

# Połączeni 2 dziedzictwem

## Scenariusze zajęć

dotyczących niematerialnego  
dziedzictwa kulturowego  
Polski i Ukrainy



PAKIET  
EDUKACYJNY NR 2

SCENARIUSZ 2/3

# **Połączeni dziedzictwem**

**Scenariusze zajęć**  
dotyczących niematerialnego  
dziedzictwa kulturowego  
Polski i Ukrainy

Pakiet edukacyjny nr 2, scenariusz 2/3



Narodowy  
Instytut  
Dziedzictwa

60  
LAT MISJI

© Narodowy Instytut Dziedzictwa, 2022

### Koncepcja i tekst

Katarzyna Zarzycka / Fundacja Plenerownia

### Współpraca przy koncepcji, prezentacja interaktywna

Marcin Zarzycki / Fundacja Plenerownia

### Opracowanie graficzne i skład

Barbara Łepkowska / Fundacja Plenerownia

[www.plenerownia.com](http://www.plenerownia.com)



fundacja  
PLENEROWNIA

### Konsultacja

Beata Bauer / NID

Katarzyna Sadowska-Mazur / NID

### Korekta

Monika Ślizowska

### Źródła zdjęć wykorzystanych w materiałach

Muzeum Narodowe we Wrocławiu, Pixabay,  
<http://virtmuseum.uccs.org>, Wikimedia Commons,  
UNESCO, NID



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



Centrum Pomocy  
dla Kultury na Ukrainie  
Support Center  
for Culture in Ukraine



unesco  
Polski Komitet  
do spraw UNESCO



# Odkodowane połączenia



Scenariusz zajęć nr 2

**Temat:**

**Odkodowane połączenia – gram  
i zdobywam skarby dziedzictwa!**

**Środki dydaktyczne:**

- komputer
- tablica interaktywna
- uczniowie powinni mieć pod ręką notatnik i długopis, aby zapisywać różne dane dotyczące rozgrywki w wirtualnym pokoju zagadek

## I. FAZA WPROWADZAJĄCA (ok. 5-10 min)

1. Lekcja stanowi rozwinięcie pierwszej lekcji z pakietu edukacyjnego nr 2 Połączeni dziedzictwem: Polska – Ukraina, której temat brzmiał: *Zakodowane połączenia – odkrywam bezcenny skarb – dziedzictwo kulturowe*. Można ją jednak potraktować jako zupełnie niezależne zajęcia.
2. Nauczyciel przypomina zagadnienia z poprzedniej lekcji, omawiając z uczniami pracę domową (karta zadań nr 4 dołączona do scenariusza nr 1), która stanowiła swoistą wprawkę, ćwiczenie dla szarych komórek przed wyzwaniem czekającym ich w tej części zajęć.
3. Nauczyciel chwali dzieci za wykonaną pracę i mówi, że są teraz gotowe na zadanie specjalne – rozgrywkę w pokoju zagadek.

## II. FAZA REALIZACYJNA (ok. 20-35 min)

1. Nauczyciel omawia reguły zabawy. Pokój zagadek ma formę wirtualną. Nauczyciel wciela się w rolę mistrza gry. Rozgrywka może być wyświetlana na tablicy multimedialnej albo na komputerach indywidualnych. Uczniowie mogą pracować jako jedna duża grupa albo być podzieleni na mniejsze zespoły, które działają osobno (rozgrywka przybiera formę grywalizacji). Jeżeli grupa pracuje jednocześnie, nauczyciel może wywoływać do rozwiązywania poszczególnych zadań pojedyncze osoby albo przydzielać do ich rozwiązania zespoły, np. czteroosobowe. Elementy zagadek można wydrukować.
2. Pierwszym krokiem rozgrywki jest wprowadzenie uczniów w narrację. Opis narracji: Jesteśmy pracownikami Fundacji. Misją naszej Fundacji jest ochrona dziedzictwa niematerialnego: popularyzujemy je, badamy, dokumentujemy jego przejawy, ukazujemy jego bogactwo i różnorodność, współpracujemy z wspólnotami i ludźmi, którzy je kultywują, przetwarzają, interpretują i przekazują. Do naszej placówki pewnego dnia trafiają skrzynie, w których złożono... COŚ. Nie znamy szczegółów, gdyż te były ze względów bezpieczeństwa utrzymywane

w tajemnicy. Wiadomo, że skrzynie dotarły do nas z Ukrainy, a ich zawartość ma posłużyć do przygotowania pewnego przedsięwzięcia. Ładunek trafia na razie do magazynu. Oczywiście chcemy otworzyć skrzynie, aby sprawdzić zawartość oraz przygotować na ten temat krótkie wystąpienie dla mediów, które bardzo interesują się sprawą. Pojawił się jednak mały problem: każda ze skrzyń została zamknięta specjalnym hasłem. Niestety z osobą, która znała do nich wszystkich kluczy, nie ma w tej chwili kontaktu. Nie wiemy, co się stało, a musimy działać. Mamy ograniczony czas na rozwiązanie zagadki, bo za około pół godziny zacznie się konferencja prasowa, a my musimy wcześniej dowiedzieć się, co znajduje się w skrzyniach i co opowiedzieć na ten temat dziennikarzom.

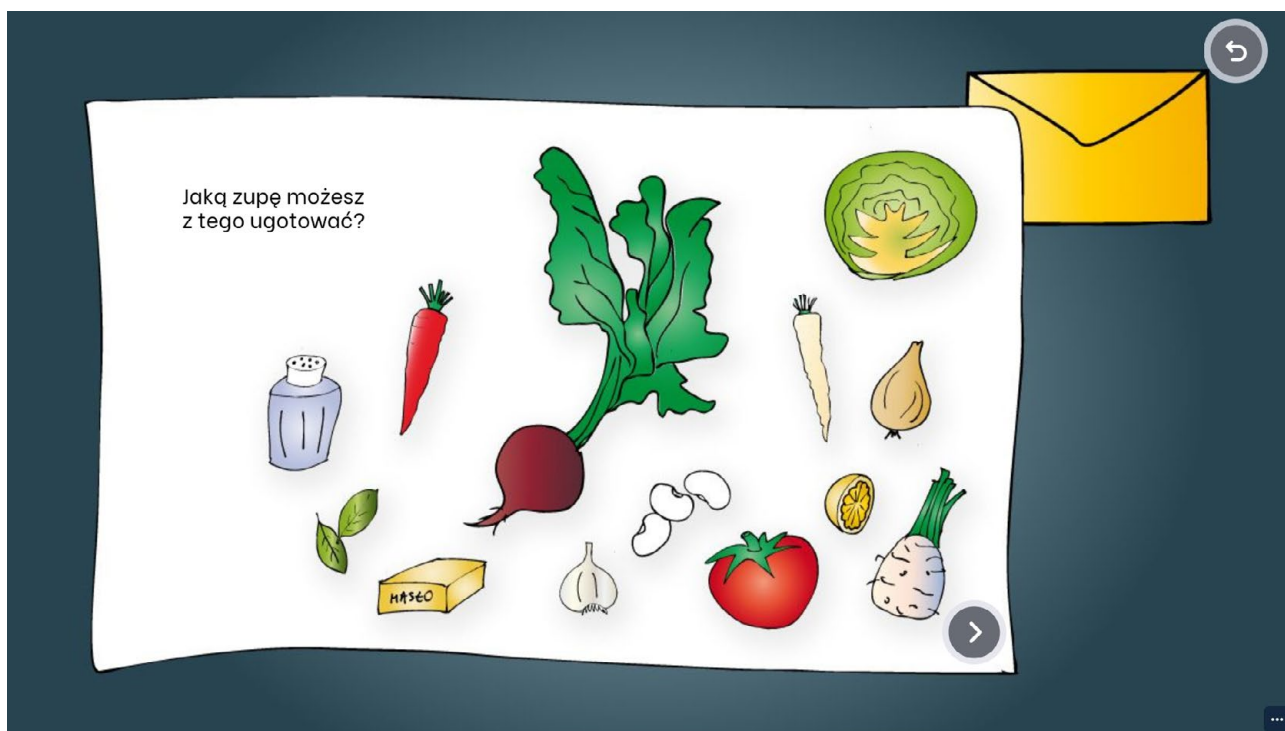


3. Aby wejść do pokoju zagadek, należy otworzyć odpowiedni plik lub kliknąć podany link. Otwiera się strona, na której znajdują się wskazówki dotyczące rozgrywki. Uczniowie rozwiązują zagadki w dowolnej kolejności.

#### 4. Opis zagadek:

##### Skrzynia – kłódka liczbowa

Wiadomość: odręczne rysunki. Dzieci muszą odgadnąć, że to składniki, z których można przygotować barszcz ukraiński. W zakładce „info” można przeczytać, że potrawę tę przyrządza się z rozmaitych składników i receptur w zależności od regionu Polski i Ukrainy. Uczniowie wpisują nazwę do pustych krater, które oddzielone są za pomocą krater ze znakiem matematycznym „+”. Wskazówkę do rozwiązania stanowi dla dzieci tabela literowo-numeryczna – każda z liter ma pewną przypisaną jej wartość liczbową. Dzieci muszą podstawić pod litery tworzące hasło liczby o odpowiednich wartościach, pododawać je do siebie i tak otrzymaną sumę (hasło: 261) wpisać na kłódce. Skrzynia zostanie otwarta. Znajdą w niej zdjęcie ilustrujące wybrany element niematerialnego dziedzictwa Ukrainy oraz kartkę z wiadomością – hasłem dotyczącym wartości związanych z dziedzictwem. Po najechaniu kursorem na przycisk „info” będzie można przeczytać informację na temat elementów dziedzictwa ze skrzyni oraz zobaczyć, z jakim przykładem dziedzictwa niematerialnego z Polski można go porównać.



W załączonym haśle podkreślono jedną literę, która będzie potrzebna do hasła wieńczącego rozgrywkę. Jej kolejność w haśle wskazuje umieszczona obok cyfra.

Zarówno sama zagadka, jak i zawartość skrzyni wskazują na polsko-ukraińskie połączenia na obszarze dziedzictwa – w tym wypadku w dziedzinie tradycji kulinarnych (barszcz) i tradycji zdobniczych – malarstwa z Petrykiwki (mieszkańcy wsi Petrykiwka ozdabiają swoje domy, sprzęty gospodarstwa domowego i instrumenty muzyczne charakterystycznym rodzajem malarstwa ornamentalnego), zestawionego ze zdobnictwem zalipiańskim.

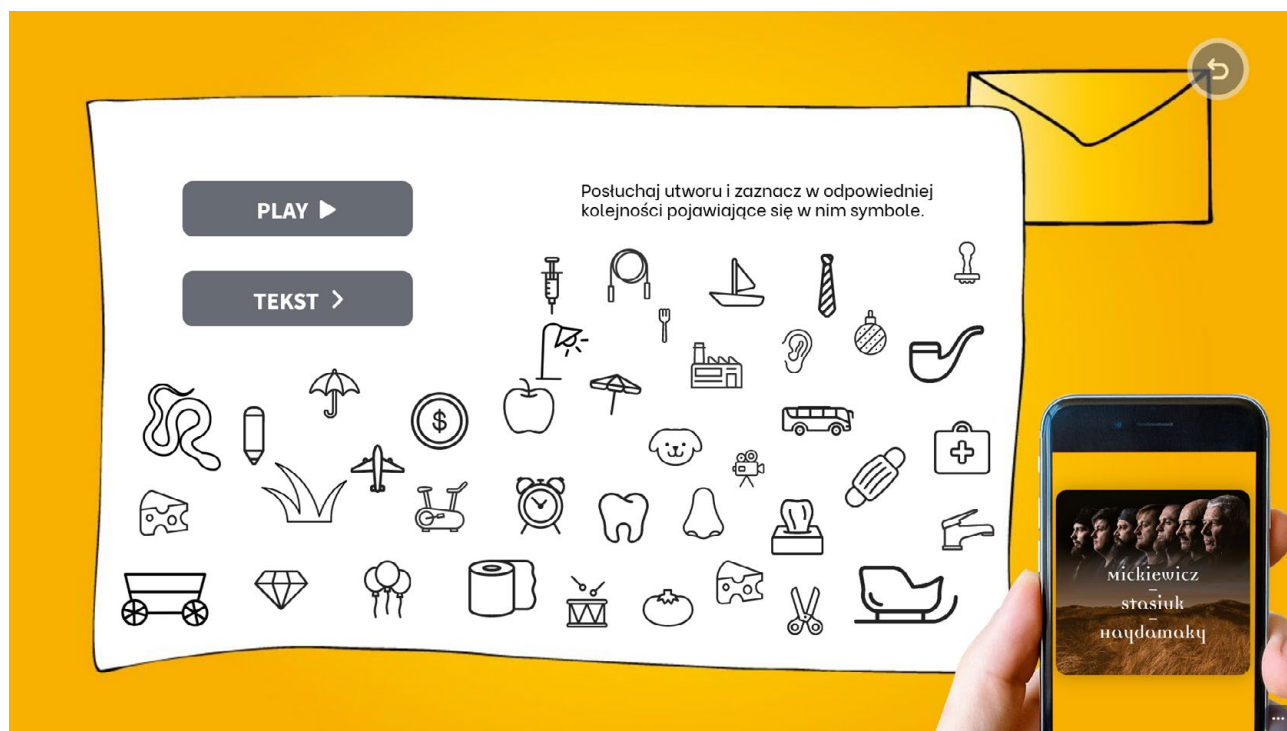
### Skrzynia – kłódka z symbolami

Wiadomość: stanowi ją link do utworu nagranych przez uznany ukraiński zespół Haydamaky (ukr. Гайдамаки, jak sami to określają, grają kozackiego rocka, w ich muzyce są też obecne m.in. elementy tradycyjnej ukraińskiej muzyki; współpracowali z różnymi polskimi wykonawcami) oraz popularnego polskiego pisarza Andrzeja Stasiuka (autora książek *Mury Hebronu*, *Wschód*, laureata wielu nagród, m.in. Nagrody Fundacji im. Kościelskich, Nagrody Literackiej „Nike”). Jest to muzyczna, artystyczna wersja wiersza *Stepy akermzańskie* Adama Mickiewicza (polskiego wieszcz narodo-owego, poety epoki romantyzmu, działacza politycznego, wielkiego patrioty; *Stepy akermzańskie* powstały w wyniku podróży poety na Krym w 1825 r. i weszły w skład tomu poezji *Sonetów krymskie*; dzieła Mickiewicza stanowią w Polsce lektury szkolne) z płyty *Mickiewicz*, wydanej w 2018 r. (nominowanej do nagrody muzycznej Fryderyki 2019 w kategorii Album Roku Folk/Muzyka Świata). Dlaczego to Haydamaky grają utwory Mickiewicza (oprócz *Stepów akermzańskich* na płycie znalazło się jeszcze dziewięć utworów)? „Dlaczego akurat oni wydobywają z jego poezji całą jej stepowość, wschodniość oraz orientalność? Mają do tego najlepsze prawo jako muzyczni spadkobiercy kozaczyzny. A jako potężny zespół rockowy pokazują siłę Mickiewiczowskiego trzynastozgłoskowca. Przecież to jest napisane specjalnie dla rockowego bandu. Bez trudu można sobie wyobrazić pana Adama, jak improwizuje na scenie wsłuchany we własne słowa, a zarazem w puls basu,



bębnow i gitary jakiegoś zespołu, który udało mu się zebrać tam, gdzie aktualnie przebywa, czyli najpewniej w niebie. A dobrych muzyków jest tam wielu” – napisał we wstępie do płyty Andrzej Stasiuk.

Oprócz linku w wiadomości znajduje się także karta z symbolami. Dzieci muszą odgadnąć, jak połączyć podane elementy. Rozwiązanie polega na tym, aby wysłuchać tekstu utworu i zaznaczyć te symbole z tabeli, które się w nim pojawiają (np. wąż), a jest ich sześć. Naciśnięte symbole w odpowiedniej kolejności (wóz, łódka, lampa, trawa, wąż, ucho) otworzą zamek. Kolejność naciskania jest ważna. W skrzyni znajdą się kolejne fotografie, które jak poprzednio stanowią ilustrację niematerialnego dziedzictwa Ukrainy, oraz kolejna wiadomość z myślą dotyczącą niematerialnego dziedzictwa. Podkreślona litera posłuży do odczytania hasła wieńczącego rozgrywkę. Zarówno zagadka, jak i rozwiązanie wewnątrz skrzyni wskazują na kolejne obszary połączenia między Polską a Ukrainą w obszarze dziedzictwa: mu-



zyka, literatura, tradycja: pieśni kozackie z regionu Dniepropietrowska oraz pieśni wierchowe z Podhala.

Link do utworu:

[https://www.youtube.com/watch?v=7O65MTiNFNw&list=OLAK5uy\\_mwh\\_d\\_gs4HSwd-9HXgm0gWlwQBMdXpxq8](https://www.youtube.com/watch?v=7O65MTiNFNw&list=OLAK5uy_mwh_d_gs4HSwd-9HXgm0gWlwQBMdXpxq8)

Tekst utworu: *Stepy akermańskie*

Słowa: Adam Mickiewicz

Wyk. Haydamaky i Andrzej Stasiuk

Wpłynąłem na suchego przestwór oceanu,  
Wóz nurza się w zieloność i jak łódka brodzi;  
Śród fali łąk szumiących, śród kwiatów powodzi,  
Omijam koralowe ostrowy burzanu.

Już mrok zapada, nigdzie drogi ni kurhanu,  
Patrzę w niebo, gwiazd szukam przewodniczek łodzi;  
Tam z dala błyszczą obłoki? tam jutrzienka wschodzi?  
To błyszczą Dniestr, to weszła lampa Akermanu.

Pływu szerokim stepom, niby okeanom, jak czowen  
Szczą dolaje bujni chwyli wysokoji trawy i tone u kowylli  
Ta znowu wyrynaje nad burjanom  
Uże spadaje smert  
Ni szlachu, ni kurganu  
Szukaju prowidnych zirok na neboschyli  
A tam dałekyj błysk i chmary poczornili  
Widbytyj u Dnistri lichtar nad Akermanom

Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemy klycz Lytwy. Letymy. Nespokij  
Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemy klycz Lytwy. Letymy. Nespokij

Stijmo! Tak tycho, łysz czuty żurawliw z takoji dałyny  
Szczu ne distane j sokił  
Tak tycho, szczu poczujesz netlu na stebli  
Wuża słyżkogo szurchit u trawi wysokij  
Poczuw by nawit kłyecz z łytowskoji zemli  
Ale nichto ne kłyecze  
Step szerokyj  
Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj

Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemo kłyecz Lytwy. Letymo. Nespokij  
Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemo kłyecz Lytwy. Letymo. Nespokij

Stójmy! – jak cicho! – słyżę ciągną żurawie,  
Których by nie dościgły źrenice sokoła;  
Słyżę, kędy się motyl kołysa na trawie.

Kędy wąż śliską pierśią dotyka się zioła  
W takiej ciszy! – tak ucho natężam ciekawie,  
Że słyżałbym głos z Litwy – Jedźmy, nikt nie woła!

Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemo kłyecz Lytwy. Letymo. Nespokij  
Stijmo! Jak? Tycho. Jid'mo! Step szerokyj  
Czujemo kłyecz Lytwy. Letymo. Nespokij

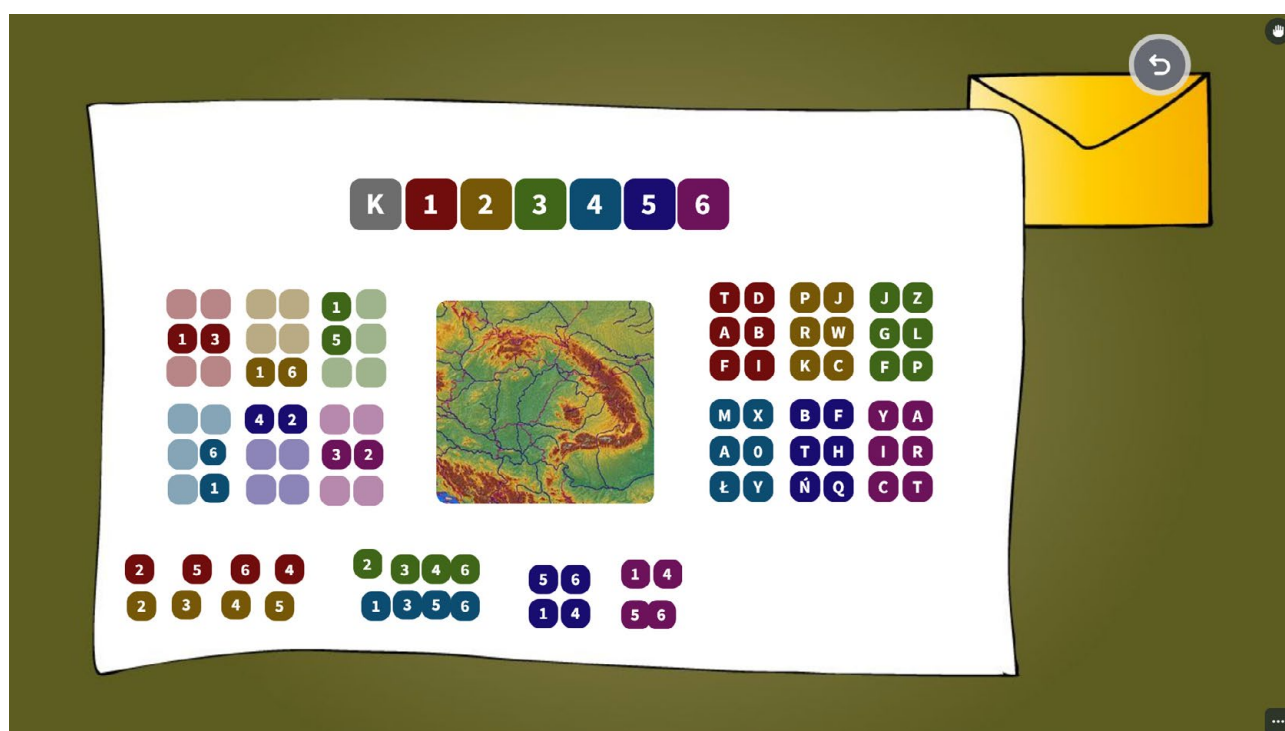
Źródło: Musixmatch

<https://www.google.com/search?q=haydamaky+stepy+akerma%C5%84skie+tekst&oq=haydamaky+stepy+akerma%C5%84skie+tekst&aqs=chrome..69i57.5846j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Dostęp: 19.04.2022

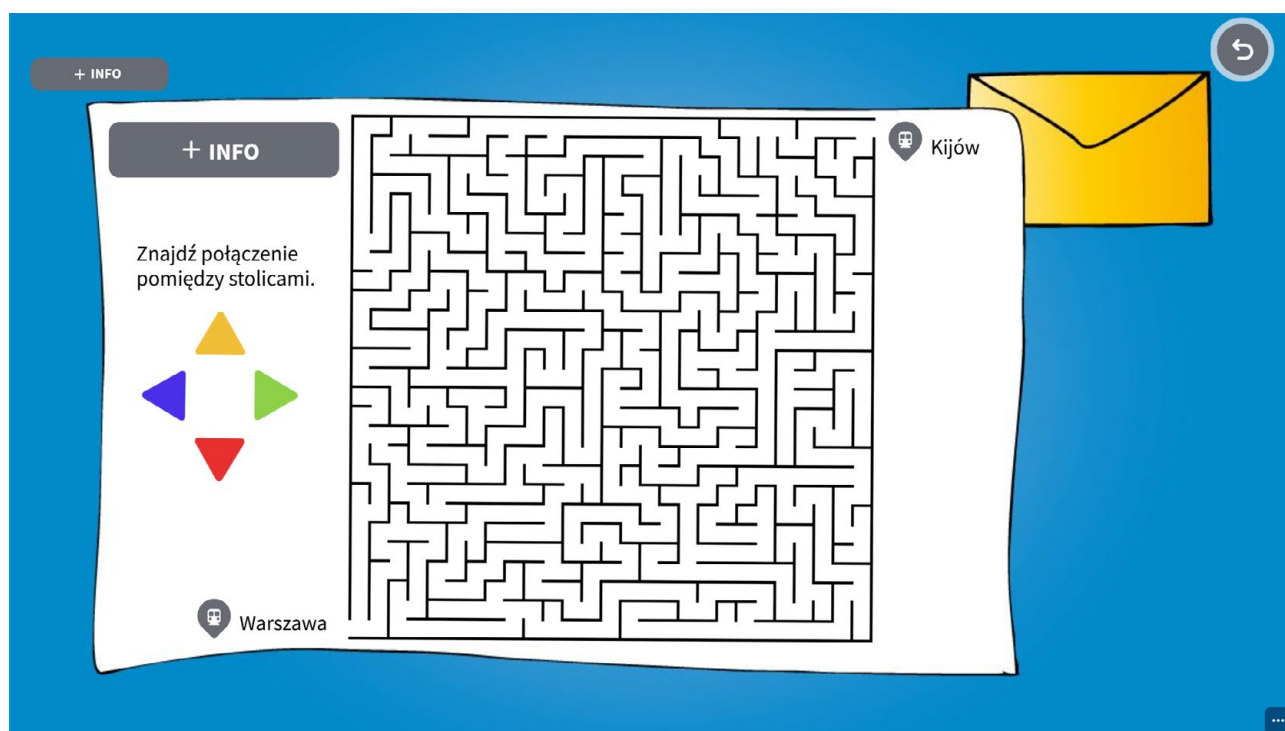
## Skrzynia – kłódka literowa

Wiadomość: stanowi ją ilustracja – fragment mapy izometrycznej z łańcuchem górskim Karpat, dwie tabele: sudoku liczbowe oraz tabela z literami, a także wpisana przy kłódce kombinacja-klucz. Należy rozwiązać sudoku, zaznaczyć na nim położenie liczb wskazywanych przy kluczu kłódki i w drugiej tablicy odnaleźć odpowiadające im, właściwe litery (należy zwrócić uwagę uczniów na wielkość liter). Litery te następnie należy wpisać w odpowiednie miejsce, a kłódka zostanie otwarta (K123456). Hasło brzmi: KARPATY. W skrzyni dzieci znajdują fotografie odnoszące się do dziedzictwa niematerialnego Ukrainy oraz kolejną kartkę z hasłem – myślą na temat wartości niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Po najechaniu na przycisk „info” będzie można uzyskać informacje na temat fotografii (przedstawiających ceramikę powstającą w miejscowości Kosów na Ukrainie) i znaleźć przykład podobnego dziedzictwa z terenu Polski. Znowu mamy przykład połączenia na poziomie zagadki i rozwiązania: Karpaty są łańcuchem górskim ciągnącym się przez obszar Polski, Ukrainy, a także innych państw; zarówno w Polsce, jak i w Ukrainie istnieją ośrodki, w których od wieków wytwarza się ceramikę według tradycyjnej receptury, o charakterystycznej kolorystyce i motywach zdobniczych, przykładem jest ceramika z Kosowa na pograniczu Huculszczyzny i Pokucia oraz ceramika z Bolesławca.



## Skrzynia – kłódka na kombinację ruchów

Wskazówka: stanowi ją labirynt z nazwami stolic Polski i Ukrainy. Należy pokonać trasę z Warszawy do Kijowa. Po drodze znajdują się niewidoczne na pierwszy rzut oka punkty, które podświetlają się na kolorowo po najechaniu kursorem. Trzeba zanotować ich barwę, gdyż wskaże ona, w jakim kierunku należy nacisnąć strzałkę na kłódce, aby ją otworzyć. Kolejność ruchów ma znaczenie. Dla zmylenia w labiryncie zaznaczono więcej punktów. Te, które wskazują klucz do rozwiązania, znajdują się tylko na właściwej drodze w labiryncie. Uwaga: przyciski na kłódce (hasło: góra, dół, w prawo, w lewo) należy naciskać powoli, aby każda ze strzałek mignęła, czyli została aktywowana. Po otwarciu skrzyni dzieci znajdują kolejne fotografie, które odnoszą się do dziedzictwa niematerialnego Ukrainy, oraz kartę z hasłem – myślą związaną z dziedzictwem niematerialnym oraz podkreśloną literą z hasła wieńczącego rozgrywkę. Związki polsko-ukraińskie w obszarze dziedzictwa ukazane są symbolicznie poprzez drogę, podróż, dwie stolice, a także przykłady, które ukazują tradycyjny ornament Tatarów krymskich zwany ornek, zestawiony z hafciarstwem kaszubskim szkoły żukowskiej z obszaru Polski.



Po otwarciu czterech walizek dzieci zebrały sześć liter, które utworzą hasło „ludzie”. Muszą je wpisać w odpowiednie miejsce przy wyjściu z naszego magazynu. Gdy hasło zostaje poprawnie wpisane, słychać fanfary, ogień sztuczny, pojawia się napis, sentencja wieńcząca rozgrywkę.

### **III. FAZA PODSUMOWUJĄCA (ok. 5-15 min)**

Nauczyciel gratuluje uczniom. Pyta o wrażenia z zajęć. Klasa wspólnie podsumowuje rozgrywkę, nawiązując do narracji pokoju zagadek. Nauczyciel przypomina, że uczniowie wcielali się w pracowników Fundacji, którzy wśród skrzyń przybyłych z Ukrainy poszukiwali wskazówek, co powiedzieć na ten temat dziennikarzom na konferencji prasowej. Grupa na szybko aranżuje konferencję prasową, która stanowi okazję do przytoczenia i omówienia hasła-klucza do wyjścia z pokoju zagadek (hasło: ludzie, chodzi o podkreślenie naszej roli w „transportowaniu” dziedzictwa, jego kultywowaniu, przekazywaniu, zachowaniu, rozwijaniu itp., a jednocześnie rolę dziedzictwa dla nas – ludzi – fakt, że buduje ono naszą tożsamość, zapewnia poczucie ciągłości; więcej na temat dziedzictwa niematerialnego pod linkiem: [https://niematerialne.nid.pl/Dziedzictwo\\_niematerialne/](https://niematerialne.nid.pl/Dziedzictwo_niematerialne/)), sentencji wieńczącej rozgrywkę (Dziedzictwo jest pamięcią pokoleń) oraz haseł – myśli na temat niematerialnego dziedzictwa kulturowego, znajdujących w poszczególnych skrzyniach (Dziedzictwo niematerialne jest tradycyjne, żywe, zmienne i twórczo przekształcane). Jeżeli nie będzie na to czasu, nauczyciel może jedynie zacząć ten wątek i jako pracę domową zadać uczniom spisanie hipotetycznego dialogu z takiej konferencji prasowej, np. w formie komiksu. Każde z haseł, jak i same wskazówki oraz znajdujące po drodze informacje mogą stanowić przyczynek do pogłębionej dyskusji albo dodatkowej pracy uczniów. Dobrze podsumować tok myślenia i sposób pracy dzieci. W nawiązaniu do narracji pokoju zagadek warto wspomnieć o działającym przy Narodowym Instytucie Dziedzictwa Centrum Pomocy dla Kultury na Ukrainie, które zajmuje się koordynowaniem (krajowych i zagranicznych) inicjatyw ratujących zasoby kulturalne naszego bliskiego sąsiada. Możemy sobie wyobrazić, że skrzynie bezpiecznie złożone w naszym magazynie, trafiły tam właśnie w ramach działań Centrum.