podłożu przez Punktowych.
4. Czas wykonania: 15 minut

„Waszym zadaniem jest zbudowanie, z plastikowych rurek, kapliczki tak, żeby jej wygląd jak najbardziej zgadzał się z opisem poniżej:

Kapliczka Trzech Braci to kapliczka, którą może zobaczyć każdy, kto zmierza w kierunku Góry Świętej Anny. Została ona kryta dwuspadowym dachem, murowana z dwoma okienkami. Zbudowano ją na planie prostokąta.

Oczywiście, zamiast cegieł i zaprawy murarskiej, Waszym budulcem są rurki i łączniki, jednak weźcie pod uwagę stromiznę dachu i okienka. Do dzieła!”

Wygrywa ta drużyna, która zbuduje kapliczkę najwierniej odzwierciedlającą oryginał w czasie do 15 minut.

## Rekwizyty

- 1) Bajka „Legenda o Kapliczce Trzech Braci” (załącznik nr 5).
- 2) Plastikowe rurki wraz z łącznikami (klocki konstrukcyjne).

## Inspiracja – praca grupy młodzieży

### POLOWANIE NA HISTORIĘ





PUNKT ...Tęczy smoków

PUNKT

4 "Legendarne kapliczki"

odpowiedzialni:

1. Maciej Zięba
2. Dawid Skonieczny
- 3.

NAZWA  
KONKURENCJI

Ślepy  
Laliny

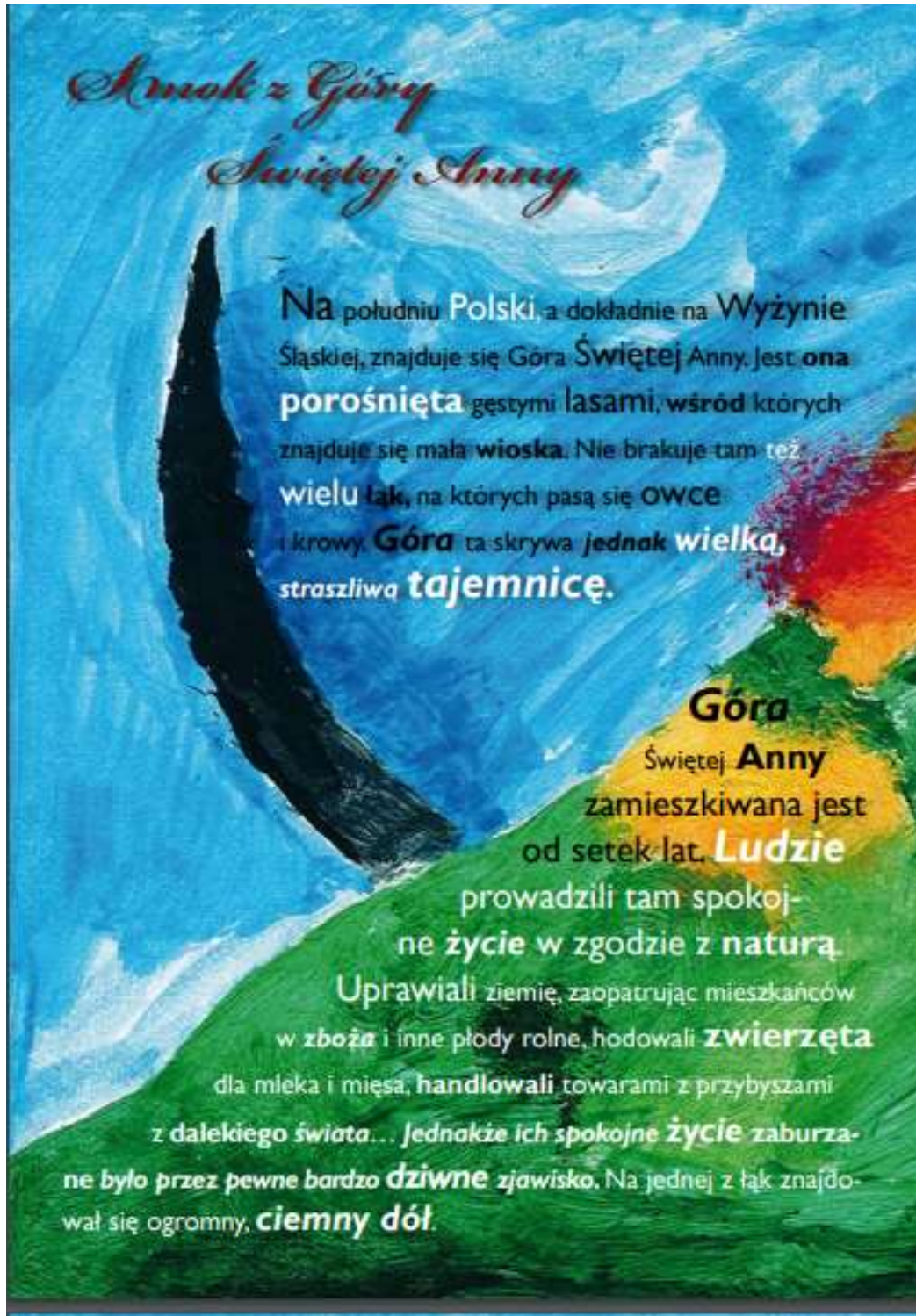
NAZWA KONKURENCJI	INSTRUKCJA ZADANIA	KTO WYGRYWA	CO JEST POTRZEBNE
Budowanie legendornej kapliczki	uczestnicy budują kapliczki z rurek, zgodnie tak żeby kapliczki zgadzały się z opisem Kapliczki 3 brać to kapliczki którym może złożyć każdy kto zmierza w kierunku Góry Świętej Anny. Zostają one nakryte dwuspacelnym drachmami i wrzucane do domu. Uczestnicy mają na wykonanie zadania 15 min.	Wygrują ci, który wybudują kapliczki zgodnie z instrukcją w czasie poniżej 15 min	murki, starych rurek

2 budowanie for, napisanie prostokąta

## Legendy

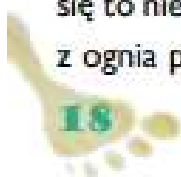
### Załącznik 1 SMOK Z GÓRY ŚWIĘTEJ ANNY







Dół tak głęboki, że nawet za dnia nie widać było, co znajduje się na jego dnie. Gdy jakikolwiek śmiałek podejmował się próby zbadania ciemnej otchłani, jak mieszkańcy nazywali ów dół, nigdy już z wyprawy nie wracał. Mędrcy mówili, że śmiałek zgubił się w lasach lub wpadł do otchłani. Prawda jednak była inna. Szeptano o niej po kryjomu. Ludzie bardzo lękali się otchłani. W okresie zimowym wydobywał się z niej dym i dźwięk ciężkiego oddechu. Wiosną zaś słyszalne były głośne ryki. Lato było najgorsze. Z dołu po seriach ryków, wystrzeliwała w niebo rozżarzona lawa i kule ognia. Jesienią wszystko się uspokajało, a z wnętrza góry wydobywał się tylko dym i stłumione jęki. Góra zaczynała pluć. Lawa wystrzelona z dziury latem powodowała ogromne szkody, niszczyła uprawy, wypalała lasy i domy, zabijała zwierzęta, a nawet ludzi. Mędrcy mawiali, że Góra Świętej Anny jest wulkanem, a otchłań to po prostu krater. Ludzie, słysząc to, śmiali się i drwili z mędrców: „**Wulkan? Jak to wulkan?**”, „**Nie da się żyć na wulkaniu!**”, „**Ale wulkany nie ryczą**”. Krążyły też plotki, że w otchłani mieszka smok. Gdy zapadał w zimowy sen, słychać było jego ciężki oddech, a z nozdrzy wydobywał się dym. Mieszkańcy wierzyli, że wiosną smok budzi się, a latem ziejże ogniem, topiąc skały. Ludność wioski wierzyła bardziej pogłoskom niżeli mędrcom. A co ze śmiałkami, którzy próbowali zbadać otchłań? Podobno byli oni porywani przez smoka i ginęli w jego paszczy. Nikt nie jest tego pewien, ponieważ każdy, kto widział smoka, zostawał przez niego pożarty. Ale skąd smok wziął się na Górze Świętej Anny? Podobno kiedy Święta Anna otrzymała swój tytuł, diabłowi bardzo się to nie spodobało. Chciał on uprzykrzyć życie mieszkańcom Góry, więc z ognia piekielnego ulepił smoka i umieścił go w dziurze, która powstała po zapadnięciu się zbiornika wód podziemnych.





„Będziesz straszył mieszkańców, aby Święta Anna pożalowała swoich czynów w stronę świętości i wzięcia tej góry pod opiekę” – tak diabeł nakazał smokowi. Od tej pory tereny wokół otchłani budziły lęk wśród mieszkańców. Wielu z nich próbowało pokonać smoka. Ten jednak wyczuwał ich obecność, a mając wsparcie szatana, bez trudu ich pożerał. Ale do czasu. Na skraju wioski mieszkał pewien piękny młodzieniec. Każdego dnia pracował ciężko w polu wraz ze swoim ojcem. Bardzo interesowała go otchłań i jej historia. Ojciec zawsze przestrzegał młodzieńca przed tym, aby nie zbliżał się do niej. Była to istna walka z wiatrakami, albowiem im więcej młody słyszał o niej, tym bardziej go ona fascynowała. Tym bardziej chciał się do niej wybrać. Święta Anna upodobała sobie młodzieńca i przy jego narodzinach nadała mu imię Odylen, co znaczy „stawić czoła”, „pokonać”. Jak mówią najstarsi mieszkańcy – już przy jego narodzinach dała mu straszną misję – pokonać smoka, by ten już nigdy nie zakłócał spokojnego życia ludu. Pewnej nocy Święta Anna zstąpiła z nieba i przyszła do domu Odylena. Zbudziła go i tak mu powiedziała: „Odylenie, w tobie nadzieja. Nie mogę już dłużej patrzeć na krzywdę, jaką wyrządza mojemu ludowi wysłannik diabła – smok. To trwa już zbyt długo. Chciałabym, abys wypełnił misję, którą Ci powierzyłam przy twoich narodzinach. Chcę, abys pokonał smoka. Wybierz się nad otchłań dzisiaj wieczorem, będę Cię prowadzić. Poczekaj tam, aż będzie zupełnie ciemno, i zrzuć doń skały ze zbocza. Przez cały ten czas, aż do twego powrotu do domu, będę przy Tobie, abys się nie lękał”. Po tych słowach Święta Anna zniknęła. Tego wieczoru Odylen z polecenia Świętej Anny wymknął się z domu i wyruszył w lasy. Patronka Góry też dotrzymała słowa i pod postacią świetlika prowadziła go nad otchłań. Po kilku minutach młodzieniec znalazł się nad otchłanią.

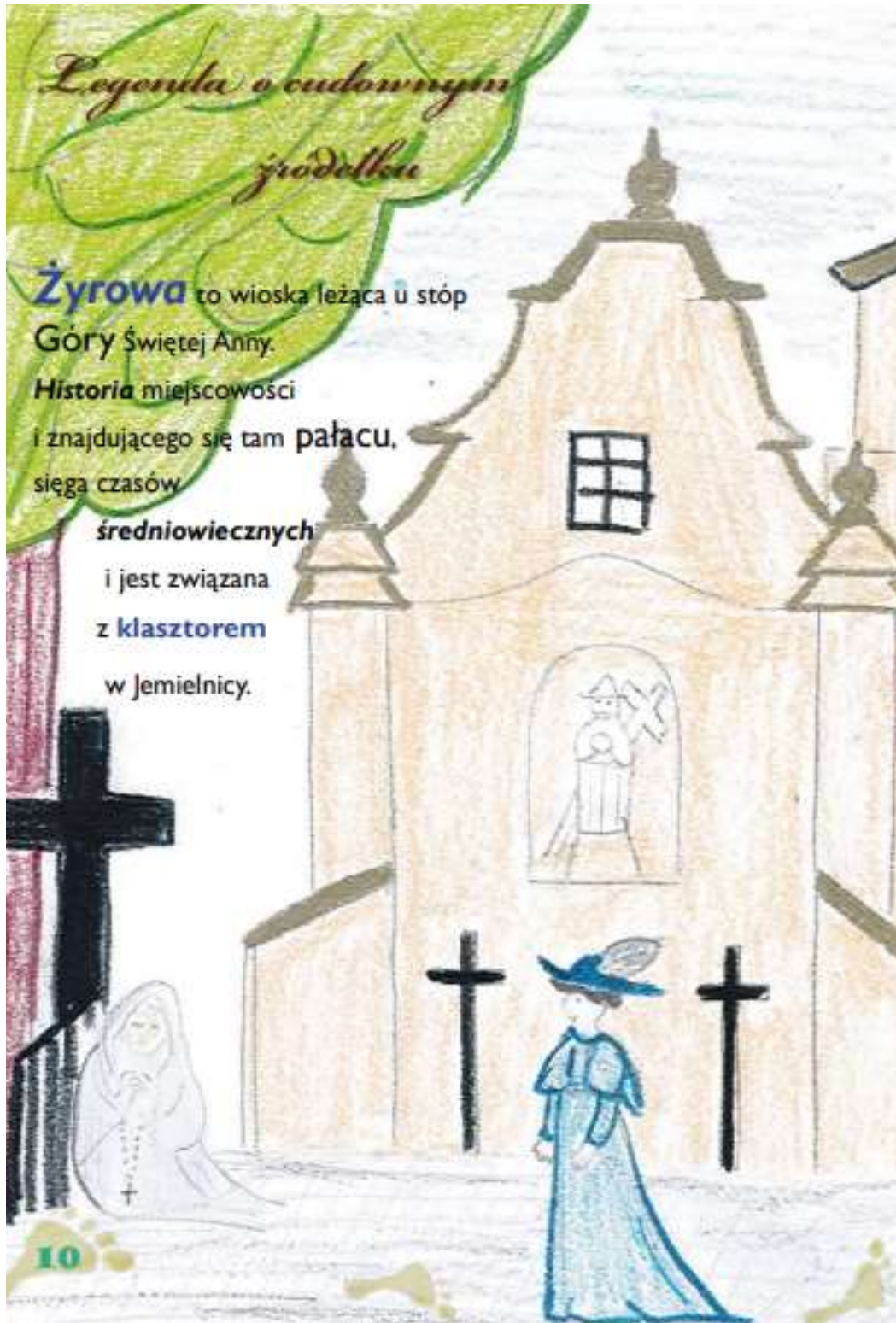


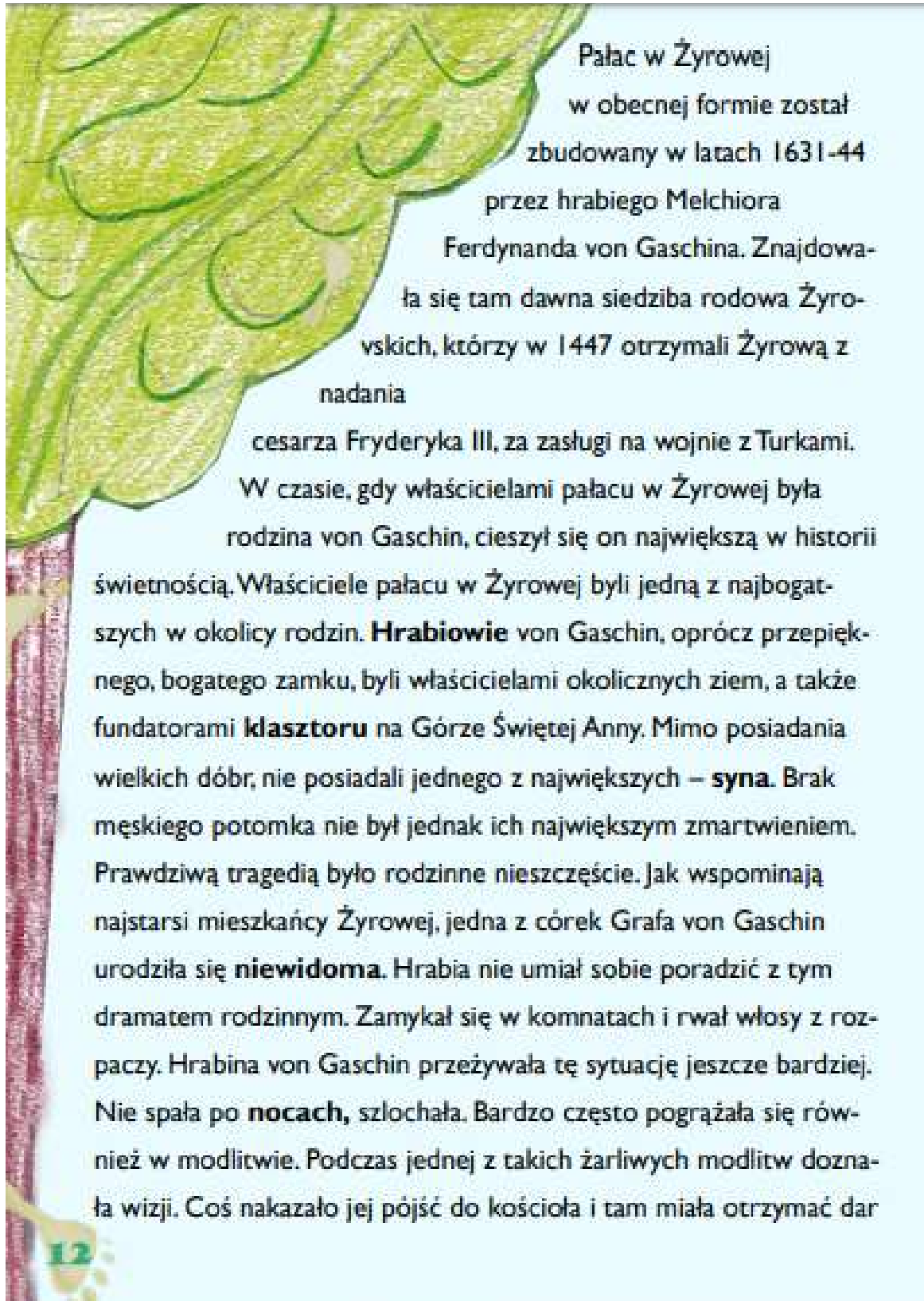
Święta Anna pod postacią świetlika poleciała nad zbocze, na którym znajdowały się dziesiątki głazów powstałych z lawy. A on usiadł na jednym z głazów i w towarzystwie małego świetlika czekał. Około północy Odylen ujrzał w otchłani parę wielkich, czerwonych oczu. Ogarnął go wielki strach, ale też podniecenie – zobaczył smoka. Wpatrywał się w oczyska jak zahipnotyzowany. Były piękne, ale też przerażające. „**Teraz, Odylenie**” usłyszał słaby głosik tuż obok ucha. Zeskoczył z kamienia, spojrzął na świetlika, potem w głąb otchłani. Oczyska potwora robiły się coraz większe – smok się zbliżał. Odylen krzyknął: „**Zgiń, wysłanniku diabła!**” i zepchnął głaz, na którym siedział. Potem kolejny i kolejny.... I tak dziesiątki odłamków skalnych potoczyło się po zboczu w głąb otchłani. Po chwili z jej głębi wydobył się przeraźliwy, pełen bólu ryk, a potem... nastąpiła cisza. W ten sposób wysłannik diabła, monstrum ulepione z ognia piekielnego, smok nękający annogórzan dokonał żywota. Nie miał duszy, więc zniknął zarówno ze świata żywych, jak i umarłych. Odylen został okryty sławą, mieszkańcy przynosili mu dary w podziękę, a ten dzień został nazwany „Odylendą”. Aby zapomnieć o tych strasznych latach, mieszkańcy Góry Świętej Anny postanowili w otchłani wybudować amfiteatr, w którym bawili się, by pokazać, że miejsce już jest im przyjazne.

Od tych wydarzeń minęło wiele, wiele lat. Mało kto pamięta smoka. Mieszkańcom żyje się spokojnie i szczęśliwie. Imię Odylena powoli odchodzi w niepamięć, ale każdy zapytany o smoka, który okrutnie nękał annogórzan, powie, iż gdyby nie opieka Świętej Anny – miejscowość mogłaby już dawno przestać istnieć. A sama święta? Do dziś jest otaczana niebywałym kultem i sprawuje pieczołowicie opiekę nad kolejnymi pokoleniami mieszkańców tej ziemi.



## Załącznik 2 LEGENDA O CUDOWNYM ŹRÓDEŁKU







rozwiązania rodzinnego problemu. Hrabina chodziła codziennie do kościoła, jednak nic się nie zdarzyło. Pewnego dnia, gdy Grafini wracała zamysłona z codziennej mszy świętej, zobaczyła klęczącą pod krzyżem staruszkę, a ponieważ słynęła z wielkiej dobroci, uklękła przy niej, aby dać jej trochę pieniędzy. Wówczas **staruszka** spojrzała na piękną, ale smutną hrabinę i powiedziała jej o znajdującym się na bagnach źródelku, między dzisiejszym Gogolinem a Otmętą, które ma moc uleczenia.

Grafini od razu **kazala** służbie pojechać w tamte okolice i znaleźć to źródelko. Żadnemu słuzącemu nie udało się jednak odnaleźć cudownej wody, dlatego hrabina postanowiła sama udać się na poszukiwania. Przez około tydzień błądziła po okolicznych bagnach, podmokłych łąkach i lasach, aż w końcu ukazało się jej **tryskające źródelko**. Hrabina wróciła do pałacu po niewidomą córeczkę i udała się wraz z dzieckiem do miejsca, z którego wybijała woda. Po przemyciu twarzy wodą, **dziewczynka** odzyskała zdolność widzenia. Rodzina von Gaschin nie posiadała się z radości i od tamtej chwili jej dobroczynność stała się jeszcze większa.

W podziękowaniu za cudowne uzdrowienie, Graf ufundował kapliczkę pod wezwaniem **Matki Boskiej**. Znajduje się ona w dzisiejszym Gogolinie pośród pól. Kiedy okoliczni mieszkańcy dowiedzieli się o cudzie, zaczęli licznie przybywać do miejsca uzdrowienia dziewczynki. Ta kapliczka stoi do dziś. Odbywają się wokół niej **nabożeństwa** majowe.



**Florian Stosiek, 14 lat**

### Załącznik 3 DOM POD ŻŁOTYM SZCZUPAKIEM

## Dom Pod Złotym Szczupakiem

Chciałbym, byś poznał legendę o powstaniu nazwy **ołomunieckiego** domu Pod Złotym Szczupakiem. Legendę przeczytałem w książce „Za górami, za dolinami” autorstwa Heleny Lisickiej, która opisuje legendy związane z miastem Ołomuniec oraz regionem Haná. **Zacznijmy więc.** W Ołomuńcu żyła kiedyś pewna biedna rodzina. Wszyscy jej członkowie pracowali u pana Závíša. Matka była praczką, a ojciec z **synem Ondrą** pomagali mu jako parobkowie. Ondra był chłopcem zwinnym i pracowitym, służył **panu Závíšowi** zawsze pomocną ręką, gdy tylko pojawiła się taka potrzeba. Dlatego właśnie pan Závíš uważał go za swojego najlepszego pracownika. Ondra pracował w wylegarni, gdzie zajmował się powierzonymi mu szczupakami. Szczupaki były ulubionym gatunkiem ryb pana Závíša, a jako dobry hodowca często kontrolował ich dobrostan. Pewnego dnia pana Závíša spotkała niemiła sytuacja. Zgubił swój **złoty pierścień**. Od razu zarządził przeszukanie całego swojego domu oraz domów swoich sług. Niczego jednak nie znaleziono. Kilka kolejnych dni rozpaczał z powodu utraty **pierścienia** w kształcie prawdziwego szczupaka, trzymającego się za swój własny ogon, jednak z biegiem czasu zapomniał o nim.

Mijał dzień za dniem, jeden podobny do drugiego, gdy nadszedł czas odłowy ryb ze stawu. Ondra od razu zaoferował swoją pomoc. Pomagał każdego dnia podczas odłowy, a pan Závíš zauważył jego pilną pracę.

Kiedy odłów zakończono, pan Závíš przywołał **Ondrę**



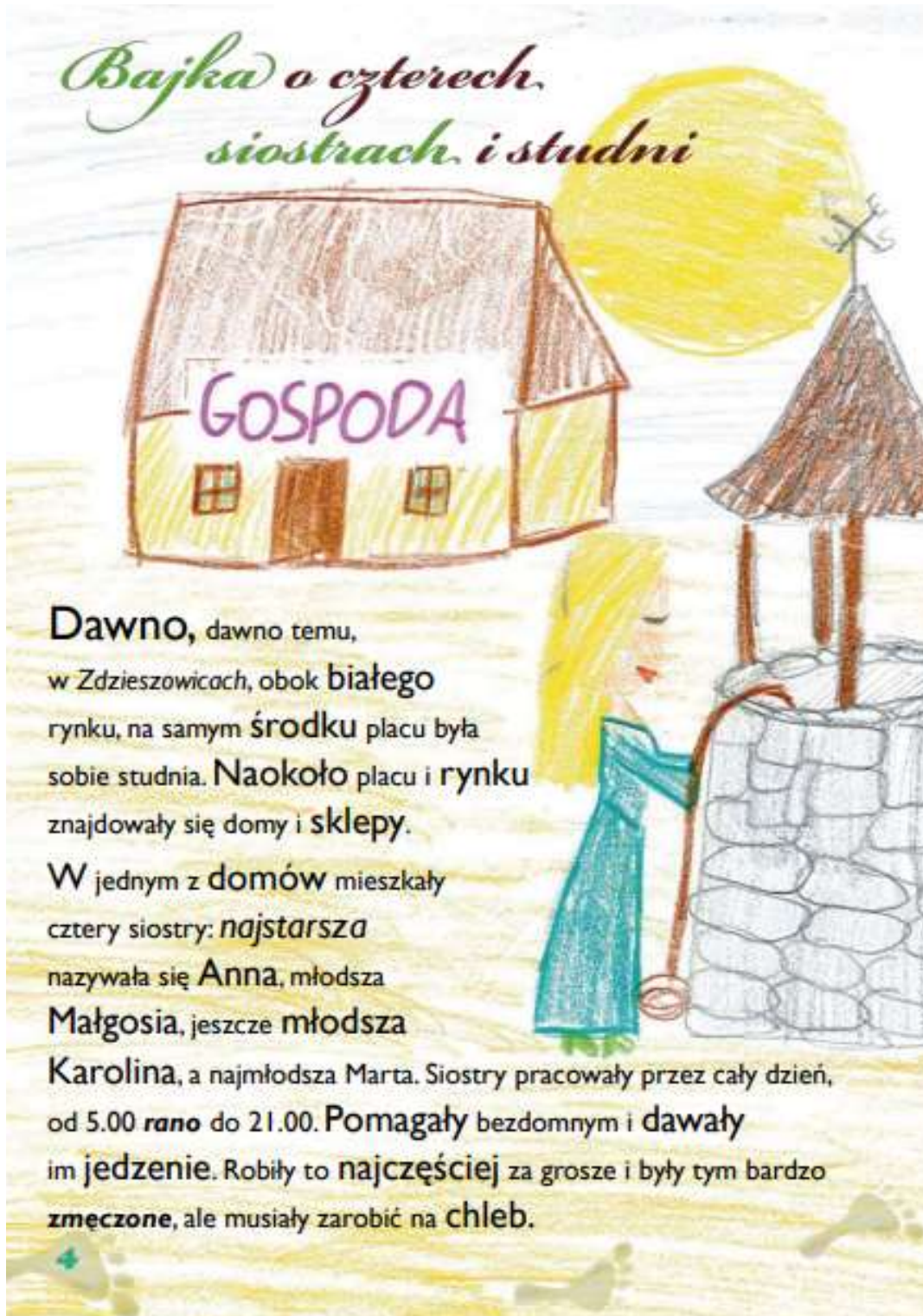
i nagrodził go za pilną pracę tym największym szczupakiem. Szczupak był wówczas pokarmem bardzo zacnym, a dla prostych ludzi naprawdę wyjątkowym. Ondra bardzo cenił sobie to, że otrzymał taki **prezent**. Kiedy przyniósł **szczupaka** do domu, matka od razu zaczęła przygotowania do uroczystej kolacji. Kiedy czyściła i patroszyła **rybę**, jej nóż zaklinował się. Nagle z wnętrza szczupaka wypadło coś złotego. Matka wzięła złoty przedmiot do dłoni i zaniemówiła z wrażenia. Był to złoty pierścień w kształcie szczupaka, który trzyma swój własny ogon. **Matka** wraz z Ondrą od razu zapakowali pierścień do chusteczki i czym prędzej udali się do domu pana Závíša, gdzie właśnie odbywało się przyjęcie. Matka wbiegła do pomieszczenia i od razu poszła w kierunku pana Závíša, który siedział na czole stołu. **Goście** byli bardzo zdziwieni i zastanawiali się, kim jest ta odważna kobieta, która pozwoliła sobie przeszkodzić panu podczas ważnej uroczystości. Matka od razu odpowiedziała panu Závíšowi, że jego pierścień nie został ukradziony, ale musiał zsunąć mu się z palca w wylęgarni, gdzie połknął go szczupak. **Uczciwa** praczka i jej rodzina została bogato nagrodzona. Od tego czasu na domu tym widnieje znak w kształcie **złotego szczupaka**.



Josef Čechman, 15 lat



## Załącznik 4 BAJKA O CZTERECH SIOSTRACH I STUDNI





Pewnego razu, gdy trzy z nich były zajęte, powstał problem, która z sióstr powinna iść po wodę do studni. Posłały najmłodszą, Martę. Gdy dziewczyna nabrała wodę, wiadro okazało się zbyt ciężkie i nie zdołała utrzymać sznura w dłoniach. Zawołała po pomoc. Jako pierwsza przyszła siostra Karolina, ale i ona nie umiała utrzymać Marty i wiadra z wodą, więc zawołały Małgosię, a później jeszcze Annę. Jednak i ona nie dała rady utrzymać swych sióstr i wiadra. Wszystkie wpadły do studni. Na szczęście Anna umiała pływać, złapała siostry i po drabinie, zawieszonoj na ścianie studni, wszystkie wyszły na powierzchnię. Nie wszystko było jednak w porządku, ponieważ studnia była zaklęta. W nocy wszystkie zamieniły się w czarownice. Pragnęły zemsty na ludziach biednych i bogatych. Niosły zagładę i okradały miasteczko. I tak co noc, aż do dnia, w którym do miasteczka przyszedł pewien wędrowiec. Kiedy dowiedział się o czarownicach, zorganizował na nie pułapkę. Niestety wędrowiec zwrócił na siebie uwagę i czarownice poleciały za nim. Kiedy rzuciły zaklęcie, wędrowiec wyciągnął lustro i zaklęcie odbiło się od niego, trafiając w czarownice, które zamieniły się w kamień. O wschodzie słońca kamienne posągi czarownic rozsypały się w pył, a wszystkie ofiary znowu były zdrowe. Mieszkańcy Zdieszowic od tej pory żyli szczęśliwie, a miasto rozwijało się i powiększało.



## Załącznik 5 LEGENDA O KAPLICZCE TRZECH BRACI





Legenda opowiada o ojcu i dwóch jego synach, idących na wojnę, którzy zatrzymali się pod dębem, na którym zwisało płótno, przedstawiające Świętą Rodzinę, wydostającą się z Egiptu. Mężczyźni rzucili się na kolana i błagali o szczęśliwy powrót do domu. Każdy z nich miał walczyć na innym froncie. Jedni mówią, że było to w czasie wojen napoleońskich, inni, że podczas wojny trzydziestoletniej. Po modlitwie w tym miejscu, uściskali się i rozstali. Przez długie lata nic o sobie nie wiedzieli i nie słyszeli. Wreszcie wojna się skończyła. Żołnierze powracali do swoich domów, rodzin. Jedni okrutnie okaleczeni, inni zarośnięci i zmienieni tak, że trudno było ich rozpoznać.

Pewnego dnia przy mocno rozrośniętym dębem na ścieżce, wiodącej na Górę Świętej Anny, zatrzymał się zmęczony i wymizerniały wojak. Padł na kolana przed malowidłem Świętej Rodziny, ale długo się nie modlił, bo był wycieńczony. Zasnął, nie wiedząc kiedy. Śpiącego człowieka zobaczyli i obudzili nadchodzący z dwóch różnych stron (od wschodu i zachodu) dwaj inni żołnierze, ale każdy był ubrany w mundury innej armii. Długo się sobie przyglądali, patrzyli prosto w oczy... I nagle... nie trzeba było słów! Rzucili się sobie w ramiona. Wiedzieli, że są braćmi, a ten najstarszy, najbardziej zabiedzony – to ojciec! Pożegnali się w tym samym miejscu, w którym się teraz spotykają! Okrzykiem zdziwienia i radości nie było końca. A potem padli na kolana naprzeciwko dębem, chwalać Boga i składając podziękowania Świętej Rodzinie, Świętej Annie i Wszystkim Świętym za szczęśliwy powrót do domu. Na pamiątkę cudownego ocalenia i spotkania wymurowali w tym miejscu kaplicę i umiejscowili w niej malowidło, przedstawiające trzech żołnierzy



przyklękających pod dębem i odmawiającym pacierz przed obrazem Świętej Rodziny. Pod obrazem została umieszczona znamienna inskrypcja:

„ZA ŁASKĄ BOŻĄ WRÓCILIŚMY, JA WASZ OJCIEC I WY, MOI SYNOWIE Z WOJNY. POZNAWSZY JEJ OKROPNOŚĆ BŁAGAMY KRÓLOWĄ POKOJU I ŚWIĘTĄ ANNĘ, PATRONKĘ NASZĄ, BY WIĘCEJ NIE SPOTKAŁO TO NIESZCZĘŚCIE OJCZYZNY NASZEJ”.

Na drugim planie widoczna jest Góra Świętej Anny z zakonem. Wokół zasadzili nieduże drzewka dębowe. Przechodzące tamtędy pielgrzymki zatrzymywały się i odmawiały pacierz. Dwieście lat później w urodziwie drzewo uderzył piorun. Dąb spłonął. Ale zakonnicy – franciszkanie zarządzający annogórskim klasztorem – po obu stronach kaplicy zasadzili po jednej lipie z każdej strony, które w krótkim czasie rozrosły się do ogromnych rozmiarów. W trakcie budowy drogi Zdzieszowice – Góra Świętej Anny – a było to po pierwszej wojnie światowej – stała się tragedia. Pewnego dnia wejście do kaplicy zostało wyważone, a zabytkowe płótno, porozdzierane, leżało na podłodze. Ludzie podejrzewali o to budowniczych drogi. Nikomu jednak nic nie udowodniono. Odnowiono kapliczkę, a płótno olejne zastąpiono identycznym, namalowanym na blasze przez Pana Richtera zamieszkującego na Górze Świętej Anny. Kapliczkę wznowiono do użytku dnia 4 czerwca 1928 roku. Dojście do kapliczki ogrodzone jest blaszaną, stojącą kratą. Do dziś pozostała w nienaruszonym stanie, a ci, którzy wybierają się z domu w daleką podróż, przed wyruszeniem zatrzymują się przed nią, by w głębokiej modlitwie prosić o szczęśliwy powrót.

**Marta Pers, 15 lat**



## REGULAMIN GRY „GRA W HISTORIĘ”

1. Organizatorem gry miejskiej jest Fundacja „W rozwoju” z siedzibą w Opolu.
2. W grze mogą brać udział osoby, które zarejestrowały się poprzez kontakt na Fanpage Fundacji na Facebooku lub telefonicznie oraz osoby, które przyjdą na start gry – jednak tylko w razie wolnych miejsc.
3. Gra jest przewidziana dla uczestników od 13 roku życia, chyba, że opis gry stanowi inaczej. Osoby poniżej 18tego roku życia muszą się zgłaszać z opiekunem.
4. Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE – uczestnicy gry, biorąc w niej udział, wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych (w tym wykorzystanie zdjęć i filmów z gry). Administratorem danych jest Fundacja „W rozwoju”.
5. Zasady gry są określone przez organizatorów każdorazowo przed grą. Organizator zastrzega sobie prawo do nie ujawniania części informacji na temat gry do jej rozpoczęcia – celem przeprowadzenia jej na równych zasadach dla wszystkich uczestników.
6. Wysyłając mail ze zgłoszeniem na Grę, uczestnik akceptuje ten Regulamin.
7. Gra trwa zgodnie z opisem na jej stronie (około 1,5 godzin) i instrukcjami rozdanyymi uczestnikom w dniu gry.
8. W grze może wziąć udział 5 drużyn. Decydująca jest kolejność zgłoszeń. Fundacja „W rozwoju” zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby uczestników w przypadku zbyt dużej ilości chętnych. Osoby, które do gry zostały zakwalifikowane zostaną o tym poinformowane mailowo. W przypadku

dużej ilości chętnych na liście rezerwowej Fundacja może zażądać dodatkowego potwierdzenia obecności na grze na kilka dni przed nią – poprzez przesłanie maila zwrotnego z potwierdzeniem obecności. Nie przesłanie maila może oznaczać skreślenie z listy zapisanych.

**9.** Zdjęcia i filmy z gry mogą być wykorzystane do celów promocji projektu, uczestnictwo w grze jest równoznaczne z wyrażeniem na to zgody. Z chwilą przestąpienia do uczestnictwa w grze osoby pełnoletnie i opiekunowie prawni osób niepełnoletnich wyrażają zgodę na fotografowanie ich oraz ich dzieci oraz zgodę na wykorzystanie bez odrębnego wynagrodzenia wizerunków dzieci w materiałach dokumentujących działania projektu „Gra w historię”.

**10.** Fundacja „W rozwoju” oraz jego pracownicy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki w trakcie gry.

**11.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie pełnoletnich uczestników gry oraz następstwa z niego wynikające, w tym chwilowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.

**12.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki losowe powstałe w trakcie gry.

**13.** Wszystkie osoby niepełnoletnie muszą mieć przy sobie opiekuna, który odpowiada za ich bezpieczeństwo w trakcie gry.

**19.** Gra jest realizowana w ramach projektu „Gra w historię”, dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.

## **OPRACOWANIE SCENARIUSZA GRY**

**na podstawie pracy młodzieży - Magdalena Bury**