

# Scenariusz zajęć pn. „Mazury – woda, przyroda i historia w grze planszowej”

opracowany w ramach projektu pn. „Pofolkuj swój region!”  
sfinansowanego przez Unię Europejską – NextGenerationEU,  
współfinansowanego ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego

## 1) Informacje wstępne / organizacyjne:

- Tematyka: kultura ludowa, folklor, wiedza o regionie etnograficznym Mazur
- Przeznaczenie: szkoły, biblioteki, świetlice
- Odbiorca – 9+ (z możliwością dostosowania zajęć do młodszych odbiorców)
- Czas - 3 × 45 min (łącznie 135 min)

## 2) Metody pracy

burza mózgów, praca w grupie, metoda projektu, prezentacja

## 3) Cele ogólne

- Poznanie przyrodniczych, historycznych i kulturowych walorów Mazur
- Rozwijanie kreatywności i umiejętności współpracy
- Kształtowanie kompetencji projektowych poprzez tworzenie gry planszowej

## 4) Cele szczegółowe – uczestnik potrafi:

- wymienić najważniejsze atrakcje przyrodnicze i historyczne Mazur,
- wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce poprzez tworzenie gry,
- projektować proste zasady i mechanikę gry planszowej
- prezentować efekt swojej pracy przed klasą,

## 5) Efekt końcowy zajęć:

- Gry planszowe/obrazkowe/karciane

## 6) Środki dydaktyczne

- mapy Mazur, atlasy, przewodniki
- kartki, kolorowe flamastry, kredki, papier, tektura
- materiały do tworzenia pionków (np. guziki, kapsle)
- kostka do gry (można stworzyć własną)
- komputer/tablet z możliwością wyszukiwania informacji (opcjonalnie)

## 7) Przebieg zajęć

### I. WPROWADZENIE I INSPIRACJA (25 min)

1. Prowadzący wita uczestników i przedstawia temat zajęć: „Mazury w grze planszowej”.
2. Krótka prezentacja multimedialna lub mapa Mazur – pokazanie głównych jezior, miast, elementów kultury ludowej (do wykorzystania gotowa prezentacja [https://prezi.com/p/9b7oux\\_e0s2c/prezentacja-regionu-turystycznego-mazury/](https://prezi.com/p/9b7oux_e0s2c/prezentacja-regionu-turystycznego-mazury/) )
3. Dyskusja:
  - o Co uczniowie wiedzą o Mazurach?
  - o Co chcieliby pokazać w swojej grze?
  - o Jakie elementy gry planszowej można wykorzystać (pola, zadania, karty, pionki)?

### II. CZĘŚĆ GŁÓWNA - Podział na grupy i planowanie gry (100 min)

1. Uczestnicy dzielą się na 4 grupy i losują, do której grupy będą należeć (Załącznik nr 1):
  - Grupa 1 – Odkrywanie miast Mazur** - miasta i miasteczka Mazur, zabytki, lokalne ciekawostki kulturowe, legendy.
  - Grupa 2 – Odkrywanie przyrody Mazur** - jeziora, lasy, zwierzęta, rośliny, parki narodowe.
  - Grupa 3 – Mazurskie Tradycje i Rzemiosło** - tradycyjne stroje, mazurskie hafty, ceramika, czy dawne narzędzia rolnicze/rybackie, kuchnia regionalna itp.
  - Grupa 4 – Atrakcje turystyczne Mazur** – zabytki, szlaki, rejsy po jeziorach, lokalne festiwale.
2. W każdej grupie uczestnicy dokonują wyboru ról: projektant planszy, autor zasad, dekorator, ekspert od wiedzy o Mazurach.
3. Każda grupa losuje rodzaj gry, którą będzie tworzyć (Załącznik nr 2):
  - **Memory** – dopasowywanie obrazków lub nazw związanych z tematyką grupy.
  - **Gra planszowa** – poruszanie się pionkami po planszy i wykonywanie zadań edukacyjnych.
  - **Gra typu „Dobble”** – szybkie wyszukiwanie symboli lub nazw związanych z Mazurami.
  - **Quiz/karciana gra edukacyjna** – np. pytania i wyzwania, punkty za poprawne odpowiedzi.

#### Wskazówka dydaktyczna dla młodszych grup (dzieci nieczytające)

W przypadku pracy z młodszymi odbiorcami warto uprościć wymagania dotyczące projektowania gier – ograniczyć tylko do tworzenia gier obrazkowych Memory oraz Gry typu „Dobble”.

4. Zadaniem dla grup będzie zastanowić się, jakie elementy tematyczne pojawią się w grze (np. konkretne miasta, zwierzęta, zabytki, atrakcje), zaprojektować główne zasady gry i sposób punktowania, przygotować szkic planszy, kart, pionków lub symboli w zależności od wylosowanego typu gry.

5. **Tworzenie gry (50 min).** Każda grupa tworzy swoją grę planszową: rysuje plansze, tworzy pionki i karty, przygotowuje instrukcję dla graczy, opracowuje elementy edukacyjne (np. pytania, ciekawostki). Prowadzący krąży między grupami, doradza, zachęca do kreatywności i współpracy.

6. **Testowanie i prezentacja gier (40 min).** Każda grupa prezentuje swoją grę i krótko tłumaczy zasady. Możliwość krótkiej gry testowej z udziałem innych grup – każdy może spróbować kilku ruchów i sprawdzić działanie gry.

### III. PODSUMOWANIE (ok. 10 minut)

1. Prowadzący podsumowuje zajęcia, przypomina najważniejsze informacje o Mazurach.
2. Refleksja grupowa: co uczestnicy dowiedzieli się o Mazurach i o pracy zespołowej.
3. Możliwość wystawienia gier w klasie lub udokumentowania w formie zdjęć.

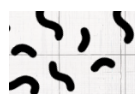
## Załącznik nr 1



## Załącznik nr 2



## Karta pracy nr 1



# NARODZINY GRY



**Nazwa grupy:** \_\_\_\_\_

**Nasza wylosowana tematyka:** \_\_\_\_\_

*„Każda wielka przygoda zaczyna się od dobrego planu. Jako projektanci gry, Waszym zadaniem nie jest tylko stworzenie planszy, ale wymyślenie systemu, w którym wiedza o Mazurach staje się wciągającą zabawą!”*

1. Nazwa gry (musi brzmieć zachęcająco!):

\_\_\_\_\_

2. Główny cel gry: Co gracz musi zrobić, aby wygrać? (np. zebrać wszystkie odznaki, dotrzeć pierwszy do mety, zdobyć najwięcej punktów wiedzy?)

\_\_\_\_\_

3. Wyzwanie: Co będzie najtrudniejszą rzeczą, z jaką zmierzy się gracz?

\_\_\_\_\_

4. Mechanika gry: wybierzcie i opiszcie, jak gracze będą wchodzić w interakcję z Waszą grą, czy rzucamy kostką? Czy przesuwamy się po polach, co się dzieje po zatrzymaniu na polu? Odpowiadamy na pytanie? Wykonujemy zadanie? Czy gracze sobie pomagają, czy ścigają się ze sobą?

5. Miejsca/atrakcje, które muszą pojawić się w grze:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_

Jaka ciekawostka o Mazurach zaskoczy graczy?

\_\_\_\_\_



## Karta pracy nr 2



1. **Największe jezioro w Polsce, które znajduje się na Mazurach, to:**

- Mamry
- Śniardwy
- Niegocin

2. **„Dzyndzałki” to:**

- Rodzaj pierogów z różnym nadzieniem
- Rodzaj mazurskiego tańca ludowego
- tradycyjny strój rybacki

3. **O czym często opowiadają mazurskie legendy?**

- O górach wysokich jak Alpy
- O duchach jezior, wodnikach i zatopionych miastach
- O budowaniu wielkich zamków z lodu

4. **Charakterystycznym elementem zdobnictwa ludowego na Mazurach (często spotykanym w hafcie) są motywy:**

- Egzotycznych zwierząt, np. lwów
- Roślinne (kwiaty polne, kłosa zbóż)
- Geometryczne kształty typowe dla architektury nowoczesnej

5. **Zamek w jakiej miejscowości na Mazurach jest znany ze swojej krzyżackiej przeszłości?**

- Giżycko (Twierdza Boyen)
- Olsztyn (Zamek Kapituły Warmińskiej)
- Obie odpowiedzi są poprawne (w obu miastach znajdziemy historyczne fortyfikacje)

## Karta pracy nr 3

*Witajcie, przyszli twórcy gier!*

*Wasza instrukcja do gry „Mazurska Przygoda” rozsypała się na kawałki. Waszym zadaniem jest przywrócić jej porządek.*

### Zadanie:

1. **Dopasuj tytuły:** Przypisz odpowiedni nagłówek do każdego fragmentu tekstu z listy poniżej.
2. **Ułóż chronologię:** Ponumeruj fragmenty od 1 do 5 tak, aby instrukcja była logiczna i zrozumiała dla gracza

### INSTRUKCJA GRY: MAZURSKA PRZYGODA

Wiek graczy: 9+ | Liczba graczy: 2–4 | Czas gry: ok. 30 minut

#### CEL GRY

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

#### PRZEBIEG GRY

#### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

#### WSTĘP (O CZYM JEST GRA?)

Mazury to kraina tysięcy jezior, tajemniczych zamków i bogatej kultury. W grze „Mazurska Przygoda” wcielacie się w odkrywców, którzy wyruszają w podróż, aby poznać sekrety tego regionu. Waszym celem jest zdobycie kompletu „Odnak Odkrywczy”, odwiedzając najważniejsze punkty na mapie Mazur!

Rozłóż planszę na środku stołu.

Każdy gracz wybiera pionek i stawia go na polu startowym „Port”.

Potasuj karty „Wiedza” oraz „Wyzwanie” i ułóż je w dwóch stosach obok planszy.

Żetony „Odnak” połóż obok planszy (lub rozmieść na polach „Miasta”).

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zbierze po jednej odznace z każdej kategorii (Miasta, Przyroda, Tradycje, Atrakcje) i wróci na pole „Port”.

Gracze rzucają kostką, aby ustalić kolejność (zaczyna osoba z najwyższą liczbą). Ruch odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze:

Rzuć kostką i przesun swój pionek o wskazaną liczbę pól.

Zależnie od pola, na którym staniesz, wykonaj akcję:

Pole niebieskie (Wiedza): Gracz po Twojej lewej stronie wyciąga kartę „Wiedza” i czyta pytanie. Jeśli odpowiesz poprawnie – zdobywasz odznakę z tej kategorii!

Pole czerwone (Wyzwanie): Wykonaj polecenie z karty (np. „Opisz mazurską potrawę”, „Pokaż jak pływa ryba”). Jeśli wykonasz – przesuwasz się o 1 pole do przodu.

Pole „Start/Port”: Odpoczynek – możesz wymienić jedną kartę z ręki.

1 plansza do gry (mapa Mazur z trasą)

4 pionki (w różnych kolorach)

1 kostka do gry

20 kart „Wiedza” (niebieskie) – pytania o historię i przyrodę

20 kart „Wyzwanie” (czerwone) – zadania specjalne

16 żetonów „Odnak Odkrywczy” (po 4 z kategorii: Miasta, Przyroda, Tradycje, Atrakcje)