

INSCENIZACJA

Poniżej znajduje się instrukcja do przeprowadzenia prostej inscenizacji, która pomoże uczniom zrozumieć zależności jakie zachodziły między mieszkańcami średniowiecznego grodu. Przedstawiony scenariusz zabawy jest tylko wskazówką – możesz na jego podstawie modyfikować zadania i dodawać swoje elementy. W inscenizacji może wziąć udział dowolna liczba uczestników, przy zachowaniu odpowiednich proporcji w rozłożeniu ról.

Jako atrybuty przekazywane sobie wzajemnie przez dzieci mogą posłużyć karty, karteczki przygotowane własnoręcznie lub żetony wydrukowane przy pomocy drukarki 3D.

Zasady zabawy:

Każdy z uczniów losuje kartę, na której znajduje się rola, jaką odegra w klasowym grodzie. Role są podzielone ze względu na płeć, zgodnie z realiami epoki. Liczby przedstawione poniżej są orientacyjne:

- Wódz - 1 karta
- Wojownicy - 4 karty
- Rzemieślnicy - 2 karty
- Kupcy - 3 karty
- Rolnicy - 3 karty
- Opiekunki domów - 3 karty
- Rzemieślniczki - 3 karty

Na początku zabawy wybrane grupy otrzymują żetony bądź karty odpowiadające ich roli w grodzie:

- Rolnicy: kłos zboża
- Rzemieślnicy: miecz
- Rzemieślniczki: ubranie
- Wódz: korona + monety (ich ilość powinna się zgadzać z liczebnością wojowników)
- Nauczyciel otrzymuje dzbanki w ilości odpowiadającej liczbie opiekunek oraz łuki odpowiadające ilości wojów.

Uwagi do materiałów:

- Ilość łuków i mieczy powinna odpowiadać liczbie wojowników, gdyż każdy z nich będzie musiał posiadać oba elementy. Miecze otrzymują rzemieślnicy, a łuki - nauczyciel.
- Ilość dzbanków powinna być równa liczbie opiekunek.
- Ilość monet powinna odpowiadać liczbie wojowników.
- Ilość kłosów zboża powinna odpowiadać liczbie rolników.
- Ilość koron powinna być równa liczbie wodzów.

Rozgrywka:

Witajcie w średniowiecznym grodzie! Dziś przeniesiecie się w czasie i wcielicie się w jego mieszkańców. Wykonujcie zadania zgodnie z otrzymanymi instrukcjami. Powodzenia!

Zadanie 1:

Wódz jako władca musi zaprowadzić porządek w grodzie. Otrzymuje on żeton korony, który symbolizuje jego władzę. Jego zadaniem jest utrzymanie porządku, dlatego musi podzielić mieszkańców w grupy, tak aby w każdej znajdowały się tylko osoby o tej samej roli.

Zadanie 2:

Dobra organizacja grodu pozwala na jego rozwój. Przybywają kupcy z innych grodów i plemion z różnymi towarami. Aby zakupić od nich różne rzeczy, potrzebne są przedmioty na wymianę. Dlatego każdy z kupców w grodzie musi zgłosić się do rolników, którzy dzięki swojej ciężkiej pracy zebrali dużo zboża. Rolnicy przekazują żetony kupcom, którzy przekazują je nauczycielowi, za co otrzymują nowe elementy do wymiany. Kupcy zyskują uzbrojenie oraz gliniane garnki, które mogą wymienić na inne towary.

Zadanie 3:

Rzemieślniczki potrzebują pomocy przy tworzeniu ubrań dla mieszkańców grodu. Opiekunki domów postanawiają pomóc, za co są nagradzane ubraniami. Rzemieślniczki przekazują ubrania opiekunkom.

Zadanie 4:

Opiekunki domów w codziennych pracach potrzebują glinianych garnków. Niestety, ostatnio w grodzie nie wytworzono ich za wiele, dlatego muszą zwrócić się do kupców o pomoc. Dzięki zdobyciu dodatkowych ubrań, mogą je wymienić na potrzebne sprzęty domowe. Kupcy z zadowoleniem przyjmują ofertę i wymieniają się z opiekunkami towarami.

Zadanie 5:

O nie! Mieszkańcom grodu grozi niebezpieczeństwo. Gród może zostać zaatakowany, dlatego każdy z wojowników musi uzyskać potrzebne uzbrojenie. W tym celu każdy z nich udaje się do handlarza i rzemieślników, aby zdobyć łuk i miecz. Każdy wojownik musi zdobyć jedną łuk i jeden miecz.

Zadanie 6:

Dzięki rzemieślnikom, którzy wykuli potrzebną broń, oraz handlarzom, którzy ją zakupili, wojownicy zyskali potrzebne uzbrojenie. Walcząc dzielnie, obronili gród. Książę, aby ich nagrodzić, przekazał każdemu z nich monetę jako symbol wdzięczności.

Po rozgrywce:

1. Jakie pytania im się nasunęły?
2. Kto miał najlepszą rolę w grodzie?
3. Czy dałoby się żyć w grodzie w którym każdy miałby takie same zadania?