

DUCH BAROKU

Scenariusz gry terenowej

Urszula Wrona, Łukasz Wrona, Sieraków 2024

POTRZEBY LOGISTYCZNE

Liczba punktów/stanowisk: 7 (start/meta oraz 6 stanowisk animatorów)

Czas potrzebny na przeprowadzenie gry: 3-4h

Liczba animatorów: min. 7

FABUŁA GRY

Rok 1749. Hrabia Bruhl wchodzi w posiadanie sierakowskich włości. Niemiecki arystokrata i minister króla z saskiej dynastii nie czuje pociągu do sarmackiego dziedzictwa poprzednich właścicieli Sierakowa. Nie podziela też ich literackich zainteresowań. Aby móc umieścić na zamku swoją kolekcję porcelanowych figurek, postanowił pozbyć się rodowej biblioteczki Opalińskich. Na śmietniku wylądowały zarówno rękopisy, jak i wydane drukiem książki - poematy, dramaty, eposy, pamiętniki i traktaty.

Po kilku tygodniach okolicę nawiedziły duchy polskich literatów. Obrażone na zachowanie Bruhla postanowiły uprzykrzyć mu życie. Straszą Niemca we dnie i w nocy i nie dają mu wytchnienia w żadnym z miejsc, które sobie upodobał.

Bruhl skonsultował się ze znanym medium - [hrabią Saint Germain](#). Wyjaśnił on hrabiemu, że musi nie tylko odszukać wszystkie duchy, ale i spełnić ich życzenia. Następnie zaś przeprowadzić Rytuał Nakarmienia, dzięki któremu duchy w spokoju odejdą. Do przeprowadzenia rytuału potrzebne są jednak przedmioty związane z postaciami. Oczywiście dodatkowo warto przywrócić cały księgozbiór, a najlepiej ufundować kilka nowych książek!

INSTRUKCJA DLA GRACZY:

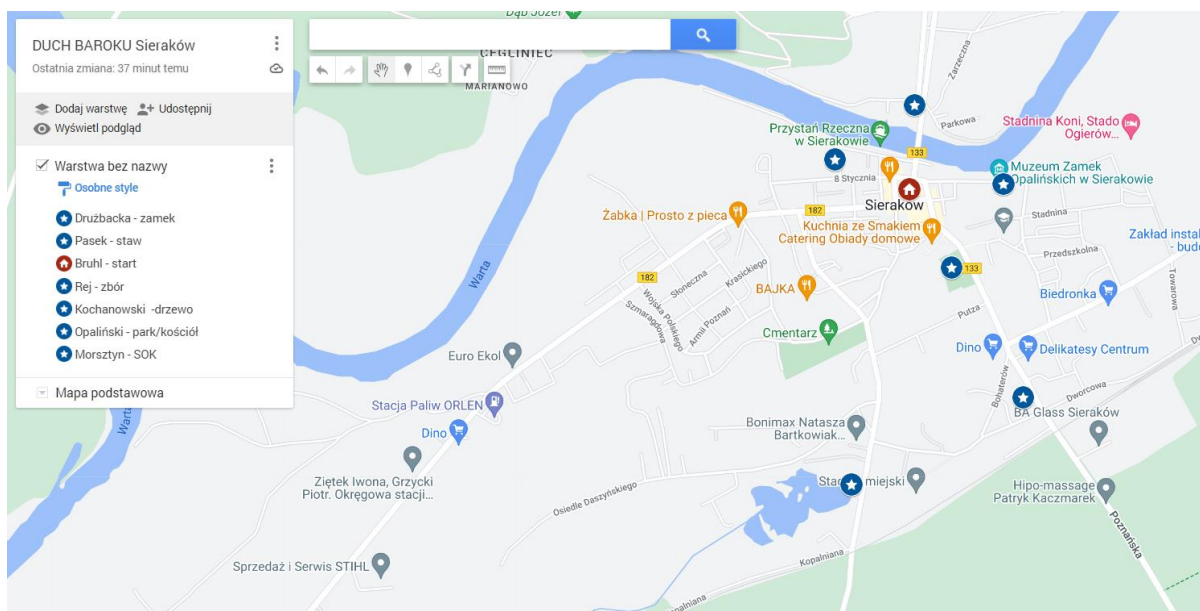
Hrabia **Brühl** nie lubi polskiej literatury. Wyrzucił z biblioteczki wszystkie stare książki, a półki zapełnił modnymi nowinkami. Nie wiedział jednak, że spotka go za to kara. Duchy polskich pisarzy poprzysięgły zemstę. Straszą na zamku i płatają figle. Na szczęście utalentowany okultysta poradził hrabiemu **Brühlowi**, jak pozbyć się duchów. Stworzył magiczny rytuał (patrz: ostatnia strona). Po jego odprawieniu duchy znikną.

Jest tylko jeden kłopot. Tekst rytuału zawiera luki. Trzeba je uzupełnić magicznymi słowami. Czy uda Wam się odgadnąć, co to za słowa? Czy pomożecie hrabiemu Brühlowi pozbyć się kłopotów?

Odnajdźcie duchy 6 polskich nowożytnych twórców na terenie Sierakowa. Spełnijcie ich zachcianki. W zamian otrzymacie fiszki z życiorysami pisarzy oraz krótkim cytatem. Przeczytajcie je uważnie. Jedno z słów ukrytych w cytacie ma magiczną moc. Poszukajcie przedmiotu, o którym mowa w cytacie, w pobliżu ducha. Zróbcie zdjęcie na dowód, że udało wam się go znaleźć. A następnie spróbujcie wpisać znalezione słowo do tekstu rytuału. Uwaga! Musicie ustalić, która zwrotka dotyczy danego twórcy!

INSTRUKCJA DLA ANIMATORÓW

1. Ucharakteryzowanie się na **obrażonego ducha** (puder i podkład na twarz - załatwimy)
2. Domaganie się spełnienia **zachcianki** - przeprowadzenie zadania dla drużyn (opisane poniżej)
3. Za wykonane zadanie wręczana jest **Fiszka** z podobizną twórcy i zagadką będącą cytatem. Wskazuje ona na jakiś ukryty przedmiot potrzebny do dokonania na mecie rytuału. Każdy przedmiot ukryty jest w bezpośrednim sąsiedztwie animatora (10-50 metrów).
4. Uczestnicy muszą odnaleźć i sfotografować poszukiwany przedmiot. **WAŻNE:** trzeba mieć pod kontrolą (w zasięgu wzroku) ten przedmiot, poprawić, schować ponownie jeśli grupa przestawi.
5. Następnie muszą uzupełnić treść rytuału odpędzenia duchów, który rozpisany jest na 4 str. Karty Drużyny - brakujące słowa to zarówno poszukiwane przedmioty, jak i inne słowa brakujące do rymów czy rytmu.
6. Punktacja na mecie:
 - a. 1 punkt za posiadanie Fiszki = wykonanie zadania u animatora
 - b. 1 punkt za zdjęcie przedmiotu (= odszukali go)
 - c. 1 punkt za każdą poprawnie uzupełnioną strofę rytuału
 - d. 1-3 punktów za czas ukończenia gry



OBSADA

MISTRZ GRY - HRABIA BRUHL

Rola: Start i zakończenie gry. Wprowadzenie fabularne do świata gry, wyjaśnienie celu gry i omówienie zasad gry. Rozdanie materiałów dla zespołów. Sprawdzenie wyników na koniec gry i prowadzenie rytuału ze wszystkimi uczestnikami.

ANIMATOR 1 - ELŻBIETA DRUŻBACKA

Zamek

Strój kobiecy, XVIII-wieczny (suknia, gorset, buty)

Potrzeby: sztalugi, podkładki, duże kartki, farby

Zadanie: malowanie herbów patronów Drużbackiej

Przedmiot do odkrycia i miejsce: **Ziarna kawy (w czymś, schowane w izbie na zamku)**

*“...Jakże tu mieszkać z takim domatorem,
Co tylko wołam karmnym krzyżów maca;
Zboże na targi wyprawuje worem?
Prostych to osób z taką zrzędą praca:
Kawy w mym domu nie znajdzie trzech ziarenek,
Piwa mi z sercem zagrzeć każe garnek...”*

Osiemnastowieczna poetka. Tworzyła przebywając na dworach magnackich. Cieszyła się opieką wielkiej mecenaszki kultury, Elżbiety z Lubomirskich Sieniawskiej. Napisała

pierwszy polski poemat opisowy. Jej dzieła charakteryzuje naturalność, prostota stylu i języka. Uwielbiała satyrę i była wnikliwą obserwatorką życia codziennego. Ze swadą i humorem potrafiła opisywać sceny z życia salonów i pałaców. Rozrzutni magnaci, dworscy plotkarze, modne damy i zabobonni mnisi stawali się ofiarami jej ciętego języka. Życie poświęciła nie tylko twórczości, ale i rodzinie. Dochowała się licznych wnuków. Współcześni ją podziwiali i nadawali jej zaszczytne imiona, np. "Muzy sarmackiej".

ANIMATOR 2 - JAN CHRZOSTOM PASEK

Okolice stawu miejskiego

Strój szlachecki, XVII-wieczny w wariacie wosjkowym (pancerz, szyszak, szabla)

Charakter: typowy sarmata, butny, energiczny, bitny

Potrzeby: maski treningowe, bezpieczne szable, pluszowa wydra

Zadanie: pojedynek szlachecki

Przedmiot do odkrycia i miejsce: **czosnek - przewiązać rzemieniem i zawiesić na gałęzi**

"...Jako Kserkses dla fig attyckich podniósł przeciwko Grecy wojnę, tak i pan Rakocy podobną szczęśliwością we czterdziestu tysięcy Węgrów z Multanami, Kozaków zaciągnąwszy drugie tyle, wybrał się na czosnek do Polski; aleć dano mu nie tylko czosnku, ale i dzięgielu z kminem.."

Utalentowany pamiętnikarz i bitny żołnierz. Pochodził z drobnej szlachty mazowieckiej. Kształcił się w kolegium jezuickim. Jego powołaniem okazała się jednak żołnierka. Dziesięć lat wojował pod tak sławnymi wodzami, jak hetman Czarniecki. Odbył z nim kampanię duńską, walcząc przeciw Szwedom. Liczne bitwy, trudy wojenne i przygody skrzętnie zanotował pod koniec życia w swym pamiętniku. Opisywał także codzienność życia ziemianina i sąsiedzkie konflikty. Sam był wielkim piniaczem, który aż osiemnastokrotnie się procesował i pięć razy został skazany na banicję, a wreszcie i na infamię. Obraz srogiego zabijaki i awanturnika, który się rysuje w jego przygodach łagodzi sympatia do zwierząt. Potrafił czule opisywać swego konia czy ulubioną wydrę.

ANIMATOR 3 - MIKOŁAJ REJ

Dawny zbór

Strój męski, XVI-wieczny, dworski (wams, pludry, beret)

Charakter: sprośny, rubaszny, wesoły, przymilny,

Potrzeby: kancelaria - pióro, dokumenty, pulpit,

Zadanie:

Przeczytać przykładowe Figliki. Wylosować 1 tytuł. Ułożyć na jego podstawie własny Figlik i zaśpiewać na przygotowaną melodię.

Przedmiot do odkrycia i miejsce: **misa**

*“...Nadzieję się przedsię cieszy,
Iż się wyżej wstąpić spieszy.
Bo zawsze ci więcej jedzą,
Którzy bliżej misy siedzą,
A pewniejszy obiad czuje,
Kogo skwara zalatuje...”*

Renesansowy pisarz i działacz protestancki. Uznawany za ojca literatury polskiej, którego słowa: *A niechaj narodowie wżdy postronni znają, iż Polacy nie gęsi, iż swój język mają* stały się symbolem. Był człowiekiem pełnym życia, ruchliwym, jowialnym i otwartym, chociaż czasami także porywczym, skąpym i kłótlwym. Jego natura znalazła odzwierciedlenie w twórczości. Napisał wiele rubasznych, pełnych humoru a nieraz i sprośności wierszy, które mogły bawić prostych ludzi. Uwielbiał także wprowadzać do swego języka liczne zdrobnienia. Pisał w sposób obrazowy, żywy, konkretny i potoczny. Uważał, że dobrego człowieka powinny cechować: cnota, sumienie, poczucie honoru i stałość umysłu, wspomagane łaskami zsyłanymi przez Boga. Idealnym modelem życia był dla niego żywot ziemianina, bliskiego natury, dbałego o domowe wygody, z dala od dworskich intryg i spraw wielkiego świata.

ANIMATOR 4 - JAN KOCHANOWSKI

Drzewo po drugiej stronie Warty

Strój zachodnioeuropejski z 2 poł. XVI wieku, dworski, najlepiej czarny

Charakter: uczony, elegancki, delikatny, erudyta

Potrzeby: Mapa Itali i rekwizyty kulinarne

Zadanie:

Wysłuchiwać się w gawędę Kochanowskiego i umieszczać przedmioty na mapie Italii (lub wskazać jedynie palcem miejsce na mapie, o którym mowa). Co poleca Kochanowski zrobić w Italii - po 3 opowieści/pytania na grupę:

1. **Wenecja** - maska karnawałowa
2. **Genoa** - pesto - w misce z kawałkiem pszennego chleba - jak nasz smalczyk
3. **Mediolan** - fiolka z trucizną - odradzam, jeśli Wam życie miłe i planowalibyście ucztę
4. **Parma** - parmezan - ... położony kawałek na desce
5. **Padwa** - o studiach - studencki biret
6. **Florencja** - Chianti (butelce z plecionką) - mało pamiętam z kościoła ... i pałacu... bo mnie poczęstowali Chianti...
7. **Rzym** - w dobrach państwa kościelnego nawiedzić naszego młodziutkiego jezuitę (Stanisław Kostka) albo jakieś dewocjonalia - papieżstwo
8. **Bari** - Bona (portret) - w odwiedzinach u królowej
9. **Okolice Neapolu** (<https://pl.wikipedia.org/wiki/Aversa>) Mozzarella - w glinianej misce 3 mozarella - wodę wypilem, znakomita, pływały tam te trzy kuleczki - gadać po hiszpańsku wypada
10. **Katania** (Sycylia) - pistacje - wyprawa na Etnę

Przedmiot do odkrycia i miejsce: owoc (arbuz?)

*Jako wszystkie narody Rzymowi służyły,
Póki mu dostawało i szczęścia i siły,
Także też, skoro mu się powinęła noga,
Ze wszystkiego nań świata uderzyła trwoga.
Fortunniejszy był język, bo ten i dziś miły —
Tak zawsze trwalszy **owoc** dowcipu, niż siły.*

O Rzymie

Wybitny twórca renesansowy, tłumacz, poeta, dworzanin. Odebrał doskonałe wykształcenie, m. in. studiując we włoskiej Padwie. Pisał w języku polskim i łacińskim. Pozostawił pomnikowe dzieła: przekłady psalmów, tragedię "Odprawa posłów greckich", 49 pieśni, cykl 19 trenów. Tworzył również lżejsze utwory, takie jak cykl 301 fraszek. Bliski był mu również ideał życia ziemianina, który realizował w swym majątku w Czarnolesie, spędzając długie godziny pod ulubioną lipą.

ANIMATOR 5 – JAN ANDRZEJ MORSZTYN

SOK

Strój francuski końca XVII wieku z długą peruką; szustokor, kamizelka, pludry, pończochy

Charakter: romantyk, dworski, modniś, wdzięczący się do pań (komplementujący)

Potrzeby: dekoracja stołu

Zadanie: kalambury z barokowymi konceptami

Zwierzęta:

lew (król, Afryka, grzywa, kot, ryczeć),

królik (kicać, łąka, uszy, płochliwy, szary)

słoń (trąba, szary, Indie, długowieczny, ciężki),

wąż (gad, syczeć, pełzać, jad, śliski),

małpa (banan, skakać, futro, drzewo, złośliwy)

Miejsca:

pałac (arystokrata, dziedziniec, park, rezydencja, bogactwo),

góry (szczyt, kamienie, lawina, wysokie, dolina)

morze (fale, szum, woda, statek, ryba)

las (drzewo, zarośla, gąszcz, grzyby, polowanie)

pustynia (piasek, oaza, karawana, piramidy, skorpion)

Osoby:

król (korona, berło, tron, państwo, panować)

żołnierz (karabin, mundur, musztra, wojna, dyscyplina)

zakonnica (habit, klasztor, modlitwa, śpiewać, religia)

nauczyciel (uczniowie, książka, szkoła, wykład, egzamin)

rolnik (pole, orka, chałupa, cep, krowa)

Przedmiot do odkrycia i miejsce: róża

Na płacz jednej Panny

“...Płaczesz, Fillido, i śliczne jagody

Potoki słonej przebiegają wody,

Jak więc odwilża rosa kwiat różany

I ogród zdobią niemętne fontany...”

Sfrancuziały dworzanin, polityk, dyplomata i minister Rzeczypospolitej. Jego ukochaną rozrywką, obok dworskich romansów było pisanie wierszy, które przeważnie ginęły w zakamarkach jego gabinetu. Nie chciał publikować swych utworów, bo uważał, że wymagają stałego doskonalenia. Wprowadził do Polski styl wykwintnej, pełnej

zaskakujących chwytów stylistycznych poezji, zwany marinizmem. Intrygi polityczne w które się wplątał, popierając politykę Ludwika XIV w Polsce spowodowały, że ostatecznie opuścił ojczyznę i na stałe osiadł we Francji.

ANIMATOR 6 - KRZYSZTOF OPALIŃSKI

Kościół lub park

Strój polski - żupan, delia, pas kontuszowy, czapa, wysokie buty, szabla

Charakter: narzekacz, konkretny, skupiony na pieniądzach i czynach;

Potrzeby: stół i ławka z rekwizytami

Zadanie: oszacować wartość zbytków - przedmiotów rozpisanych w różnych systemach monetarnych

Przedmiot do odkrycia i miejsce: kapusta (na ławce w kościele)

“Czeladkę w głodzie chować, płacę im umykać.

Sprawa zła, strawa gorsza: grochem a słoninką

Odbywa brzuchy onych mizernych pachotków.

Raz do roku kur albo cielęcina będzie.

Dobra rzepa, kapusta albo i marchewka”

Wojewoda poznański, władający Sierakowem. Kiedy nie zajmował się polityką i pomnażaniem majątku, oddawał się pisarstwu. Pozostawił m. in. “Satyry” w których w dość zgryźliwy sposób odmalował obraz życia społecznego i kondycji moralnej Rzeczypospolitej. Krytykował wady szlachty i jej egoizm, dostrzegał wyzysk chłopów, który osłabia państwo. Przedstawił własny wzorzec dobrego szlachcica-demokraty, dbałego o sprawiedliwość, dobro państwa, ale i nie zaniedbującego własnego rozwoju. Ostrzegał, że upadek obyczajów może doprowadzić do upadku państwa.

RYTUAŁ

*Nie masz, ach nie masz gorszej niedoli,
Niżli gdy w zamku widziadło swawoli.
By przegnać widmo, wykonaj te czary
A w oka mgnieniu pozbędziesz się mary.*

*By heretyka przegonić z miasteczka,
Z (misy) w milczeniu wyjedź dwa ciasteczka.
Spluń, raz się okręć i rozrzuć okruchy
Przepadnie kalwin, a z nim wraże duchy.*

*Jeśli ci zbrzydła słowiańska Safona
Oto mój sposób. Rychło zginie ona.
Trzy (ziarnka kawy) rozgnieć w czarny puch.
Dmuchnij raz i spluń. Zniknie brzydki duch.*

*By do Hadesu odprawić warchoła
Obejdź chałupę choć raz dookoła
Trzymając w garści (**czosnku**) cztery (zęby)
Zaś trzy kolejne włóż sobie do gęby.*

*Jeśli lubieżny podskarbi cię nuży
Zerwij w ogrodzie (kwiat) nadobnej (róży).
Oderwij płatki i rozrzuć dokoła
“Zgiń, zgiń, przepadnij!” donośnie zawołaj.*

*Gdy wojewodzie chciałbyś zamknąć (usta)
Lekarstwem będzie dorodna (kapusta).
Obierzesz z liści, wysoko podrzucisz
A pan poznański w zaświaty się wróci.*

*Jeśli cię dręczy z Czarnolasu zjawa
Dorodny (owoc) pożycz od sąsiada
Przetnij go szablą, a z każdej połowy
Wydłub po pestce. Rytuał gotowy.*

ZAŁĄCZNIKI

1. Karta Drużyny
2. Identyfikatory
3. Kalambury do zadania (Morsztyn)
4. Herby do zadania (Drużbacka)
5. Fiszki