

SCENARIUSZ DLA EDUKATORÓW

Spektakl improwizacyjno-interaktywny z legendą regionalną i wędrówką po miastach
Inspirowany spektaklem "Jak Perkuns stworzył bocka" - metodologia adaptacji dla własnego regionu



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Scenariusz powstał w ramach projektu Wioska Dawnej Warmii 2025.
Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez
Ministra Edukacji w ramach programu Nasze tradycje.



CZĘŚĆ I: PRZYGOTOWANIE EDUKATORA

1. ZADANIA PRZYGOTOWAWCZE (3-4 tygodnie przed spektaklem)

A) WYBÓR I OPRACOWANIE LEGENDY/MITU REGIONALNEGO

Zadanie: Znajdź i opracuj lokalną legendę ajtiologiczną (wyjaśniającą pochodzenie czegoś) z Twojego regionu

Kryteria wyboru legendy:

Wyjaśnia pochodzenie zwierzęcia, rośliny, miejsca lub zjawiska
Zawiera postać mitologiczną/boską (bóg, bogini, duch opiekuńczy)

Ma wątek podróży lub przemiany

Pozwala na wplecenie 5-8 lokalizacji z regionu (możesz je wpleść w opowieść)

Zawiera element dramatyczny (konflikt, błąd, ofiara, przemiana)

Ma wyraźny morał lub przesłanie

Przykładowe tematy legend ajtiologicznych:

Jak powstał bocian/żuraw/łabędź (ptaki)

Skąd się wzięła burza/tęcza/mgła (zjawiska)

Dlaczego wilk/niedźwiedź/lis jest taki, jaki jest (cechy zwierząt)

Jak powstało jezioro/góra/rzeka (ukształtowanie terenu)

Pochodzenie nazwy miasta/wsi

Opracowanie legendy - KROK PO KROKU:

KROK 1: Zapisz oryginalną wersję

Przepisz legendę dokładnie tak, jak ją znalazłeś

Zachowaj oryginalne imiona, nazwy miejsc

Zwróć uwagę na dialekt, regionalne słownictwo

KROK 2: Wyodrębnij szkielet fabuły Zapisz fabułę w 5-7 kluczowych punktach:

Sytuacja początkowa (problem, zakłócenie harmonii)

Pojawienie się bohatera/boga

Zadanie/misja

Wędrówka (tu wpłatasz miasta danego regionu)

Błąd/przeszkoda (opcja 1)

Kara/przemiana (opcja 2)

Zakończenie (powstanie nowe rzeczywistości)

Przykład dla "Jak Perkuns stworzył bocka":

Ludzi trawiły choroby od robactwa

Perkuns zjawia się i zbiera robaki do worka

Wojtek dostaje zadanie - utopić wór w morzu

Wojtek wędruje przez Warmię (Olsztyn > Dobrze Miasto > Jeziorany itd.)

Perperuna namawia Wojtkę, by pokazał zawartość - robaki uciekają

Perkuns w gniewie zabija Wojtkę gromem

Z prochów Wojtki powstaje bocian, który musi jeść robaki

KROK 3: Określ postacie

Postać główna - BOHATER/KA:

Imię (najlepiej tradycyjne, regionalne)

Cecha charakteru (odważny, ciekawy, nieposłuszny)

Misja (co ma zrobić ?)

Postać boska/mitologiczna:

Imię boga/bogini/ducha (nazwa regionalna !)

Atrybut (grom, deszcz, las, zwierzęta)

Moc (co potrafi ?)

Postać pomocnicza lub antagonistyczna:

Druga postać boska, zwierzę, kusiciel

Jaka jest jej rola w fabule?

Postać narratora - KRIWE/OPOWIADACZ:

To Ty lub drugi aktor

Znawca tradycji, przewodnik

Łączy sceny, prowadzi zagadki

KROK 4: Wplecenie miast w fabułę

To najważniejszy element! Wędrówka bohatera musi przebiegać przez konkretne miasta Twojego regionu.

Wybierz 5-8 miast/wsi/lokalizacji:

Różnorodne czyli duże i małe, znane i zapomniane

Z ciekawą historią lub nazwą

Odpowiednio rozłożone geograficznie żeby trasa miała sens

Z rozpoznawalnymi symbolami (herb, legenda, zabytek)

Dla każdego miasta przygotuj:

Zagadkę rymowaną (4-6 wersów)

Informację historyczną (1-2 zdania)

Symbol/attribut, który reprezentuje to miejsce

Talizman (mała nagroda dla dziecka, które zgadnie zagadkę)

WZÓR ZAGADKI:

[Wers 1-2: Opis charakterystyczny, geografia]

[Wers 3-4: Wskazówka historyczna lub zabawna]

[Wers 5-6: Niedokończenie - dzieci zgadują nazwę]

Przykład (Orneta):

Tu smok się kłania z zamku wieży,
A rycerz Arnold niegdyś mieszkał.
W tym grodzie nikt się już nie boi,
Bo smok jest z herbu, nie z powietrza.
Gdzie orzeł krąży, tam i... (ORNETA!)

KROK 5: Możesz stworzyć mapę wędrowki

Narysuj prostą mapę regionu

Zaznacz trasę bohatera

Ponumeruj kolejność miast

To pomoże Ci w prowadzeniu spektaklu (możesz pokazać dzieciom)

B) PRZYGOTOWANIE ZAGADEK I TALIZMANÓW

Zadanie: Dla każdego z 5-8 miast stwórz zagadkę i talizman

TECHNIKA TWORZENIA ZAGADEK:

Typ 1: Zagadka rymowana (jak w "Perkunsie")

4-6 wersów

Prosty rytm (najlepiej 8-zgłoskowy)

Ostatnie słowo to nazwa miasta (do uzupełnienia przez dzieci)

Zawiera konkretną wskazówkę (rzeka, zabytek, wydarzenie)

Szablon:

[Nazwa rzeki/góry] tu [czasownik],

[Coś charakterystycznego dla miasta],

[Kolejna wskazówka],

A my jesteśmy w... [NAZWA]

Typ 2: Zagadka opisowa

W tym mieście jest [zabytek],

Mieszkał tu [postać historyczna],

Herb przedstawia [symbol],

To miasto to...

Typ 3: Zagadka z grą słów

To miasto ma w nazwie [zwierzę/roślina/rzecz],

A jego mieszkańcy są znani z [cecha],

Zgadnijcie, gdzie jesteśmy!

TALIZMANY - co to jest: Małe symboliczne przedmioty wręczone dzieciom, które jako pierwsze odgadną zagadkę.

Jak wykonać talizmany (10-15 sztuk):

Opcja 1: Medaliony z symbolami miast

Materiał: glina polimerowa, masa solna, karton

Kształt: okrągłe (średnica 4-5 cm) z dziurką na sznurek

Wzór: uproszczony herb miasta lub symbol

Wykończenie: pomalowane, lakierowane, z napisem nazwy miasta

Opcja 2: Woreczki jutowe z symbolem

Mały woreczek (5x7 cm)

Wydrukowany/namalowany herb miasta

W środku: suszony zioła, kamyczek, orzech (symbol natury)

Opcja 3: Drewniane krążki

Cienkie plastry drewna (średnica 5-6 cm)

Wypalenie/namalowanie symbolu

Sznurek przez otwór

Opcja 4: Wstążki z herbami

Kolorowe wstążki (30 cm długości)

Przypięte małe grafiki herbów (wydruk laminowany)

Dziecko może przypiąć do ubrania

Ważne: Każdy talizman przypisany jest do konkretnego miasta!

Dziecko wie: "Ja odgadłem Reszel, mam talizman Reszla"

C) STWORZENIE KART MIAST/LOKALIZACJI

To kluczowy element angażowania dzieci i edukacji regionalnej!

CO TO JEST: Karty miast to ilustrowane kartony reprezentujące miejsca z Twojego regionu, przez które przebiega wędrowka bohatera. Każde dziecko otrzymuje jedną kartę i staje się "reprezentantem" tego miasta podczas spektaklu.

ILE KART POTRZEBUJEMY:

Dla grupy 20-25 dzieci: przygotuj 25-30 kart

5-8 różnych miast (według Twojej trasy)

Każde miasto w 3-5 egzemplarzach

PRZYKŁAD: KARTY DLA "JAK PERKUNS STWORZYŁ BOCKA":

1. KARTA OLSZTYNA (4-5 sztuk)

Ilustracja: Wysoka Brama lub św. Jakub z pastorałem

Symbol: Gwiazdy, wiedza, centrum

Kolor tła: Niebieski/biały

Napis: OLSZTYN (duże litery)

Dodatek: rysunek rzeki Łyny

2. KARTA DOBREGO MIASTA (4-5 sztuk)

Ilustracja: Czerwony jeleń z dębowym listkiem

Symbol: Żyzna ziemia, gościnność

Kolor tła: Zielony/czerwony

Napis: DOBRE MIASTO

Dodatek: kłosa zboża, chleb etc.

JAK PRZYGOTOWAĆ KARTY:

Materiały:

Gruby karton kolorowy (220-300g) format A5 (14,8 x 21 cm)

Wydruki herbów/ilustracji miast lub własne rysunki

Markery/farby do podpisania

Dziurkacz + sznurki (60 cm na kartę) - karta na szyję

Opcjonalnie: laminator (dla trwałości)

Klej, nożyczki

WZÓR KARTY (widok z przodu):

[dziurka+sznurek]

JAK ROZDAĆ KARTY:

Moment: Przed rozpoczęciem wędrowki, po wprowadzeniu do legendy (ok. 5-7 min spektaklu)
Opcja 1: Losowanie z worka (POLECANA dla większych grup)
KRIWE: "Wojtek będzie wędrował przez naszą piękną Warmię!
A wy, dzieci, będziecie miastami i wsiami na jego drodze.
W tym worku są wszystkie miejsca, przez które Wojtek przejdzie.
Każdy z was wylosuje jedno miasto i będzie jego strażnikiem.
Podejdźcie po kolei!"

Dzieci podchodzą pojedynczo
Losują kartę z worka/kosza
Zawieszają sobie na szyi lub biorą do ręki
Element zaskoczenia: "Jakie miasto będę reprezentować?"
Opcja 2: Wybór świadomy (dla mniejszych grup)
KRIWE: "Przed wami leżą wszystkie miasta Warmii.
Może znacie któreś? Może byliście w którymś?
A może podoba wam się jakiś herb?
Podejdźcie i wybierzcie WASZE miasto."

Karty rozłożone na ziemi w półkolu (jak mapa)
Dzieci podchodzą i wybierają
Możesz krótko opowiedzieć o każdym mieście
Opcja 3: Geograficzne ustawienie (INTERAKTYWNA)
KRIWE: "Rozdam wam karty miast, a potem ustawimy się
tak, jak te miasta leżą naprawdę! Stworzymy żywą mapę!"

Rozdajesz losowo
Potem dzieci ustawiają się według rzeczywistej geografii
Ty pokazujesz mapę i pomagasz
PO ROZDANIU KART - PREZENTACJA MIAST (5-8 minut):
Technika 1: "Pokażcie się!"
KRIWE: "A teraz poznajmy wszystkie miasta!
Wszystkie OLSZTYNY - wstańcie i pokażcie się!
(dzieci wstają, podnoszą karty)
Olsztyn to stolica Warmii, miasto mądre i wielkie!"

"DOBRE MIASTA - Wasza kolej!
(dzieci wstają)
Dobre Miasto ma jelenia na herbie i słynie z gościnności!"

(itd. dla każdego miasta)

Technika 2: "Wywołanie na drogę"
KRIWE: "Wojtek wyrusza z OLSZTYNA!
Wszystkie OLSZTYNY - zróbcie krok naprzód i pożegnajcie
Wojtkę!"
(dzieci machają, mówią: "Szczęśliwej drogi!")

"Idzie, idzie... i dochodzi do DOBREGO MIASTA!
DOBRE MIASTA - powitajcie wędrowca!"
(dzieci wstają, witają)

Technika 3: "Dźwięki miast"
KRIWE: "Każde miasto ma swój dźwięk!"

OLSZTYN jest wielki - powiedzmy wszyscy głośno: OLSZTYN!
JEZIORANY nad wodą - zrobmy: szuuuum, plusk, plusk!
ORNETA ze smokiem - zrobmy: Wrrraaa! (jak smok)
RESZEL tajemniczy - szepnijmy: Reszel... reszel...

Dzieci uczą się nazw i symboli miast.
JAK UŻYWAĆ KART PODCZAS SPEKTAKLU:

TECHNIKA 1: ZATRZYMANIA NA STACJACH
Gdy Wojtek (aktor lub wybrane dziecko) dociera do kolejnego miasta:
KRIWE: "I doszedł Wojtek do...
Wszystkie DOBRE MIASTA - wstańcie! To tutaj jesteśmy!"

(Dzieci z kartami Dobrego Miasta wstają)

KRIWE: "A wiecie, gdzie jesteśmy?
Podpowiem wam zagadkę...
[tu zagadka o Dobrym Mieście]
Kto zgadnie?"

(Dziecko zgaduje, dostaje talizman)

KRIWE: "Zgadza się! DOBRE MIASTO, zaśpiewajcie o waszym mieście!"
(Dzieci z kartami Dobrego Miasta śpiewają razem jeden wers lub recytują)

TECHNIKA 2: INTERAKCJA Z MIASTAMI
KRIWE: "Wojtek jest głodny!
DOBRE MIASTO, dacie mu jeść? Macie chleb?"
DZIECI-DOBRE MIASTA: "Tak! Mamy!"
KRIWE: "To podajcie mu!"
(dzieci pokazują gest podawania)

KRIWE: "Wojtek jest zmęczony!
JEZIORANY, pozwolicie mu się umyć w rzece?"
DZIECI-JEZIORANY: "Tak!" (pokazują wodę, mycie)

TECHNIKA 3: TWORZENIE MAPY
Na początku spektaklu lub w antrakcie:
KRIWE: "Ustawmy się tak, jak nasze miasta leżą naprawdę!
OLSZTYN - tutaj, w środku!
DOBRE MIASTO - na północ od Olsztyna!
JEZIORANY - jeszcze dalej!
(itd.)

Patrzcie - stworzyliśmy żywą mapę Warmii!"

TECHNIKA 4: WSPÓLNE ZAGADKI
KRIWE: "Wojtek idzie dalej... dokąd doszedł?
Posłuchajcie zagadki:
[zagadka o następnym mieście]

Kto ma kartę tego miasta - wstań i powiedz!"

(Dzieci z odpowiednią kartą wstają)

TECHNIKA 5: KOROWÓD MIAST

W kulminacyjnym momencie (np. gdy wszystkie miasta wiedzą o misji Wojtka):

KRIWE: "Wszystkie miasta Warmii, chodźcie za Wojtkiem!

Pomóżmy mu dojść do morza!

Ustawcie się według drogi:

Olsztyn, Dobre Miasto, Jeziorany..."

(Dzieci ustawiają się w kolejności geograficznej i idą w korowodzie, śpiewając)

ZALETY KART MIAST:

- + Edukacja geograficzna - dzieci uczą się nazw, położenia, herbów miast
- + Poczucie przynależności lokalnej - "Jestem częścią Warmii!"
- + Łatwe zarządzanie grupą - wołasz konkretne miasta, nie dzieci
- + Różnicowanie ról - każde miasto ma swój charakter (spokojne/energiczne)
- + Interakcja z fabułą - miasta reagują na wędrówkę bohatera
- + Pamiątka edukacyjna - dzieci zabierają karty do domu, mogą opowiedzieć rodzinie o miastach

CZĘŚĆ II: PROWADZENIE SPEKTAKLU

1. STRUKTURA SPEKTAKLU-WARSZTATU

SCHEMAT UNIWERSALNY

SCENA 1: WPROWADZENIE (10 min)

Narrator wykonuje wstęp do baśni

Dialog wprowadzający w miejsce i czas

Przygotowanie do snu/opowieści

ROZDANIE KART MIAST-Interakcja: każde dziecko losuje/wybiera

swoje miasto/wieś/lokalizację

Krótkie przedstawienie: "Pokażcie, kim jesteście!"

Przygotowanie do wędrówki

Przykład: "Olsztyny! Pokażcie się!"

SCENA 2: POCZĄTEK OPOWIEŚCI (15 min)

Narrator kontynuuje opowieść, korzystając ze wcześniej wybranej baśni. Np. Jak Janko odkrył pałac Króla Jezior.

Interakcja: Postać "Janka" jest wybierana/losowana wśród publiczności, przywdziewa szatę lub otrzymuje wyraźny rekwizyt (moment przemiany w aktora). Pojawia się postać fantastyczna

Piosenka postaci fantastycznej

Wydarzenie kluczowe: postać "Janka" poznaje cel misji <w tym przykładzie jest to odnalezienie pałacu Króla Jezior>

SCENA 3: ROZWÓJ AKCJI (20 min)

Dialog między postaciami, wyruszenie głównej postaci na wyprawę przez krainę

Rym/zagadka w momencie dotarcia do pierwszego miasta

Interakcja: dziecko, które rozwiąże zagadkę - otrzymuje "talizman"

Interakcja: Dzieci z danego miasta wstają

Korowód z piosenką - dalsza trasa

>>> postać odwiedza kolejne lokalizacje

SCENA 4: KULMINACJA (10 min)

Moment emocjonalny - pojawia się przeszkoda lub postać fikcyjna utrudniająca osiągnięcie misji

Interakcja: Dzieci podnoszą się mrucząc "tyle widziałem, tyle słyszałem"

Narrator podsumowuje np. Janko aby uniknąć przeszkody postanawia... ją przeskoczyć/przeplłynąć

SCENA 5: ZAKOŃCZENIE (10 min)

Bohater odnajduje cel : w tym przykładzie jest to podwodny pałac

Piosenka finałowa lub fanfary

Podsumowanie wędrówki w wykonaniu Narratora

Pożegnanie

Interakcja: Wspólne śpiewanie