



Scenariusz literackiej e-gry miejskiej Wolne Lektury

Autor: Igor Gorzkowski

Scenariusz powstał w ramach projektu Kultura Remiksu – projektu Fundacji Nowoczesna Polska finansowanego przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Fundację Orange



WSTĘP

Celem gry jest promocja e-czytelnictwa poprzez zabawę i kreatywne spędzanie czasu w grupie i na świeżym powietrzu, w oderwaniu od szkolnych murów.

Gra rozpoczyna się w budynku BUW na warszawskim Powiślu. Gracze podzieleni zostają na cztery grupy. Każda grupa otrzymuje kartkę z adresem mailowym grupy oraz hasłem dostępu. Nazwy grup wzięte zostały od nazw grup literackich działających w różnych okresach w Polsce.

Grupy:

Filareci
Skamander
Zwrotnica
Futuryści

Grupy komunikują się za pomocą laptopa lub tabletu z dostępem do internetu. Na założonych specjalnie na użytek gry skrzynkach pocztowych czekają trzy wiadomości:

1. Wiadomość od organizatorów gry:
Informacja o zasadach gry, informacje ogólne, numery telefonów awaryjnych itp.
2. List - powitanie od Wielkiego Bibliotekarza.
3. List od Wielkiego Bibliotekarza z pierwszą zagadką.

Po rozwiązaniu pierwszej zagadki gracze otrzymują drogą mailową adres pierwszej lokalizacji. Oraz informację o tym że hasło rozpoznawcze ludzi Bibliotekarza to: **WOLNE LEKTURY** odzew: **NIECH ŻYJĄ**

Załączniki:

List od organizatorów:

Drodzy gracze!

Przed Wami niecodzienne e-literackie wyzwanie.

Powierzamy Wam misję odnalezienie Wielkiego e-Bibliotekarza. Jest on niezbędny do uratowania e-książek (które trawi groźny wirus) i bardzo nam zależy na spotkaniu z nim, ale jest niezwykle wymagający i postawił szereg warunków zanim zdecyduje się nam pomóc.

Od tej chwili zostajecie podzieleni na 4 zespoły, które realizować będą zadania i raportować je bezpośrednio Wielkiemu e-Bibliotekarzowi.

Mamy z nim kontakt telefoniczny: nr telefonu

mailowy: wielki.bibliotekarz@gmail.com (adres przykładowy)

Oto nazwy Waszych grup:

1. Skamander
2. Filareci
3. Futuryści
4. Zwrotnica

Oddajemy Wam do dyspozycji tablety z dostępem do internetu oraz kompletem Wolnych Lektur, które wyjątkowo upodobał sobie e-Bibliotekarz.

Aby otrzymać zadanie, za każdym razem musicie podać hasło: Wolne Lektury.

Po wykonaniu zadania musicie zgłosić się do Wielkiego e-Bibliotekarza, który powie Wam, jakie dalsze kroki przedsięwziąć i jak się do niego zbliżyć. Na realizację zadania macie czas do godz. 13:30.

Jeśli nie uda Wam się odnaleźć go do tej pory, koniecznie zadzwońcie do niego najpóźniej o 13:31 z prośbą o instrukcję awaryjną. Zwycięża drużyna, która pierwsza odnajdzie naszego bohatera. Powodzenia!

Bardzo liczymy na Waszą pomoc
e-czytelniczy

+ telefon kontaktowy w nagłych wypadkach: nr telefonu

List powitanie od Bibliotekarza:

Przyjaciele,

Jeszcze się nie znamy, ale to kwestia niedługiego czasu... Możecie mnie nazywać WIELKIM BIBLIOTEKARZEM albo po prostu BIBLIOTEKARZEM. Jestem przewodniczącym tajnego Stowarzyszenia chroniącego książki. Nastaly czasy chude i mroczne. Stada wirusów i żarłocznych moli atakują moje księgozbiory. Nie będę ukrywał, potrzebuję Waszej pomocy!

Wkrótce otrzymacie dalsze instrukcje.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY!

Wasz
WIELKI BIBLIOTEKARZ

Listy od Bibliotekarza z pierwszymi zagadkami:

Witajcie,

Oto pierwsze zadanie. Wybierzcie właściwą odpowiedź i prześlijcie ją na mój adres mailowy. Jeżeli odpowiedź będzie prawidłowa, prześlę Wam nazwę i adres miejsca gdzie powinniście się niezwłocznie udać.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY
Z poważaniem WIELKI BIBLIOTEKARZ

Stowarzyszenie literackie Skamander Spotykało się w:

- A. Kawiarni Jama Michalikowa w Krakowie
- B. Kawiarni Pod Picadorem w Warszawie
- C. Domu Słowa Polskiego w Warszawie

Witajcie,

Oto pierwsze zadanie. Wybierzcie właściwą odpowiedź i prześlijcie ją na mój adres mailowy. Jeżeli odpowiedź będzie prawidłowa prześlę wam nazwę i adres miejsca gdzie powinniście się niezwłocznie udać.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY
Z poważaniem WIELKI BIBLIOTEKARZ

Grupa literacka Futuryści wydawała pismo literackie:

- A. M3 czyli Miasto masa maszyna
- B. Tygodnik literacki
- C. Nuż w bżuhu

Witajcie,

Oto pierwsze zadanie. Wybierzcie właściwą odpowiedź i prześlijcie ją na mój adres mailowy. Jeżeli odpowiedź będzie prawidłowa prześlę Wam nazwę i adres miejsca gdzie powinniście się niezwłocznie udać.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY
Z poważaniem WIELKI BIBLIOTEKARZ

Stowarzyszenie Filareci wzięło swą nazwę od:

- A. Greckiego słowa philáretos oznaczającego miłośnika cnoty moralnej.
- B. Salonu w pałacu Zamoyskich w Wilnie otoczonego filarami, w którym spotykali się członkowie stowarzyszenia.
- C. Od nazwy znaku tak zwanej filary, który nosili w klapie surdutu członkowie stowarzyszenia.

Witajcie,

Oto pierwsze zadanie. Wybierzcie właściwą odpowiedź i prześlijcie ją na mój adres mailowy. Jeżeli odpowiedź będzie prawidłowa prześlę wam nazwę i adres miejsca gdzie powinniście się niezwłocznie udać.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY
Z poważaniem WIELKI BIBLIOTEKARZ

Grupa literacka Zwrotnica wzięła swą nazwę od:

- a. Nazwiska jej założyciela pisarza i malarza Jana Zwrotnicy
- b. Pisma literackiego wydawanego w Warszawie
- c. Pisma literackiego wydawanego w Krakowie

Od wyruszenia z BUW gra będzie miała następujący schemat:

- a. Znaleźć miejsce.
- b. Zidentyfikować lekturę lub autora
- c. Rozwiązać zadanie związane z lekturą.
- d. Rozwiązane zadanie pozwala nawiązać kontakt z Bibliotekarzem, który dostarcza danych koniecznych do znalezienia kolejnego miejsca.

LOKALIZACJE LEKTURY I ZADANIA:

**Lokalizacja nr 1: Kawiarnia Tarabuk
Adres: ul. Browarna 6**

Lektura: Mądry i głupi II, Lis i osieł, Ptaszki w klatce.
Autor: Ignacy Krasicki

Technika:
Laptop
Kartka z pytaniami (4 kopie)
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:
Kelner/kelnerka

Opis:

Kelner/kelnerka, powitana przez graczy hasłem „WOLNE LEKTURY”, odpowiada odzewem „NIECH ŻYJĄ”, a następnie prosi gracze by korzystając z laptopa w kawiarni odczytali email od Bibliotekarza, zatytułowany „Bajka”.\

W mailu od Bibliotekarza znajdują się trzy pliki audio z nagraniami bajek Krasickiego. Kelnerka podaje graczom kartkę, na której zapisane są trzy pytania dotyczące utworów w załączniku. Po wysłuchaniu bajek mają oni odesłać odpowiedzi Bibliotekarzowi. Jeżeli odpowiedzi będą prawidłowe, Bibliotekarz prześle kolejną wiadomość z nazwą następnej lokalizacji.

Załącznik:

Pytania:

1. Na co rozum zda się?
2. Jak znaleźć przyjaciela?
3. Czemu płacze stary czyżyk?

Po otrzymaniu maila z prawidłowymi odpowiedziami Bibliotekarz wysyła grupę dalej, w odpowiednie miejsce.

**Lokalizacja nr 2: Księgarnia
Adres: ul. Solec 103**

Lektura: Dziady cz II.
Autor: Adam Mickiewicz

Technika:
Telefon komórkowy
Książka
Kartka z zaszyfrowanym cytatem (4 kopie)
List od Bibliotekarza (4 kopie)

Obsada:
Antykwariusz

Opis:

Antykwariusz przekazuje list od Bibliotekarza, książkę i zaszyfrowany cytat. Każda litera hasła zaszyfrowana jest w konkretnej książce według następującego klucza: numer strony, numer wiersza, numer litery w danym wierszu. Po odkryciu klucza gracze odczytują hasło.

Hasło:
Bo słuchajmy i zważmy u siebie
Że według bożego rozkazu:

Teraz gracze kontaktują się z Bibliotekarzem telefonicznie, a on prosi ich o hasło, po czym odpowiada:

„Kto nie doznał goryczy ni razu,
Ten nie dozna słodczy w niebie.”

i podaje kolejną lokalizację.

Załącznik:

List od Bibliotekarza:

Dzielni bohaterowie,

Czas zmierzyć się z księgą kodów. W małej żółtej książeczce, którą macie w dłoniach, znajdziecie cytat z dramatu *Dziady* autorstwa Adama Mickiewicza. Cytat został zaszyfrowany. Posługując się książką na pewno poradzicie sobie z rozwiązaniem tej zagadki. Czekam na telefon od Was.

NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY
Zwycięstwa życzy Wasz WIELKI BIBLIOTEKARZ

Lokalizacja nr 3: Kapelusznik Ruta
Adres: Solec 95

Lektura: Don Kichote.
Autor: Miguel de Cervantes

Technika:
Tablet
Wstążka z cytatem
Telefon
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:
Kapelusznik

Opis:

Kapelusznik prosi, aby gracze uważnie obejrżeli jego towar. Do jednego z kapeluszy przyczepiona jest wstążka zapisanym w lustrzanym odbiciu cytatem z „Don Kichote'a”.

Kapelusznik pyta graczy, czy wiedzą, z jakiej książki to cytat. Informacja ta będzie potrzebna graczom do zdobycia kolejnej lokalizacji. Posługując się aplikacją WOLNE LEKTURY gracze identyfikują cytat. Wysyłają SMS do Bibliotekarza i dzielą się świeżo zdobytą wiedzą. Jeżeli znają autora cytatu, Bibliotekarz wysyła im SMS z adresemkolejnego miejsca.

Lokalizacja nr 4: Pracownia teatralna
Adres: Salezego 1/4a

Lektura: Antygona.
Autor :Sofokles

Technika:
Laptop
Tablet
Kartka za portretem
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:

Artysta

Opis:

Gracze witają Artystę hasłem WOLNE LEKTURY. Artysta odpowiada NIECH ŻYJĄ i daje i odpowiedź: „Hasła szukajcie z tyłu głowy”. Na odwrocie znajdującego się w pracowni portretu przyczepiona jest kartka z napisem „Sofokles”. Artysta informuje, że Bibliotekarz czeka maila z nazwą grupy i nazwiskiem autora. Gracze otrzymują wiadomość zwrotną od Bibliotekarza. Znajdują się w niej trzy pytania, na które odpowiedzi odsyłają. Jeżeli są one prawidłowe, Bibliotekarz wysyła grupę w dalszą drogę.

Załącznik:

Pytania:

1. Kim był Sofokles?
2. Gdzie narodził się teatr?
3. Co to jest *skene*?

Lokalizacja nr 5: Klub Solec 44

Adres: ul. Solec 44

Lektura: O mądrości. Kochanowski

Technika:

Tablet

Telefon komórkowy

Kości

Słoiki

Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:

Hazardzista

Opis:

Kelner/kelnerka est zapalonym graczem w kości. Wita graczy hasłem NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY. Podpowiada następnie, że treść zadania ukryta jest w jednej z 4 puszek. Gracze mają tylko jedną szansę. Jeśli za pierwszym razem się nie uda, mogą zyskać kolejną szansę grając w kości. Stawką, którą stawiają jest członek grupy, który w razie przegranej staje się

zakładnikiem. Zakładnika można wykupić np. poprzez starcie blatów wszystkich stołów w lokalu.

Na kartce (we właściwej puszcze) znajdują się następujące informacje:

Wpisz w wyszukiwarce aplikacji WOLNE LEKTURY:

1. epoka: renesans
2. gatunek: fraszka

Odnajdź imię i nazwisko autora którego dotyczyć będzie zadanie. Jeżeli znasz już autora skontaktuj się z Hazardzistą.

Po uzyskaniu prawidłowej odpowiedzi Hazardzista prosi o przeczytanie fraszki *O mądrości* z Ksiąg trzecich i zadaje pytanie: Czym jest mądrość wg autora ? Jeżeli Hazardzista jest usatysfakcjonowany odpowiedzią podaje hasło, które brzmi: *Fraszki to wszystko, cokolwiek czyniemy*. Gracze przysyłają SMSem hasło oraz nazwę swojej grupy bibliotekarzowi. Bibliotekarz odsyła tą samą drogą gratulacje i adres następnej lokalizacji.

Lokalizacja nr 6: Hostel Tamka Adres: Tamka 30

Lektura: Zagadkowa natura.
Autor: Antoni Czechow

Technika:
Tablet
Telefon komórkowy
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:
Recepcjonistka
Entuzjast/ka

Opis:

Recepcjonist/ka w hostelu zaprasza graczy do wspólnego pokoju, gdzie ktoś ich oczekuje. Jest to miłośnik twórczości Antoniego Czechowa, który przedstawia się jako Entuzjasta i zaufany współpracownik WIELKIEGO BIBLIOTEKARZA (na dowód wykrzykuje tajne zawołanie NIECH ŻYJĄ WOLNE LEKTURY!).

Wyjaśnia że chętnie pomoże graczom zrealizować kolejne zadanie, ale pod warunkiem, że odnajdą za pomocą aplikacji WOLNE LEKTURY opowiadanie Antoniego Czechowa p.t. *Zagadkowa natura*. Po lekturze gracze mają za zadanie odegrać małą scenkę teatralną w oparciu o tekst opowiadania. Po uzyskaniu efektu scenicznego satysfakcjonującego Entuzjastę informuje on graczy, że hasło które powinni wysłać SMSem do Bibliotekarza, jest odpowiedzią na pytanie:

Do którego miasta chcą wyjechać trzy siostry z dramatu Antoniego Czechowa?

Po uzyskaniu prawidłowej odpowiedzi. Bibliotekarz odsyła wiadomość SMS z kolejnym adresem.

Lokalizacja nr 7: Cafe rue de Paris
Adres: ul. Dobra 22/24

Lektura: Krzyżacy
Autor: Henryk Sienkiewicz

Technika:
4 kopie listu od Bibliotekarza
Telefon komórkowy
Tablet
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:
Pani Kelnerka

Opis:

Gracze otrzymują kartkę ze skojarzeniami. Na ich podstawie mają za zadanie odgadnąć nazwę i autora powieści. Następnie, posługując się aplikacją WOLNE LEKTURY, muszą odczytać ostatnie zdanie powieści, skontaktować się telefonicznie z BIBLIOTEKARZEM i po odczytaniu ostatniego zdania powieści otrzymać wskazówki dotyczące następnej lokalizacji.

Załącznik:

Witajcie!

Oto kolejne zadanie, z którym przyjdzie Wam się zmierzyć:

Poniżej wymieniono skojarzenia związane z jedną z lektur. Na ich podstawie odgadnijcie tytuł i autora, a następnie, posługując się aplikacją WOLNE LEKTURY, odczytajcie ostatnie zdanie powieści. Jeżeli już wiecie, jak ono brzmi, pozostaje już tylko zadzwonić do mnie.

Niech żyją WOLNE LEKTURY
Powodzenia życzy Wasz WIELKI BIBLIOTEKARZ

Skojarzenia:

Powieść ,
Polak, laureat literackiej nagrody Nobla
Film
1410
Dwa miecze

Odpowiedzi:

Chodzi oczywiście o powieść Henryka Sienkiewicza *Krzyżacy*. Ostatnie zdanie utworu brzmi: *Stary rycerz żył jeszcze długo, a Zbyszko doczekał się w zdrowiu i sile tej szczęsnej chwili, w której jedną bramą wyjeżdżał z Malborga ze łzami w oczach mistrz krzyżacki, drugą wjeżdżał na czele wojsk polski wojewoda, aby w imieniu króla i Królestwa objąć w posiadanie miasto i całą krainę aż po siwe fale Bałtyku.*

Gracze dzwonią do Bibliotekarza. Odczytują właściwe zdanie, a Bibliotekarz posyła ich w kolejne miejsce.

Lokalizacja nr 8: Kawiarnia Szczotki i Pędzle
Adres: Tamka 45b

Lektura: *Romeo i Julia*.
Autor: William Shakespeare

Technika:
List od Bibliotekarza (4 kopie)
Telefon komórkowy
Tablet
Dostęp do WI-FI w lokalu

Obsada:
Pan(Pani) za barem

Opis:

Gracze otrzymują od pracownika kawiarni list od Bibliotekarza oraz dwa załączniki: krzyżówkę i rebus. Na ich podstawie odnajdują imię i nazwisko autora oraz tytuł utworu. Bibliotekarz zadaje SMSem pytanie dotyczące treści utworu. Po uzyskaniu prawidłowej odpowiedzi Bibliotekarz przesyła adres następnej lokalizacji.

Załączniki:

<p>Kochani,</p> <p>Wami niełatwe zadanie. Ale jestem pewien że sobie poradzicie :) Przed Wami krzyżówka i rebus. Krzyżówka przyda Wam się do odnalezienia tytułu i autora pewnej książki. Hasła z krzyżówki to motywy, które występują w utworze, którego poszukujecie. Po wejściu na stronę główną po lewej stronie ekranu zauważycie listę: motywy i tematy.</p> <p>Jeżeli wiecie już, o jaki tekst chodzi, przejdźcie do rozwiązania rebusu. Pozwoli on Wam odnaleźć właściwy fragment utworu. Przeczytajcie ten fragment uważnie i wyślijcie do mnie SMSa z imieniem i nazwiskiem autora oraz tytułem utworu. Nie zapomnijcie podpisać wiadomości nazwą Waszej grupy. Mam do Was pytanie związane z utworem, którego szukacie. Po otrzymaniu prawidłowej odpowiedzi Bibliotekarz przesyła adres kolejnej lokalizacji.</p> <p style="text-align: right;">Niech żyją WOLNE LEKTURY</p> <p style="text-align: right;">Jestem blisko WIELKI BIBLIOTEKARZ</p>
--

Krzyżówka:

1. Poziomo: Nie jedno ma imię
2. Pionowo: Podstawowa komórka społeczna
3. Przysmak Drakuli

Rebus:

Od wiersza **X** do wiersza **Y** gdzie:

X to rok w którym otrzymał nagrodę Nobla amerykański pisarz Ernest Hemingway

Y to rok w którym zmarł amerykański pisarz twórca powieści Fundacja

Pytanie Bibliotekarza:

Słowik to czy skowronek?

Finał gry

Gra kończy się w klubie OSIR, gdzie na graczy czeka Bibliotekarz przy suto zastawionym stole. Ozdobą uczty jest slajdowisko na gorąco w takt skocznej muzyki rzucone na ścianę.

Uwagi:

Wszystkie załączone zadania należy traktować jako inspirację do wymyślania własnych pytań, zagadek, rebusów. Najbardziej twórczy charakter miałyby gra, w której grupę młodzieży dzieli się na dwie części. Tych którzy przygotowują grę i tych, którzy w niej uczestniczą jako gracze. Jeżeli zorganizujemy dwie takie gry grupy mogą zamienić się rolami.

Wymagania techniczne niezbędne do przeprowadzenia gry są dosyć zaawansowane. Oczywiście tablety i laptopy można zamienić na komputery z dostępem do Internetu. Rozwiązanie aż sześciu z ośmiu zadań wymaga dostępu do sieci.

Kontakt z Bibliotekarzem pomyślany jest w ten sposób, żeby był różnorodny i nie narażony na trudności komunikacyjne. W czterech zadaniach kontakt odbywa się za pomocą wiadomości SMS, w dwóch za pomocą maila, w dwóch w formie rozmowy przez telefon komórkowy. W prostszej wersji można ograniczyć kontakt z Bibliotekarzem wyłącznie do komunikacji poprzez mail lub chat. Gra pilotażowa pokazała, że Bibliotekarz musi dysponować asystentem, który zajmie się logistyką, poprowadzi na bieżąco zapis szlaków poszczególnych

grup i będzie wiedział, gdzie znajduje się w danym momencie każda z grup, oraz gdzie można ją posłać do wykonania kolejnego zadania.

W grze pilotażowej, w ciągu dwóch i pół godziny trzy grupy rozwiązały po pięć zadań, jedna trzy. Grupy poruszały się po niewielkim obszarze miasta. Nie powinien on być większy niż kwadrat 2 km na 2 km. Gra powinna trwać około 3 godzin.

Czy można zrezygnować z postaci Bibliotekarza a tym samym z bezpośredniego kontaktu z nim co by technicznie uprościło grę? Tak. Jednak gra bez Bibliotekarza straciłaby na interaktywności a tym samym na atrakcyjności.

Grupy mogą po prostu rozwiązywać zadania w dowolnej kolejności i złożyć kartę zadań w wyznaczonym miejscu o określonej godzinie.

Praca nad scenariuszem gry przyniosła mi niemało satysfakcji czego i Wam życzę. Czułem się jak Adam Cisowski, bohater jednej z pierwszych książek, którą w swoim życiu przeczytałem ...

A jaka to książka?
To już zupełnie inna ... gra.

Igor Gorzkowski

Scenariusz udostępniamy na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska