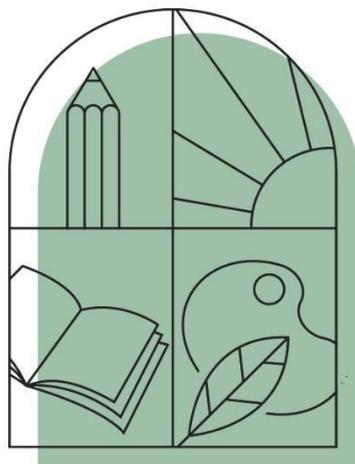


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CULTURA UNIVERSALIS

PODRĘCZNIK DLA NAUCZYCIELI



CULTURA
UNIVERSALIS

" Wsparcie Komisji Europejskiej dla opracowania niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji."

Spis treści

WSTĘP	1
1. PRZYGOTOWANIE DO GRY	2
Instrukcje dotyczące gry:	2
Rozpoczęcie gry - dostęp do gry	3
Nawigacja w grze	7
Zakończenie gry	7
Informacje techniczne	7
<i>Konfiguracja gry - urządzenia i przeglądarka</i>	7
<i>Wstępna rozgrywka</i>	8
<i>Rozwiązywanie problemów technicznych</i>	8
2. Scenariusze gry C.U:	9
<i>a. Ramy koncepcyjne i operacyjne kompetencji międzykulturowych UNESCO</i>	9
<i>b. Scenariusze gry</i>	9
3) Instrukcje dotyczące testów pilotażowych:	69
4) Kwestionariusz opinii nauczycieli	70



WSTĘP

Podręcznik C.U dla nauczycieli został opracowany w ramach projektu Cultura Universalis Erasmus+. Projekt C.U, poprzez stworzenie zbioru kreatywnych warsztatów opartych na kulturze oraz interaktywnej grze online, miał na celu zwiększenia u dzieci w wieku 7-14 lat kompetencji międzykulturowych i prospołecznych poprzez sztukę. Różnorodność kulturowa i kontakty międzykulturowe stały się faktami współczesnego życia i wymagają kompetencji międzykulturowych. Europa sama w sobie jest obszarem o dużej różnorodności kulturowej, z 23 językami urzędowymi i 60 regionalnymi lub mniejszościowymi społecznościami językowymi. Bogactwo europejskiego dziedzictwa kulturowego stanowi zatem wyjątkowe źródło wartości społecznej i edukacyjnej w kultywowaniu kompetencji międzykulturowych, zachowań prospołecznych i integracji. Dlatego naszym celem jest wspieranie nauczycieli w ich pracy na rzecz podnoszenia kompetencji międzykulturowych uczniów poprzez tworzenie innowacyjnych i zabawnych narzędzi, takich jak gra CU.

Gra C.U to profesjonalna gra online mająca na celu rozwijanie u uczniów zrozumienia międzykulturowego i ich kompetencji w zakresie różnorodności. Gra C.U. jest darmowa, publicznie dostępna online i można w nią grać na komputerach stacjonarnych, laptopach i tabletach z dobrym połączeniem internetowym i przeglądarką Google Chrome.

Podręcznik do gry C.U. jest skierowany do tych, którzy chcą monitorować postępy w grze C.U. i wykorzystać grę jako podstawę do dyskusji indywidualnych i grupowych, aby zachęcić uczniów do zwiększenia ich kompetencji międzykulturowych.

Podręcznik C.U. dla nauczycieli jest dostępny na licencji Creative Commons Attribution 4.0 International License.



1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed udostępnieniem uczniom gry, należy porozmawiać z nimi o jej założeniach. Należy wyjaśnić, że celem gry C.U. jest pomoc uczniom w zdobyciu szerszej wiedzy na temat różnych kultur, poznaniu różnych narodowych zasad i zwyczajów, uświadomieniu sobie różnorodności kulturowej i zwiększeniu ich kompetencji międzykulturowych.

Można zacząć od zapytania uczniów, czy pamiętają jakieś narodowe święto, potrawę, pomnik, wiersz, opowieść ludową itp. z innego kraju. W tym momencie możesz przedstawić im scenariusze gry (przedstawione w następnym rozdziale), aby zapoznać uczniów z różnymi zwyczajami, potrawami, rzeźbami, literaturą, obrazami, krajobrazami, ubraniami pochodzącymi z różnych krajów europejskich i krajów trzecich, które będą podstawą zadań w grze C.U.. W celu uzyskania dodatkowych i pogłębionych informacji na temat różnych elementów krajów, można dodatkowo wykorzystać materiały z warsztatów C.U.

Zachęcamy do grania w grę w małych zespołach z nauczycielem, ale można też grać indywidualnie. Gra trwa około 70-80 minut i kończy się, gdy wszystkie ćwiczenia zostaną pomyślnie zakończone (przyznana zostanie co najmniej jedna gwiazdka). Jeśli edukatorzy chcą, aby gracze uzyskali głębsze zrozumienie tematów poruszanych w grze, mogą zaoferować dodatkowe materiały, aby gracze mogli zapoznać się z tematyką. W takim przypadku gra może trwać dłużej, jeśli instruktorzy chcą, aby gracze poświęcili więcej czasu na przemyślenie każdego ćwiczenia.

Instrukcje dotyczące gry:

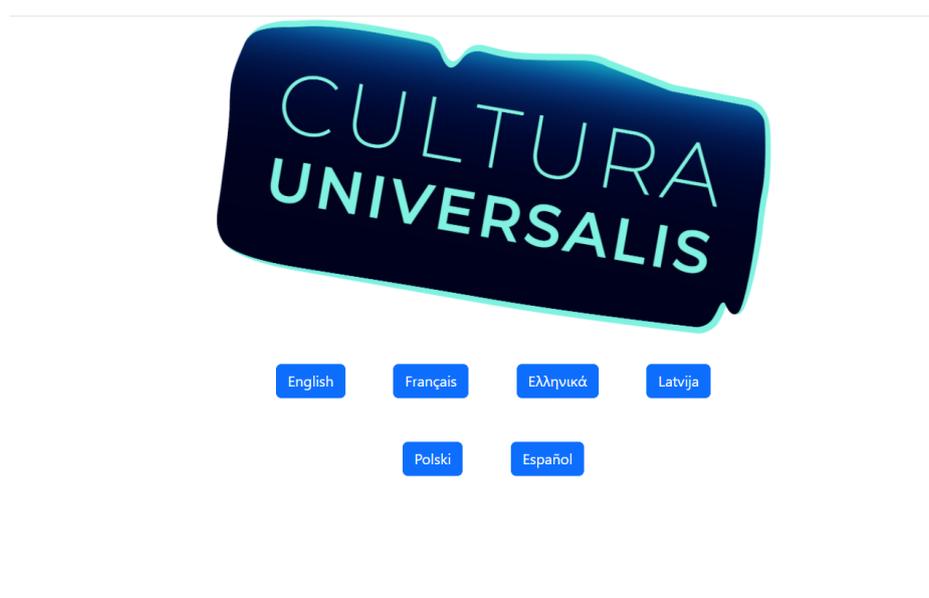
Po zapoznaniu się ze scenariuszami gry i wyjaśnieniu jej zakresu, można przekazać uczniom przydatne instrukcje dotyczące poruszania się w grze.

Większość uczniów w wieku 7-14 lat nie musi być instruowana w grze, gdyż poruszają się intuicyjnie w środowisku online, postępując zgodnie z instrukcjami, które są prezentowane za każdym razem.

W innych przypadkach (zwłaszcza w przypadku młodszych uczniów) nauczyciel może pomóc im wejść na stronę gry i wyjaśnić, jak używać strzałek i przechodzić od misji do misji.

W każdym razie, aby wejść do gry, należy kliknąć na poniższy link: <https://culturauniversalis.pl>

Po wejściu na stronę gry należy wybrać język.



Strona startowa gry CU



Rozpoczęcie gry - dostęp do gry

Wejście do gry (rejestracja) jest możliwe poprzez użycie następujących opcji:

1. **Nauczyciele: poprzez login i hasło.** Hasło może zostać zmienione przez innych nauczycieli z innego konta nauczyciela. Nowe konta nauczycieli i uczniów można utworzyć za pomocą panelu sterowania, który pojawia się po zalogowaniu się jako nauczyciel. Domyślnie istnieje jedno konto podstawowe z loginem "teacher" i predefiniowanym hasłem „teacher123”. Z konta "teacher" można tworzyć nowe konta dla szkoły.
2. **Uczniowie: według loginu i hasła (opcjonalnie):** uczniowie mają loginy i hasła, które można skonfigurować z każdego konta nauczyciela. W przypadku kont uczniów hasła są opcjonalne (mogą być nawet puste) lub mogą być bardzo proste. Hasła uczniów są zapisywane w postaci zwykłego tekstu i mogą być przeglądane z konta nauczyciela.

Loginy dla uczniów i nauczycieli muszą być unikalne.

Welcome to Cultura Universalis Games!

Login here

Play as guest

Welcome to the Cultura Universalis interactive game!

This game aims to provide you with a set of activities for you to develop your intercultural and prosocial competences and familiarize yourself with different cultural elements.

So, let's begin this exciting journey together and explore the world of intercultural awareness!

CU game aims to help students to develop Intercultural awareness and competence.

Intercultural competence is a set of abilities, knowledge, attitudes and skills that allow us to appropriately and effectively manage relations with persons of different linguistic and cultural backgrounds. A person, who demonstrates intercultural competence, understands and respects people who are have different cultural affinities, and holds adequate knowledge about different cultures. The UNESCO UNESCO Intercultural Competences Framework" and Intercultural Competences Tree" visualises the intercultural competences, to prepare individuals to a wide variety of diverse situations in daily life.

Strona logowania

Po zalogowaniu się jako nauczyciel dostępne są następujące opcje:



Logged in as: Default teacher

Schools (edit/add)

Groups and game days (edit/add)

Users (edit/add)

Start the game!

Certificates

Log out

Schools: W tej zakładce można dodać szkołę do gry

Schools editor

School name	Default language	Edit	Delete
Default school	en	Edit	Delete
LOIV w Łodzi	pl	Edit	Delete
LOV w Łodzi	pl	Edit	Delete
School Ison	gr	Edit	Delete

Add school

Back

Grupy i dni gry: W tym miejscu można wybrać dla szkoły i grupy, dla której ma zostać przeprowadzona gra, dni - aktywności, które mają zostać uwzględnione w grze.

Groups

Select school

School Ison

[Edit schools](#)

Groups in selected school:

Group name	Active games	Edit	Delete
Group A	Food, Sculpture, Literature, Costumes, Landscape, Customs and Traditions, Paintings	Edit	Delete

Add group

Back



Edit/add group

Group name:

Turn game parts on and off:

- Food
- Sculpture
- Literature
- Costumes
- Landscape
- Customs and Traditions
- Paintings

Users: Na tej stronie można dodawać użytkowników/uczniów do gry.

Users

Select school

[Edit schools](#)

Select a group

[Edit groups](#)

Users in selected group:

Login	Password	Real name (display name)	Role	Language	Progress	Edit	Delete
Mar	Mar123	Mar	student	gr	0 / 17	Edit	Delete

Certificates: Tutaj można znaleźć certyfikaty uczniów, którzy pomyślnie ukończyli wszystkie zadania w grze (co najmniej 1 gwiazdka w każdym zadaniu).

Szczegółowe informacje na temat logowania i zapisywania uczniów do gry można znaleźć na poniższym filmie:

<https://www.youtube.com/watch?v=HBriUPajGWw>



Nawigacja w grze

Po wejściu na "mapę" uczeń widzi 7 wysp, zgodnie z tematem gry: 1. Literatura, 2. Rzeźba, 3. Malarstwo, 4. Zwyczaje, 5. Kostiumy, 6. Jedzenie, 7. Krajobrazy.



Gracze muszą udać się na każdą z 7 wysp i przejść przez wszystkie zawarte w grze zadania. Za każdą aktywność, którą ukończą pomyślnie, otrzymają co najmniej jedną gwiazdkę (2 lub 3, jeśli im się uda). W przypadku niepowodzenia muszą ponownie wykonać zadanie, aby uzyskać co najmniej jedną gwiazdkę. Ich zadaniem jest przejście przez wszystkie wyspy i wypełnienie wszystkich przewidzianych zadań.

Zakończenie gry

Gra składa się z 17 zadań, które gracz musi wykonać. Gra trwa około 70-90 minut i kończy się po wykonaniu wszystkich zadań. Jeśli nauczyciele/instruktorzy chcą, aby gracze uzyskali pełniejsze zrozumienie tematów poruszanych w grze, mogą zaproponować im dodatkowe materiały, pozwalające na zapoznanie się z tymi zagadnieniami. W takim przypadku, gra może trwać dłużej, jeśli instruktorzy chcą, aby gracze poświęcili więcej czasu na przemyślenie każdego ćwiczenia.

Informacje techniczne

Każdy nauczyciel może monitorować postępy grupy uczniów po zalogowaniu się do gry przy użyciu konta nauczyciela. W panelu Użytkownicy (edycja/dodawanie), po wybraniu grupy uczniów, w tabeli zawierającej wszystkich użytkowników, znajduje się kolumna o nazwie "Postęp". Można tam sprawdzić, ile gier zostało ukończonych przez użytkownika (czyli gier, za które użytkownik zdobył co najmniej jedną gwiazdkę).

Konfiguracja gry - urządzenia i przeglądarka

Zalecamy grę na komputerze stacjonarnym lub laptopie w przeglądarce internetowej (przetestowane w Chrome, Edge i Firefox). Najwygodniejsze dla gracza może być korzystanie z myszy, ale gra działa z dowolnym urządzeniem sterującym, w tym z ekranami dotykowymi. Należy pamiętać, że grę Snake można również sterować za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze. Gra działa również na telefonach komórkowych i tabletach.

W grę można grać w oknie przeglądarki lub w trybie pełnoekranowym (w większości przeglądarek klawisz F11 uruchamia tryb pełnoekranowy). Jednak dodatkowe treści dołączone do każdego dnia, do których można

uzyskać dostęp za pomocą przycisku "(I)" na wyspach, otwierają się w nowych kartach przeglądarki. Z tego powodu wygodniejsze może być granie w trybie okienkowym.

Wstępna rozgrywka

To smoothen the game experience and make it less susceptible to an unstable internet connection, the game will download most of game assets when you start it for the first time. Depending on your internet connection, the game might thus take a moment to start at first.

Rozwiązywanie problemów technicznych

W przypadku, gdy uczniowie napotkają jakiegokolwiek problemy techniczne (np. gra się zawiesi lub gra nie ładuje się prawidłowo) podczas grania lub ładowania gry, należy ich zachęcić do skorzystania z poniższej procedury, która umożliwi rozwiązanie problemu bez konieczności kontaktowania się z nami:

1. Odśwież okno przeglądarki, naciskając klawisz F5 lub przycisk odświeżania.
2. Jeśli gra w ogóle się nie ładuje, sprawdź połączenie internetowe, aby sprawdzić, czy działa prawidłowo. Pomocne może być również ponowne uruchomienie routera, ponieważ czasami stabilizuje to połączenie internetowe.
3. Sprawdź, ile pamięci RAM jest używane na komputerze przez inne procesy działające jednocześnie. W celu zapewnienia płynnej rozgrywki, zalecamy zamknięcie innych programów i kart w przeglądarce.
3. Spróbuj ponownie uruchomić grę. Jeśli zwykłe odświeżenie strony internetowej nie przyniesie rezultatu, zamknij wszystkie okna przeglądarki i uruchom ją ponownie.
4. Spróbuj uruchomić grę w innej przeglądarce. Na przykład, jeśli występują problemy z uruchomieniem gry w przeglądarce Firefox lub Safari, wypróbuj przeglądarkę Chrome (która jest dostępna dla wszystkich platform).

W przypadku awarii gry podczas grania, należy ponownie uruchomić dany etap. Jeśli ten sam problem nadal występuje, można pominąć pojedyncze etapy.

Zapisywanie postępów w grze

Wyczyszczenie pamięci podręcznej i plików cookie podczas gry spowoduje wylogowanie ucznia z jego konta. Postęp w grze jest zapisywany po wygraniu każdej minigry (na ekranie wyświetlającym gwiazdki) w dowolnej przeglądarce, ponieważ postęp w grze zostanie automatycznie zapisany w pamięci podręcznej. Nie można zapisywać ręcznie podczas grania w danym etapie, ale gdy tylko uczeń skończy dany etap, gra zapisze jego postępy i będzie on mógł wznowić grę innego dnia od miejsca, w którym ją przerwał.



2. Scenariusze gry C.U:

Rozdział zawiera opis scenariuszy gier, które zostały zainspirowane warsztatami C.U. oraz ramami konceptualno-operacyjnymi kompetencji międzykulturowych UNESCO.

a. Ramy koncepcyjne i operacyjne kompetencji międzykulturowych UNESCO

Ramy te obejmują istotne i ściśle ze sobą powiązane kompetencje komunikacyjne (język, dialog, zachowania niewerbalne) oraz kompetencje kulturowe (tożsamość, wartości, postawy i przekonania) (UNESCO, 2013).

Wśród podstawowych elementów ram UNESCO znajduje się **dialog międzykulturowy i kompetencje międzykulturowe**.

Dialog międzykulturowy odnosi się do dialogu pomiędzy członkami różnych grup kulturowych. Zakłada on, że uczestnicy zgadzają się na wysłuchanie i zrozumienie wielu perspektyw, w tym nawet tych posiadanych przez grupy lub osoby, z którymi się nie zgadzają. Jest to proces, który obejmuje otwartą i pełną szacunku wymianę poglądów między osobami i grupami o różnym pochodzeniu etnicznym, kulturowym, religijnym i językowym oraz dziedzictwie, w oparciu o wzajemne zrozumienie i szacunek. Według Konsorcjum Dialogu Publicznego, dialog jest "raczej inkluzywny niż ekskluzywny... wolność mówienia jest połączona z prawem do bycia wysłuchanym i odpowiedzialnością za słuchanie... różnice są traktowane jako zasoby, a nie bariery... konflikt jest rozwiązywany wspólnie, a nie destrukcyjnie... a decyzje są podejmowane kreatywnie, a nie defensywnie". Cechy te mogłyby służyć jako dobry początek każdego dialogu międzykulturowego.

Kompetencje międzykulturowe odnoszą się do posiadania odpowiedniej wiedzy na temat poszczególnych kultur, a także ogólnej wiedzy na temat kwestii pojawiających się w interakcjach między członkami różnych kultur, utrzymywania otwartych postaw, które zachęcają do nawiązywania i utrzymywania kontaktów z różnymi innymi osobami, a także posiadania umiejętności wymaganych do korzystania zarówno z wiedzy, jak i postaw podczas interakcji z innymi osobami z różnych kultur. Wartości, przekonania i postawy są kluczowymi aspektami kultury i leżą u podstaw wszelkiej komunikacji z innymi. Znaczne trudności w interakcji pojawiają się, gdy uczestnicy odkrywają, że ich założenia różnią się, co prowadzi do nieporozumień i konfliktów nawet podczas dialogów międzykulturowych lub interakcji o dobrych intencjach. Według Deardorffa (2011) umiejętności i kompetencje rozumiane jako minimalne wymagania do osiągnięcia kompetencji międzykulturowych obejmują:

- Szacunek ("docenianie innych");
- Samoświadomość/tożsamość ("zrozumienie soczewki, przez którą każdy z nas postrzega świat");
- Patrzenie z innych perspektyw/światopoglądów ("zarówno jak te perspektywy są podobne i różne");
- Słuchanie ("angażowanie się w autentyczny dialog międzykulturowy");
- Adaptacja ("umiejętność tymczasowego przestawienia się na inną perspektywę");
- Budowanie relacji (tworzenie trwałych międzykulturowych więzi osobistych);
- Pokora kulturowa ("łączy szacunek z samoświadomością").

Wspólne doświadczenia, rozmowy i opowiadanie historii to jedne ze sposobów, w jakie członkowie różnicowanej grupy mogą się wzajemnie zrozumieć (UNESCO, 2013).

Uwzględniając fakt, że kompetencje międzykulturowe są niezbędne w zglobalizowanym świecie, w którym widzimy rosnące zagrożenia dla praw człowieka, zdajemy sobie sprawę, że konieczne jest podjęcie próby wzmocnienia kompetencji międzykulturowych u dzieci, aby umożliwić im przyczynienie się do zachowania i promowania różnorodności kulturowej i praw człowieka.

W tym sensie gra *Cultura Universalis* i proponowane scenariusze - działania, dadzą uczniom przegląd elementów różnych kultur, tj. opowieści ludowe, rzeźby, zwyczaje, stroje, żywność, krajobrazy i obrazy, aby poszerzyć ich horyzonty i umożliwić im poprawę kompetencji międzykulturowych.

b. Scenariusze gry

Poniżej przedstawiono scenariusze, które zostały wykorzystane w grach. Zachęcamy nauczycieli do angażowania uczniów w działania mające na celu prezentację treści każdego obszaru tematycznego, tj. różnych opowieści ludowych, tradycyjnych potraw itp. w celu zapoznania ich z różnymi aspektami krajów i aktywowania dialogu na ich temat.



I. Wyspa Literatury

Gry, które są uwzględnione w tym dniu to: dopasowywanie i ukryte przedmioty.



W grze w **dopasowywanie** uczniowie muszą dopasować obrazki przedstawiające narodową opowieść ludową do flagi kraju, z którego ta opowieść pochodzi.



W grze **ukryte przedmioty** uczniowie muszą znaleźć na danym obrazku ukryty element, który jest przedstawiony po prawej stronie planszy. Ukryty obiekt jest inspirowany folklorem narodowym.





Narodowe opowieści ludowe przedstawione w grze są następujące:

Francuskie opowieści ludowe

“Kury”

Pewnego dnia mały kurczak dostał lanie od swoich rodziców i uciekł z kurnika wraz ze swoimi dwoma braćmi. We troje zaczęli budować szałas, aby w nim zamieszkać. Po 8 dniach, gdy szałas był gotowy, starszy brat tańczył i kręcił się tak długo, aż w końcu zerwał wiatr i dmuchnął tak szybko i mocno, że przewrócił szałas. Hałas był tak głośny, że usłyszeli go rodzice kurcząt. Domyślili się, że to mogą być ich kurczaki. Pospiechali więc do lasu i tam znaleźli swoje kurczaki. Zawstydzeni zabrali je z powrotem na farmę.

“Lew idący na wojnę” (La Fontaine)

Lew, mając wydać wojnę, rozesłał hetmanów
 Do puszczy i gajów, do stajen i obór,
 Aby ze swojskiej rzeszy i drapieżnych stanów
 Do wojska zarządzić pobór.
 Gdy rekrutów zebrano, Lew, wedle gatunku,
 Różne zwierzętom nadał przeznaczenie:
 Do jazdy powołano Konie i Jelenie;
 Słonie w wojennym rynsztunku
 Wybrano do przedniej straży,
 A Wielbłądy do bagaży;
 Szturmem fortece brać miały Niedźwiedzie,
 Lisów użyto na szpiegi,
 Małpom zaś rozkazano harcować na przedzie
 I zmyślonemi drażnić ataki
 Wrogów szeregi.
 «Odpraw Królu, ktoś rzecze, Osły i Szaraki:
 Ci tchórze, tamci głupi; cóż nam po tym tłumie?»
 Lew na to: «Wszelka pomoc coś na wojnie znaczy,
 I kto mądry, z wszystkiego zysk wyciągnąć umie.
 Wrzaskliwych Osłów wezmę na trębaczy,
 A na sztafety i gońce,
 Użyję trwożne, lecz zwinne Zające.»



Greckie opowieści ludowe

„Dedal i Ikar”

Dawno, dawno temu żył sobie utalentowany artysta. Nazywał się Dedal. Wykorzystywał swoją umiejętność do tworzenia budynków i świątyń. Był prawdopodobnie najlepszym architektem swoich czasów. Król Minos zaprosił Dedala na piękną wyspę Kretę. Król chciał, aby Dedal zbudował labirynt przeznaczony dla ukochanego zwierzaka króla, Minotaura. Minotaur był strasznym potworem z głową byka na ludzkim ciele. Król kochał tego okropnego potwora i chciał, aby miał piękny dom. Dedal był nieco zdumiony takim wyborem zwierzęcia przez króla, ale praca to praca. Dedal zaplanował, że labirynt będzie wyzwaniem, tak skomplikowanym, że każdy, kto do niego wejdzie, zginie, jeśli nie zostanie uratowany. W ten sposób król byłby szczęśliwy, potwór opanowany, a ludzie bezpieczni. Dedal nie miał wątpliwości, że potrafi zaprojektować taki labirynt. Naprawdę był świetnym architektem. Dedal zabrał ze sobą swojego małego syna Ikarą. Był pewien, że dziecko polubi pływanie i zabawę z innymi dziećmi na wyspie. Zarówno Dedal, jak i Ikar byli szczęśliwi, że tu przybyli. Król Minos był zadowolony ze swojego labiryntu. Na wyspie było spokojnie i przyjemnie. Dedalowi nie spieszyło się do opuszczenia wyspy. Pewnego dnia grupa Greków popłynęła na wyspę. Następnego dnia bezpiecznie odpłynęli, zabierając ze sobą piękną córkę króla i zostawiając za sobą martwego Minotaura. Król Minos nie posiadał się z żalu. Nie wierzył, że ktokolwiek mógł wejść do labiryntu i uciec żywy bez pomocy kogoś, najprawdopodobniej człowieka, który zaprojektował labirynt. (W rzeczywistości dzieci otrzymały pomoc, ale nie od Dedala. Król Minos ukarał niewinnego Dedala, więząc go i jego młodego syna (Ikarę) na Krecie. Dedal próbował wymyślić sposób na ucieczkę. Pewnego dnia zauważył przelatujące nad głową ptaki. To podsunęło mu pomysł. Skrzydła!!! Potrzebował skrzydeł. Dedal zaczął zbierać wszystkie ptasie pióra, jakie udało mu się znaleźć. Skleił je woskiem. Kiedy dwie pary skrzydeł były gotowe, ostrzegł swojego młodego syna, aby nie latał zbyt blisko słońca, bo wosk się stopi. Dedal przymocował skrzydła do ich ramion. Machnęli skrzydłami i wzbili się w niebo. Zostawili wyspę Kretę daleko za sobą. Woda lśniła pod nimi jak okiem sięgnąć. Niebo było błękitne. Wiatr był rześki, wystarczający, by utrzymać ich w powietrzu. Było wspaniale! Ikar leciał coraz wyżej i wyżej. Leciał tak wysoko, że zanim się zorientował, słońce zaczęło topić wosk na jego skrzydłach. Ikar poczuł, że spada. Coraz szybciej machał rękami. Ale to na nic. Biedny Ikar wpadł do wody i utonął. Niestety Dedal kontynuował podróż samotnie.

Tezeusz i Minotaur

Dawno, dawno temu żył sobie król o imieniu Minos. Król Minos mieszkał na wyspie zwanej Kretą i miał wszystko, czego tylko król mógł zapragnąć. Od czasu do czasu król Minos wysyłał swoją flotę do maleńkiej wioski Ateny po drugiej stronie morza. Król Aten nie wiedział, co robić. Był zdesperowany. Pomyślał, że jeśli będzie miał trochę czasu, może zbudować silną flotę, wystarczająco silną, aby odesłać króla Minosa, gdy następnym razem zaatakuje Ateny. Król Aten zaproponował Minosowi układ, jeśli nie zaatakuje Aten przez 9 lat, to Ateny wyślą 7 chłopców i 7 dziewcząt na Kretę, aby zostali zjedzeni przez strasznego potwora, przerażającego Minotaura, którego król Minos trzymał jako swojego zwierzaka.

Minotaur mieszkał w sercu labiryntu na Krecie, a Król Minos kochał tego starego potwora. Król Krety atakował Ateny tylko wtedy, gdy się nudził. Naprawdę niczego nie chciał. Król Minos przyjął układ, gdyż w ten sposób jego ukochany potwór mógł oczekiwać specjalnej uczty co około 9 lat. Ateny zbudowały flotę morską, a król Minos nie zaatakował tak, jak oczekiwał tego król Aten. Król Minos dotrzymał słowa. W końcu nadszedł czas, aby Ateny dotrzymały słowa. Wszyscy w Atenach płakali. Książę Tezeusz z Aten wiedział, jak ważne jest dotrzymywanie słowa. Wiedział, że umowa to umowa, ale był również pewien, że wysyłanie małych dzieci na pożarcie przez potwora jest złe.

Książę Tezeusz powiedział swojemu ojcu (królowi), że wyrusza na Kretę jako siódmy syn Aten. Zamierzał zabić Minotaura i położyć kres terrorowi. "Minotaur to straszny potwór! Dlaczego myślisz, że możesz go zabić?" - zawołał jego ojciec. "Znajdę sposób" - odpowiedział łagodnie Tezeusz. "Bogowie mi pomogą." Ojciec błagał go, by nie szedł, ale książę zajął swoje miejsce jako siódmy ateński chłopiec. Książę Tezeusz popłynął w kierunku Krety wraz z sześcioma innymi ateńskimi chłopcami i siedmioma ateńskimi dziewczętami.

Kiedy książę i pozostałe dzieci przybyli na Kretę, król Minos i jego córka, księżniczka Ariadna, wyszli im na powitanie. Księżniczka Ariadna nic nie powiedziała, ale zmrużyła oczy w zamyśleniu. Późną nocą napisała do księcia Tezeusza liścik i wsunęła go pod drzwi jego sypialni. Zaproponowała, że zdradzi mu sztuczkę, która pomoże mu zabić Minotaura, ale z obietnicą, że pomoże jej opuścić wyspę. Księżniczka Ariadna dała Tezeuszowi



miecz i kłębek sznurka i powiedziała mu: "Ukryj je wewnątrz wejścia do labiryntu. Jutro, kiedy ty i inne dzieci z Aten wejdziecie do Labiryntu, poczekajcie, aż brama zostanie zamknięta, a następnie przywiążcie sznurek do drzwi. Rozwijajcie go podczas przechodzenia przez labirynt. W ten sposób znajdziesz drogę powrotną. Miecz, no cóż, wiesz, co zrobić z mieczem" - zaśmiała się.

Następnego ranka ateńskie dzieci, w tym księżę Tezeusz, zostały wepchnięte do labiryntu. Drzwi za nimi były mocno zamknięte. Podążając za wskazówkami Ariadny, Tezeusz przywiązał jeden koniec sznurka do drzwi. Kazał dzieciom pozostać przy drzwiach i upewnić się, że sznurek pozostanie przywiązany, aby księżę mógł znaleźć drogę powrotną. Dzieci trzymały się mocno sznurka, a Tezeusz wszedł do labiryntu sam. Używając miecza, który dał Ariadnie, Tezeusz zabił potworną bestię. Podążył za sznurkiem i zapukał do drzwi.

Księżniczka Ariadna czekała. Otworzyła drzwi. Niezauważeni przez nikogo, księżę Tezeusz i dzieci Aten pobiegli na swój statek i spokojnie odpłynęli. Księżniczka Ariadna odpłynęła razem z nimi. W drodze do domu zatrzymali się na maleńkiej wyspie Naksos, by zaopatrzyć się w zapasy. Księżniczka Ariadna nalegała, by zejść na ląd. Na wyspie nie było nic do roboty. Wkrótce zasnęła. Wszyscy ludzie zebrali się, by podziwiać śpiącą księżniczkę. Tezeusz odpłynął cicho z dziećmi z Aten i zostawił ją tam, śpiącą. W końcu, umowa to umowa.

Łotewskie opowieści ludowe

„Pszczola ukarana za kłamstwo”

Pszczelarze z gminy Rudzat tłumaczą fakt, dlaczego pszczoły nie wysysają miodu z koniczyny czerwonej, wiązówki błotnej i z groszku łąkowego, w następujący sposób: kiedy Bóg stworzył Ziemię i owady, kazał pszczole polecieć i sprawdzić, który kwiat daje najwięcej miodu. Pszczoła poleciała sprawdzić wszystkie kwiaty. Okazało się, że najwięcej miodu daje czerwona koniczyna, wiązówka błotna i z groszek łąkowy. Kiedy pszczoła wróciła do domu, Bóg zapytał, które kwiaty dają najwięcej miodu. Pszczoła odpowiedziała, że wszystkie kwiaty dają dobry miód, z wyjątkiem tych wymienionych powyżej. W ten sposób pszczoła skłamała, ponieważ chciała ukryć najbardziej wartościowe kwiaty. Bóg jednak wiedział lepiej i w ramach kary za kłamstwo, zabronił pszczole ssać miód z czerwonej koniczyny, wiązówki błotnej i z groszku łąkowego.

„Mała złota rybka”

Stary mężczyzna i kobieta od wielu lat żyli w ubóstwie. Mieli małą chatkę, a mężczyzna codziennie wy pływał na ryby. Pewnego dnia dwa razy z rzędu zarzucił sieć i wyciągnął wodorosty, ale za trzecim razem wyciągnął złotą rybkę. Rybka błagała o życie, obiecując w zamian dowolne życzenie. Jednak starzec jest przerażony faktem, że ryba może mówić; odpowiada, że niczego nie chce i wypuszcza rybę. Kiedy wrócił i powiedział swojej żonie o złotej rybce, ta rozgniewała się i powiedziała mężowi, aby poprosił rybę o nowe koryto, ponieważ obecne jest zepsute, a ryba z radością spełniła tę małą prośbę. Następnego dnia żona poprosiła o nowy dom, na co rybka również przystała. Następnie, kolejno, żona prosiła o pałac, o zostanie szlachetną damą, o zostanie władczynią swojej prowincji, a w końcu o zostanie Władczynią Morza i całkowite podporządkowanie złotej rybki jej bezgranicznej woli. Gdy mężczyzna prosił o każdy przedmiot, morze stawało się coraz bardziej wzburzone, aż do ostatniej prośby, w której mężczyzna ledwo słyszał swoje myśli. Kiedy poprosił, aby jego żona została Władczynią Morza, rybka zaspokoila jej chciwość, umieszczając ją z powrotem w starej chacie i oddając zepsute koryto.

Złote jajko

Kiedyś żył sobie staruszek i staruszka. Mieli cętkowaną kurę, która zniosła złote jajko. Starzec uderzył w jajko raz i drugi, ale nie mógł go rozbić; staruszka uderzyła w jajko raz i drugi, ale też nie mogła go rozbić. Mała mysz przebiegła obok i pchnęła jajko ogonem. Jajko upadło na ziemię i zostało rozbite. Starzec i staruszka zaczęli płakać. Kura zaczęła gdać i powiedziała do nich: "Nie płacz, drogi staruszeku, nie płacz, droga staruszko, dam ci inne jajko - nie złote, ale zwykłe. To też będziecie mogli rozbić i zjeść!".



Polskie opowieści ludowe

„Legenda o smoku wawelskim”

Dawno temu, gdy polskimi ziemiami rządził król Krak, w Krakowie pojawił się smok. Było to ogromne zwierzę o zielonej skórze, długim ogonie i paszczy wypełnionej ostrymi zębami. Smok zadomowił się w jamie pod zamkiem i żądał, aby raz w tygodniu składano mu ofiarę w postaci krowy. Jeżeli nie spełniono jego zachcianki, porywał ludzi.

Na mieszkańców Krakowa padł blady strach, jednak znalazło się kilku śmiałków, którzy twierdzili, że zdołają pokonać smoka. Niestety, żaden z nich nie wracał z wyprawy do jamy potwora. Zarówno król, jak i poddani stracili już nadzieję na ratunek. Co tydzień stada była boleśnie się kurczyły, gdyż smok wymagał zawsze najdorodniejszych sztuk. Martwiono się, co będzie, gdy pożre już wszystkie krowy.

Gdy wydawało się, że wszystko już stracone i lud Krakowa czeka zagłada, na dworze Kraka pojawił się ubogi szewczyk.

– Panie mój, myślę, że jestem w stanie pokonać dręczącego Was smoka – zwrócił się do króla, nisko się kłaniając. W królewskiej sali rozbrzmiały śmiechy rycerzy.

– Patrzcie go, śmiałek się znalazł.

– Nie wiesz, że smoka nikt nie jest w stanie pokonać?

– Zabił już wielu wybitnych wojaków! Jak możesz się z nimi równać?

Jednak Krak był mądrym władcą i wiedział, że nie można marnować żadnej szansy na uwolnienie się od groźnej bestii.

– Dobrze, szewczyku. Pokonaj smoka, a zostaniesz sowicie nagrodzony.

Szewczyk ukłonił się i odszedł, obmyślając swój plan. Niebawem wszystko miał już przygotowane. Zabił najdorodniejszego barana, jakiego udało mu się znaleźć, a potem wypchał go siarką i dokładnie zaszył. Zarzucił go sobie na plecy i udał się w kierunku smoczey jamy. Najciszej jak tylko potrafił, zakradł się do samego wejścia, rzucił wypchanego barana i uciekł. Wkrótce z grotty wyszedł smok zwabiony zapachem świeżego mięsa i dostrzegając barana, natychmiast go pożarł. Siarka ukryta w zwierzęciu od razu zaczęła działać, powodując u smoka ogromne pragnienie. Rzucił się w kierunku Wisły i pił, pił, pił, pił... Wydawało się, że jeszcze chwila i wypije całą Wisłę! I wtedy nagle rozległ się ogromny huk. Smok wypił tak dużo wody, że po prostu pękł. Pomysłowy chłopiec został bohaterem całego miasta, a król sowicie go wynagrodził.

W Krakowie zaś do dziś, u stóp Wawelu, można zobaczyć Smoczą Jamę i ziejącą ogniem figurę wawelskiego smoka, upamiętniającą bohaterski czyn szewczyka.

autor: Dominika Strzelecka,

<https://www.bajkowyzakatek.eu/2010/11/legendy-polskie-o-smoku-wawelskim.html>

„Legenda o Popielu i myszach”

Zdawałoby się, że wody Gopła są takie spokojne. Leciutko kołysane wiatrem fale igrają w promieniach słońca i kuszą do zabawy. Ale burzową nocą, gdy huczy wiatr, niosą się od jeziora groźne pomruki, jęki i westchnienia. Kto w taką noc odważy się zbliżyć do jego brzegów, usłyszy straszną opowieść...

Przed wiekami, nad wodami Gopła wznosił się warowny gród Kruszwica. Rządził tu król Popiel – zły i okrutny, a jego miecz obficie spływał krwią poddanych. Do najbardziej niecznych czynów podjudzała go jednak żona Gerda, piękna i podstępna Niemka. To ona wymyślała coraz to nowe i okrutniejsze udręki dla ludu.

Miał król Popiel swą radę starszych, w której zasiadali jego stryjowie. Ale nie w smak mu było słuchać ich rad, a Gerda stale podsyciała jego chępliwość:

– Co z ciebie za król, mój Popielku, kiedy musisz dawać posłuch tym starcom – mówiła. – Tyś król i pan, a starców trzeba się pozbyć, bo stracisz tron.

Nie minęło wiele czasu, jak uradzili, że stryjów pozbyć się trzeba podstępem.

Przedtem jednak, bo tak kazał zwyczaj, Popiel udał się do siwowłosego wróża, by ten powiedział, co się wydarzy, jaki będzie los króla i tronu. Długo czekał Popiel na wyrocznię, aż usłyszał:

– Królu, twoja władza jest silna, silna podstępem i orężem, ale ponad twoją władzę są myszy – i dodał – Panie, strzeż się myszy!



– Cóż pleciesz starcze, ja mam się bać myszy? – zdziwił się Popiel. – Ja, który nie boję się wilków, żubrów i niedźwiedzi, mam się lękać małych myszy?

Nie przejął się Popiel tą wróżbą, która zdała mu się wielce śmieszną i wcale nie myślał zaniechać ułożonego planu pozbycia się stryjów. Gdy minęła pora zasiewów, posłał umyślnych z pokłonami i zaprosił stryjów na zamek kruszwicki. Zdziwili się stryjowie, zastanawiali, ale w końcu uznali, że Popiel musiał się zmienić, pragnie zgody z rodziną i postanowili przyjąć zaproszenie. Przybyłych do Kruszwicy stryjów już na zamkowym dziedzińcu powitał Popiel uniżonymi przeprosinami:

– Przyjmijcie stryjowie moją skruchę, zapomnijcie urazy. Kłaniam się waszej mądrości i o rady śmiem prosić. Najpierw jednak trzeba wam odpocząć i posilić się, bo strudzeni jesteście drogą. – I dodał – Zapraszam stryjowie na ucztę pojednania.

Gerda, zawsze zimna i wyniosła, była teraz przymilna i z uśmiechem zapraszała do uczyty, częstując gości dziczyzną, miodem i chłodnym piwem. Kiedy biesiadnikom miód uderzył do głów, odprawiła wszystkie sługi i sama przyniosła z piwnicy dzban przedniego miodu, który po drodze zaprawiła trucizną. Połała miód stryjom, skrętnie omijając puchar Popiela.

Pojął wtedy Popiel, że oto stało się i przeraził się tym czynem, ale było już za późno, bo po chwili goście zaczęli padać z ław. Zwijali się z okrutnego bólu, wydawali nieludzkie jęki i wołali z przerażeniem:

– Zdrada! Trucizną nas bratanek napoił! Pomsta mordercy! Najstarszy z nich, Mieszko, przed śmiercią jeszcze wychrypiał:

– Kłątwa na was, na cały ród Popielów! Przeklinam was, a śmierć wasza niech będzie straszniejsza od naszej! Chwilę jeszcze słychać było jęki i krzyki, aż nagle wszystko ucichło, tylko za grubymi murami wył wiatr, a niebo przecinały błyskawice. Gerda szybko wzięta się do dzieła, potrząsnęła oniemiałym Popielem i nakazała mu pomóc w uprzątnięciu ciał. Przywiązawszy każdemu kamień do nóg, pod osłoną nocy wrzucali ciała stryjów do jeziora. Nazajutrz rano nagabywani o gości opowiadali:

– Pewnie stryjom nie podobało się u nas.

– Wyjechali nocą, chociaż ostrzegaliśmy ich przed burzą. Żeby tylko nic im się nie stało!

Czyniono poszukiwania zaginionych, ale bez skutku.

Rodziny rozpaczały, sądząc, że ich bliscy utonęli w czasie burzy podczas przeprawy przez Gopło... Ludzie z okolicy zaczęli się domyślać, że w zamku stało się coś strasznego, ale groźba śmierci zamykała im usta. Popiel, teraz już pewien swego tronu i bezkarny, łupił swój lud, coraz cięższe stosował kary i w coraz większe obrastał bogactwo, które trwonił na hulankach i pijaństwie.

Tak jakiś czas było i tak pewnie dalej by się działo, gdyby nie nadszedł czas kary. W zamku niespodziewanie pojawiły się tysiące myszy, które dziwnie dysząc, maszerowały od strony jeziora. Na nic zdała się walka z nimi. Z każdej sieczonej na pół myszy pojawiały się dwie następne, a liczba ich wciąż rosła i rosła. Naraz Popiel pojął, że oto spełniła się klątwa stryjów i że z ich ciał lęgnie się ta złowroga plaga.

– Musimy uciec na wyspę, schronić się w wieży! – wołał Popiel do żony.

Dopadli do brzegów jeziora, do łodzi. Wiosłując zaciekle, co sił uciekali przed goniącymi ich stworzeniami. Dopadłszy wreszcie wieży, zamknęli solidne, żelazem okute wrota, wdrapali się na sam szczyt i wtedy z ulgą odetchnęli:

– Tu jesteśmy bezpieczni, tu nas nie dopadną!

Wychylił się jeszcze Popiel, spojrzął w dół i aż cofnął się z ostupienia – myszy przepłynęły jezioro i obległy wieżę. Za chwilę drobnymi ząbkami przegryzły kute wrota i z piskiem pędziły w górę. W mgnieniu oka zjadły króla Popiela i jego żonę i... zaległa cisza. Jedynym dźwiękiem, który zakłócał nagłą ciszę, był brzęk królewskiej korony, toczącej się po schodach wieży.

Przyszła zima, ziemię otulił kożuch śniegu, a kruszwicką okolicę ogarnął spokój. Ludzie dziwili się ciszy, jaka panowała na zamku. Już od dawna nikt nie wychodził, nie wyjeżdżali konni, nie unosił się dym z komina. Wreszcie młody kміeć odważył się pójść na zwiady i przyniósł przerażającą i zarazem radosną wieść:

– Król nie żyje! W wieży tylko myszy grasują! – wołał radośnie. – Patrzenie, co zostało po Popielu! – wykrzyknął i podniósł rękę, w której trzymał koronę króla Popiela.

Taka była kara za podstępny i okrutny mord, za udrękę ludu i o tym opowiada huczące nocą jezioro.

Tekst: Teresa Brauer

<http://www.msw-pttk.org.pl/legandy/kruszwica/popiel.html>

Hiszpańskie opowieści ludowe

“Patufet”

Dawno, dawno temu żył sobie bardzo, bardzo mały chłopiec. Nazywał się Patufet. Był bystrym dzieckiem i ciężko pracował. Pewnego dnia, gdy mama gotowała obiad, powiedziała:

-Patufet, teraz idę do sklepu kupić szafran do ryżu.

Nie wychodź z domu.

-Mamo, pozwól mi iść do sklepu! Proszę! - powiedział Patufet

-Nie możesz iść, Patufet. Jesteś taki mały, ludzie na ulicy cię nie widzą.

I ktoś cię nadeptnie - mówi mama

- Zaśpiewam piosenkę, a jeśli ludzie nie mogą mnie zobaczyć, usłyszą mnie.

Proszę, puść mnie! Proszę!

-Dobrze, ale śpiewaj na głos.

Mama dała mu monetę 1 cent, a Patufet poszedł do sklepu i zaśpiewał tak:

Patim, patam, patum

Panie i panowie, proszę, uważajcie,

patim, patam, patum

nie nadeptnijcie na Patufeta.

Wszyscy ludzie słuchają piosenki, ale nikt nie widział chłopca, ponieważ był bardzo mały.

Kiedy dotarł do sklepu, powiedział:

-Poproszę jednego centa szafranu!

-Kto prosi o szafran? Nikogo nie widzę - odpowiedział sprzedawca

-Poproszę jednego centa szafranu dla Patufeta - powtórzył.

Sprzedawczyni zobaczyła monetę, a za nią małego chłopca. Dała mu trochę szafranu.

Patufet wrócił do domu śpiewając:

Patim, patam, patum

Panie i panowie, proszę, uważajcie,

patim, patam, patum

nie nadeptnijcie na Patufeta.

Matka Patufeta powiedziała:

-Dziękuję, Patufet. Teraz pójde na pole przynieść obiad dla taty. Nie wychodź.

- Mamo, proszę, pozwól mi iść na pole. Proszę! - Patufet zapytał

-To niemożliwe, Patufet. Jesteś bardzo mały i nie możesz podnieść kosza - odpowiedziała mama

-Tak, mogę! Mogę! Patrz!

I Patufet podniósł koszyk tylko jedną ręką.

-Dobrze, dobrze! Idź na pole zanieść obiad ojcu - powiedziała matka - ale nie zapomnij zaśpiewać.

I Patufet poszedł na pole śpiewając tak:

Patim, patam, patum

Panie i panowie, proszę, uważajcie,

patim, patam, patum

nie nadeptnijcie na Patufeta.

Po drodze zaczął padać deszcz.

Jedna kropla, dwie krople, trzy krople... i była prawdziwa ulewa.

Patufet schronił się pod kapustą, aby pozostać suchym. Wtedy nadszedł wół i jednym kęsem połknął kapustę, Patufeta i jego koszyk. Wszystko trafiło do jego żołądka!

Tata wrócił do domu. Był bardzo zmartwiony:

-Dlaczego nie przyniosłaś mi obiadu? - zapytał żonę

-Gdzie jest Patufet? Nie poszedł i nie przyniósł Ci go? -zapytała matka Patufeta. Biedni my! Mój Boże! Nasze dziecko się zgubiło!

Mama i tata wyszli na pole, żeby go szukać, i krzyczeli:

-Patufet, gdzie jesteś? Patufet, gdzie jesteś?

A Patufet na to:



-W brzuszku wołu, gdzie jest ciepło i sucho! Kiedy wół pierdnie, Patufet wyjdzie na zewnątrz

Ale oni go nie słyszeli i krzyczeli:

-Patufet, gdzie jesteś? Patufet, gdzie jesteś?

A Patufet powiedział:

-W brzuszku wołu, gdzie jest ciepło i sucho! Kiedy wół pierdnie, Patufet wyjdzie na zewnątrz

Ale oni nie słyszeli Patufeta i rozpaczliwie krzyczeli, i krzyczeli:

-Patufet, gdzie jesteś? Patufet, gdzie jesteś?

A Patufet rzekł:

-W brzuszku wołu, gdzie jest ciepło i sucho! Kiedy wół pierdnie, Patufet wyjdzie na zewnątrz

Kiedy go usłyszeli, dali wołu dużo siana.

W końcu, gdy był dobrze nakarmiony i najedzony, puścił wielkiego bąka:

<<PRRRR!>>

i Patufet wyszedł!!!

I, jak to zwykle bywa w angielskich opowieściach, żyli długo i szczęśliwie!

"Ptak prawdy"

Pewien rybak znalazł dwoje niemowląt w szklanej kołysce unoszącej się na rzece i wychował je jak własne. Gdy dzieci dorastały, ich starsze rodzeństwo było dla nich niemiłe i bliźniaki często uciekały na brzeg rzeki, gdzie karmiły ptaki okruskami chleba. W podzięce ptaki nauczyły ich mówić w swoim języku.

Podczas jednej z podróży, bliźnięta podsłuchały, jak ptaki plotkowały o królu, który poślubił córkę krawca, mimo sprzeciwu szlachty. Kiedy wrócił z wojny, powiedziano mu, że jego żona urodziła bliźnięta, które zmarły. Tęskniąc za swoimi dziećmi, królowa oszalała i została zamknięta w wieży. W rzeczywistości nie umarły, ale zostały wrzucone do rzeki w szklanej kołysce. Bliźniaki uznały to za swoją historię. Ptaki mówiły im potem, że tylko Ptak Prawdy może przekonać króla, że te dzieci są naprawdę jego dziećmi, ale ptak był przetrzymywany przez olbrzyma. Po wyprawie w poszukiwaniu Ptaka Prawdy, bliźnięta ponownie spotykają się z królem, który wysłuchał Ptaka Prawdy. Dzieci odzyskały ojca, króla i razem uwolniły królową, z którą żyli długo i szczęśliwie.

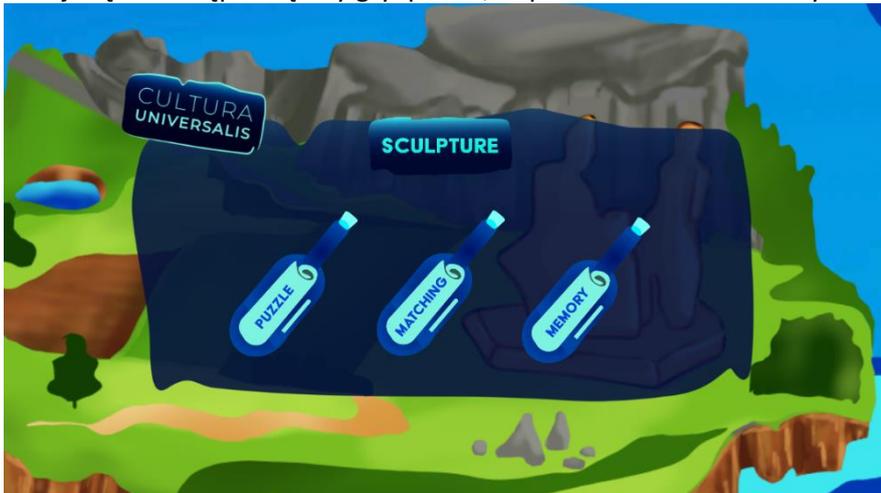
"Legenda o Św. Jerzym"

Dawno, dawno temu przerażający smok straszył mieszkańców małego miasteczka w Katalonii o nazwie Montblanc. Siał spustoszenie wśród mieszkańców miasteczka i pożerał zwierzęta pasące się na polach. Mieszkańcy miasteczka postanowili więc, że aby złagodzić gniew smoka, każdego dnia będą składać mu w ofierze kogoś z mieszkańców, losując, kto będzie ofiarą ich dobrej woli. Pewnego dnia w losowaniu zostaje wybrana córka króla, która ma zostać złożona w ofierze. Mieszkańcy miasta nie chcą, aby księżniczka była ofiarą, ale ona nalega i idzie na spotkanie ze smokiem. Jednak właśnie wtedy, gdy smok ma zamiar pożreć księżniczkę, pojawia się przystojny rycerz i stawia czoła okrutnemu smokowi. Rycerzem tym jest święty Jerzy. Wbija swoją włócznię w smoka, a z kałuży krwi wyrasta krzak czerwonych róż. Jerzy daje różę księżniczce.

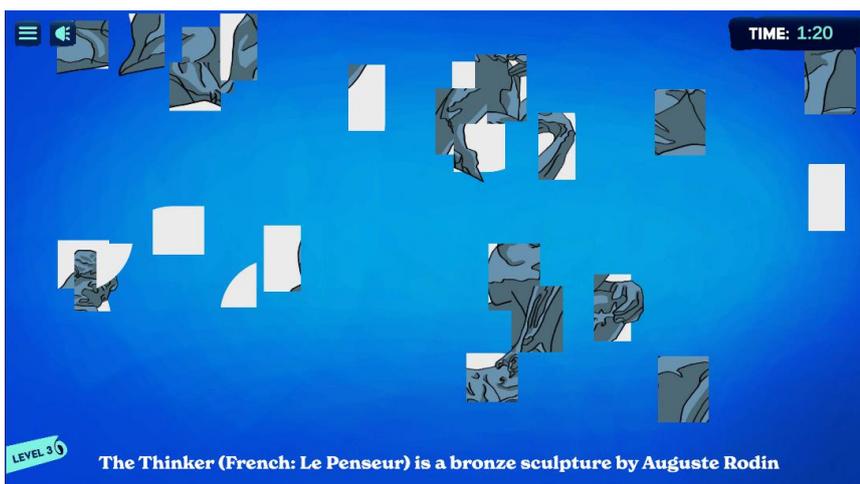
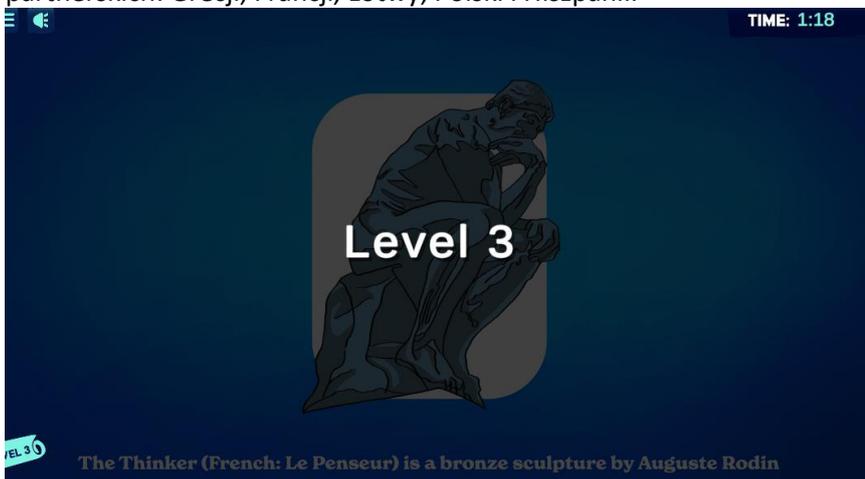


II. Wyspa Rzeźb

W tej części dostępne są trzy gry: puzzle, dopasowania oraz memory.



W **puzzle** uczniowie muszą ułożyć różne układanki, które przedstawiają po jednej rzeźbie z 5 różnych krajów partnerskich: Grecji, Francji, Łotwy, Polski i Hiszpanii.



W grze **memory** uczniowie muszą zapamiętać obrazy przedstawiające rzeźby narodowe i połączyć je w pary.



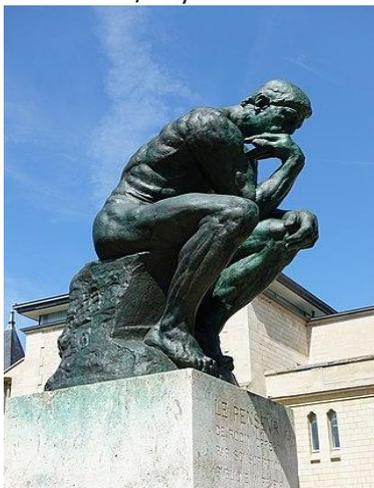
W grze **dopasowywania** uczniowie muszą połączyć obrazy przedstawiające rzeźbę z flagą kraju, z którego pochodzi rzeźba.



Poniżej przedstawiono rzeźby zawarte w grach wraz z podstawowymi informacjami, które nauczyciele mogą przekazać swoim uczniom.

Francja

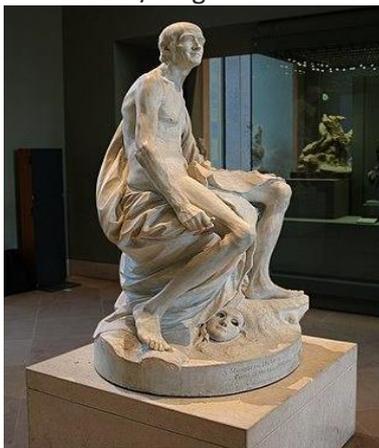
Le Penseur/ Myśliciel



Myśliciel to jedna z najszlachetniejszych rzeźb artysty Auguste'a Rodina. Przedstawia medytującego mężczyznę, pozornie stojącego przed głębokim dylematem. Myśliciel Rodina jest nagim mężczyzną, symbolizującym uniwersalność myśli i mięśni, łączącym ćwiczenia umysłu z ćwiczeniami ciała.

Ten posąg z brązu został zaprojektowany w 1903 roku. Obecnie znajduje się w muzeum poświęconym artyście Rodin.

Voltaire Nu/ Nagi Wolter



Jean-Baptiste Pigalle (1714-1785) stworzył rzeźbę Nagiego Woltera na prośbę zgromadzenia 17 filozofów w 1770 roku. Ten posąg jest hołdem dla słynnego filozofa Woltera, prezentem od jego towarzyszy.

Jest to posąg z marmuru karrayjskiego. Jean-Baptiste Pigalle zdecydował się przedstawić filozofa nago, w stylu starożytnego bohatera, nie idealizując go jednak. Obserwujemy postarzałe i wychudzone ciało człowieka pióra. Wolter siedzi na skale, nagi, z płaszczem zarzuconym na plecy. W jednej ręce trzyma pióro, w drugiej zwój. Jego wzrok skierowany jest ku niebu. Nagi Wolter jest obecnie jednym z największych arcydzieł rzeźbiarskich wystawianych w paryskim Luwrze.

Le Passe-muraille / Człowiek, który przechodził przez ściany



Le passe-muraille (tłum.: Człowiek, który przechodził przez ściany), znany również jako Chambre sensorielle, to nazwa rzeźby z brązu stworzonej w 2006 roku przez francuskiego rzeźbiarza Jean-Bernarda Métais. Znajduje się ona w "Parc du Pescatore" w Luksemburgu i została ustawiona nad starą siecią kazamat w mieście. Rzeźba wykonana jest z dwóch półkul z brązu; ma 3 metry wysokości i 6 metrów średnicy. Przez te półkule można wejść do Le Passe-muraille. 8000 otworów pozwala przeniknąć otaczającemu krajobrazowi.

Le Centaure Nessus enlevant Déjanire / Centaur Nessus porwijający Dejanirę



Marqueste najpierw wykonał odlew w połowie wielkości. Ten oryginalny gips został zakupiony przez państwo w 1892 roku, w tym samym czasie co marmur, zdeponowany w Musée des Beaux-Arts w Chambéry (dekret z 15 czerwca 1895 roku), ale zniszczony w 1959 roku. Marmur z Ogrodu Tuileries został wystawiony na Salonie Artystów Francuskich w 1892 roku (nr 2858) i natychmiast nabyty za sumę 25 000 franków, na mocy (dekretu z 2 maja 1892 r.) do zainstalowania w Ogrodach Tuileries w 1894 roku. Pierwotnie znajdował się na południowy wschód od Grand Bassin Rond na podstawie obecnej grupy Sicard, Le Bon Samaritain. Został przeniesiony na północny zachód na identycznej podstawie w 1994 roku.



Grecja

Kariatyda



Kariatyda to rzeźbiona postać kobiety służąca jako podpora architektoniczna, zajmująca miejsce kolumny lub filaru podtrzymującego belkowanie na głowie. Grecki termin karyatides dosłownie oznacza "dziewice z Karyai", starożytnego miasta na Peloponezie. Karyai miało świątynię poświęconą bogini Artemidzie w jej aspekcie Artemidy Karyatis: "Jako Karyatis radowała się tańcami drzew orzechowych wioski Karyai, tych Karyatides, którzy w swych ekstatycznych tańcach w kółko nosili na głowach kosze żywych trzcin, jakby były tańczącymi roślinami".

Atlas lub telamon to męska wersja kariatydy, tj. rzeźbionego męskiego posągu służącego jako podpora architektoniczna.

Dromeas- Biegacz



Dromeas, zwany także Biegaczem, jest wykonany z pojedynczych kawałków szkła ułożonych jeden na drugim, aby przybrać niewyraźny kształt biegacza w ruchu. Rzeźbę tworzą tysiące ostrych, postrzępionych kawałków szkła.

Biegnąca postać jest dziełem Costasa Varotsosa, który rozpoczął nad nią pracę w 1988 roku i ukończył ją dopiero w 1994 roku. Pierwotnie została wzniesiona na placu Omonia, ale później została przeniesiona, ponieważ ludzie obawiali się, że budowa i wibracje z podziemnego metra spowodują jej rozbicie lub przewrócenie. Jest to odpowiednia rzeźba w mieście o tak bogatej historii biegania - w końcu Ateny były ostatecznym celem słynnego biegu Pheidippidesa z bitwy pod Maratonem.



Skrzydlate Zwycięstwo Samotraki/Nike z Samotraki



Skrzydlate Zwycięstwo z Samotraki lub Nike z Samotraki to pomnik wotywny, pierwotnie znaleziony na wyspie Samotraka, na północ od Morza Egejskiego. Jest to arcydzieło greckiej rzeźby z epoki hellenistycznej, datowane na początek II wieku pne. Pomnik przedstawia boginię Niké (Zwycięstwo), której brakuje głowy i ramion, a jego podstawa ma kształt dziobu statku.

Całkowita wysokość pomnika wynosi 5,57 metra wraz z cokołem; sam posąg mierzy 2,75 metra. Rzeźba jest jedną z niewielu dużych hellenistycznych posągów, które przetrwały w oryginale, a nie w rzymskich kopiach. Skrzydlate Zwycięstwo jest eksponowane w paryskim Luwrze, na szczycie głównej klatki schodowej, od 1884 roku (Wikipedia).

Dyskobol



Dyskobol autorstwa Myrona to starożytna grecka rzeźba ukończona na początku okresu klasycznego około 460-450 pne. Rzeźba przedstawia młodego sportowca rzucającego dyskiem. Grecki oryginał z brązu zaginął. Dzieło jest znane dzięki licznym rzymskim kopiom, zarówno pełnowymiarowym z marmuru, który jest tańszy niż brąz, takim jak pierwszy odzyskany, Palombara Discobolus, jak i mniejszym wersjom z brązu.

Potencjalna energia wyrażona w ciasno zwiniętej pozie tej rzeźby, wyrażająca moment zastoju tuż przed uwolnieniem, jest przykładem postępu rzeźby klasycznej od archaicznej.



Łotwa

Posąg Rolanda



Ryga od czasów średniowiecza posiada wizerunek Rolanda, na wpół fikcyjnego paladyna z dworu Karola Wielkiego. Jednak dopiero pod koniec XIX wieku na Placu Ratuszowym wzniesiono stały posąg tego obrońcy. Prawdziwy Roland był bliskim powiernikiem Świętego Cesarza Rzymskiego i zginął w bitwie pod Roncevaux w 778 roku. Później był gloryfikowany w tak zwanej Materii Francji, dziele średniowiecznej literatury, które przedstawiało wojskowego jako sprawiedliwego obrońcę ludu. Obecny posąg jest repliką oryginału, który znajduje się w odległości krótkiego spaceru od kościoła św. Piotra, a u jego podstawy znajduje się fontanna do picia.

Pomnik Wolności



Pomnik Wolności znajduje się w Rydze na Łotwie i upamiętnia żołnierzy poległych podczas łotewskiej wojny o niepodległość (1918-1920). Jest uważany za ważny symbol wolności, niepodległości i suwerenności Łotwy. Odświeżony w 1935 roku, 42-metrowy (138 stóp) pomnik z granitu, trawertynu i miedzi często służy jako centralny punkt publicznych zgromadzeń i oficjalnych uroczystości w Rydze.

Rzeźby i płaskorzeźby pomnika, rozmieszczone w trzynastu grupach, przedstawiają łotewską kulturę i historię. Rdzeń pomnika składa się z tetragonalnych kształtów ułożonych jeden na drugim, zmniejszających się w kierunku szczytu, zakończonych 19-metrową (62 ft) trawertynową kolumną z miedzianą figurą Wolności unoszącą trzy pozłacane gwiazdy. Koncepcja pomnika pojawiła się na początku lat dwudziestych XX wieku, kiedy premier Łotwy, Zigfrīds Anna Meierovics, nakazała opracowanie zasad konkursu na projekt "kolumny pamięci". Po kilku konkursach pomnik został ostatecznie zbudowany na początku lat trzydziestych XX wieku zgodnie ze schematem "Mirdzi kā zvaigzne!" ("Świeć jak gwiazda!") zgłoszonego przez łotewskiego rzeźbiarza Kārlisa Zāle. Prace budowlane zostały sfinansowane z prywatnych darowizn.



Pomnik Strzelca Łotewskiego



Znajduje się w centrum Rygi, na Placu Strzelców Łotewskich, w pobliżu Łotewskiego Muzeum Okupacji. Pomnik łotewskich strzelców został otwarty w 1971 roku na Placu Łotewskich Strzelców obok dawnego Muzeum Łotewskich Czerwonych Strzelców (tag: Muzeum Okupacji). W czasach sowieckich temat ten był postrzegany przez pryzmat ideologii reżimu komunistycznego. Miejsce to służyło reprezentowaniu Rygi i tworzeniu wyidealizowanej historii, wzmacniając mit Łotyszy jako bojowników sowieckiej władzy.

Salaspils Memorial Ensemble / Zespół Pomników Salaspils



Zespół Pamięci Salaspils powstał w miejscu rozbudowanego więzienia policyjnego i obozu pracy. Zbudowali go deportowani Żydzi z Niemiec, Austrii i Czechosłowacji. W obozie więziono łotewskich, litewskich i estońskich cywilów i wojskowych, a także więźniów tranzytowych, w tym małe dzieci z Łatgalii, Białorusi i Rosji. W różnych okresach funkcjonowania obozu Salaspils znalazło się w nim ponad 20 000 osób. Z powodu ciężkiej pracy, chorób, głodu oraz nieludzkiego traktowania i kar w obozie zmarło co najmniej 2-3 tysiące osób.

Pomnik tworzy symbol granicy między życiem a śmiercią w postaci 100-metrowego betonowego muru, na którym widnieje napis: "Za tymi bramami ziemia jęczy". Znajduje się tam również siedem betonowych rzeźb: "Matka", "Niezlomni", "Upokorzeni", "Protest", "Czerwony Front", "Solidarność", "Przysięga". Salaspils Memorial Ensemble jest częścią łotewskiego kanonu kulturowego.

Polska
Mikołaj Kopernik



Pomnik Mikołaja Kopernika w Warszawie jest jednym z najważniejszych zabytków stolicy Polski. Stoi przed Pałacem Staszica, siedzibą Polskiej Akademii Nauk na Krakowskim Przedmieściu. Zaprojektowany przez Bertela Thorvaldsena w 1822 roku, został ukończony w 1830 roku. Oryginalny gipsowy model Thorvaldsena z 1822 r. i mniejsze dzieło z 1821 r. znajdują się w Muzeum Thorvaldsena w Kopenhadze.

Praska Kapela Podwórkowa w Warszawie



W Warszawie tradycja podwórkowych kapel sięga daleko wstecz, a najbardziej lubiani z nich zostali upamiętnieni w samym sercu Pargi. Przedwojenna Praska Kapela Podwórkowa (The Parga Courtyard Band) to trochę lokalna legenda w tych stronach, a teraz pięcioosobowy zespół został uhonorowany pomnikiem wyrzeźbionym przez Andrzeja Renesa.



Nierozpoznani



Nierozpoznani są największą plenerową realizacją Magdaleny Abakanowicz. Składają się ze 112, wysokich na ponad dwa metry, odlanych z żeliwa, antropomorficznych figur, tworzących pozornie bezładną grupę pośród otaczającego ich trawnika. Sylwetki pozbawione są głów i rąk, sprawiają wrażenie kroczących w różnych kierunkach. Według poznańskiego fotografa Macieja Kuleszy postacie przedstawione przez autorkę „mówią o fenomienie życia, poruszają problemy godności, odwagi, przetrwania, opisują dramatyczną obecność człowieka we wszechwładnej przestrzeni politycznej i technicznej obecnego świata. Są tłumem z mitu, wyłaniają się z otaczającej ich natury, z kępy drzew, ziemi, obłoków. Każdy z nich kryje w środku odmienny ślad kręgosłupa, zmierza w innym kierunku”.

Krzeseł Kantora



W 1995 roku Fundacja Tadeusza Kantora zleciła ustawienie gigantycznego, jedenastometrowego betonowego krzesła w Hucisku pod Krakowem, obok domu zaprojektowanego przez artystę. Dziewięciometrowe betonowe krzesło stanęło również na ulicy Rzeźniczej we Wrocławiu w 2011 roku.

Hiszpania

Wind Comb / Grzebień Wiatru



Eduardo Chillida jest jednym z najbardziej znanych hiszpańskich artystów. Znany ze swoich wielkoformatowych rzeźb, jego prace można oglądać w muzeach, parkach i na placach publicznych na całym świecie. Urodzony w 1924 roku w San Sebastián, w Kraju Basków, spędzał czas zarówno w Madrycie, jak i Paryżu, a swoje dzieła często poświęcał postaciom publicznym lub wydarzeniom upamiętniającym.

Jedno z najbardziej znanych dzieł Chillidy, Wind Comb (1977), można znaleźć nad brzegiem morza w San Sebastián. Został on stworzony we współpracy z architektem Luisem Peña Ganchegui i składa się z dwóch żelaznych pazurów lub grzebieni, sięgających do morza. Rzeźba z powodzeniem łączy w sobie gwałtowność fal i siłę żelaznych konstrukcji, tworząc potężne dzieło..

Ecce homo



Luisa Ignacia Roldán (Sewilla, 8 września 1652 - 10 stycznia 1706), zwana La Roldana, była hiszpańską rzeźbiarką epoki baroku. Jest pierwszą udokumentowaną kobietą rzeźbiarką w Hiszpanii. Luisa Ignacia uczyła się sztuki rzeźbiarskiej w pracowni swojego ojca, Pedro Roldána, znanego rzeźbiarza z andaluzyjskiej stolicy. Ponieważ firma otrzymywała dużą liczbę zamówień, pracowała w niej większość z dwunastu dzieci małżonków, a oprócz nich także inni asystenci.

Ecce Homo (1684) z katedry w Kadyksie jest pierwszym oficjalnie udokumentowanym dziełem La Roldany. Figura ta łączy w sobie niektóre z osobiwości pierwszego etapu rzeźbiarstwa, takie jak dramatyczny realizm, który odzwierciedla twarz Jezusa, uwagę i staranność w rzeźbieniu włosów, a wszystko to wyuczone w pracowni ojca. Inne dzieła, takie jak Dolorosa de la Soledad (1688), Święty Józef z Dzieciątkiem i Świętym Janem Chrzcicielem lub grupa Świętej Rodziny należą do tego samego okresu..



The Fountain of Neptune / Fontanna Neptuna



Fontanna Neptuna to neoklasycystyczna fontanna znajdująca się w Madrycie, w Hiszpanii. Znajduje się na środku Plaza de Cánovas del Castillo, ronda na Paseo del Prado. Grupa rzeźb w jej centrum przedstawia Neptuna, rzymskie bóstwo wodne.

Zaprojektowana przez Venturę Rodrígueza rzeźba, wykonana z białego marmuru z Montesclaros, została zamówiona przez Juana Pascuala de Menę. Prace rzeźbiarskie rozpoczęły się w 1781 roku. Po śmierci mistrza w kwietniu 1784 roku, fontanna została ukończona w październiku 1786 roku przez jego uczniów. Fontannę tworzy okrągły pylon z grupą rzeźbiarską w jego centrum. Ukoronowany rzymski bóg dzierży trójząb jedną ręką, a drugą chwytą węża morskiego.

Maksymalna pojemność wodna fontanny wynosi 305 m³..

The gate of tolerance / Brama tolerancji



Jest to duża rzeźba z laminowanej blachy (ma 14 metrów wysokości i 20 metrów szerokości), znajdująca się na rondzie wjazdowym do miasta, która wieńczy dużą fontannę. Nosi tytuł "Brama Tolerancji", nawiązując do otwartego ducha miasta Parla. Jej autorem jest Carlos Albert.



III. Wyspa potraw

Dostępne są trzy kategorie gier: ukryte przedmioty, wąż i dopasowywanie.

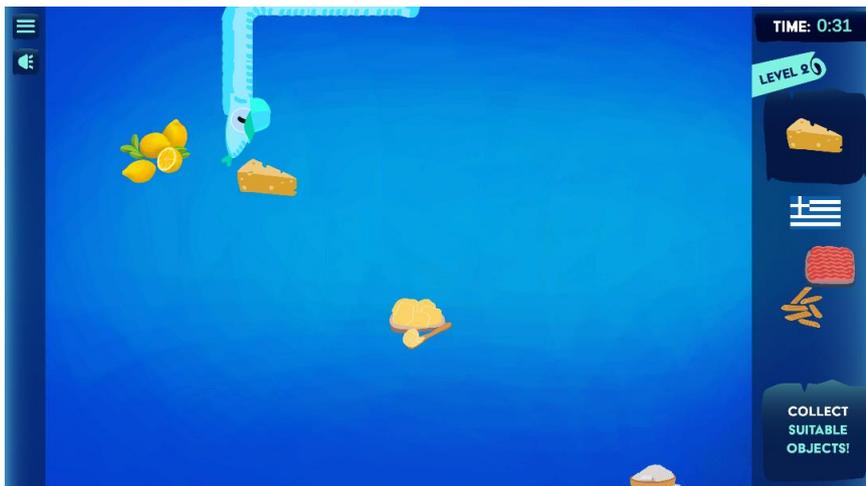
W grze w **dopasowywanie** uczniowie muszą dopasować obrazki przedstawiające potrawy narodowe do flagi kraju, z którego pochodzą.



W grze **ukryte przedmioty** uczniowie muszą znaleźć na danym obrazku element przedstawiony po prawej stronie planszy. Ukryty przedmiot przedstawia składnik z narodowego przepisu kulinarnego.



W grze "**Wąż**" uczniowie muszą przesunąć węża w kierunku przedstawionego składnika. Składniki na każdym poziomie są elementami narodowego przepisu.



Narodowe przepisy, które zostały wykorzystane w grze to:

Potrawy według kraju i przypisane do nich składniki

Grecja:

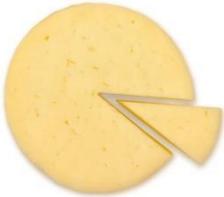
1. Sałatka Choriatiki

Sałatka Choriatiki jest synonimem niekończącego się greckiego lata i jest podawana wszędzie w Grecji, w każdej tawernie lub restauracji i w każdym domu. Jest łatwa, pyszna i super zdrowa!



Składniki:
pomidory
oliwa z oliwek
zielona
papryka



<p>2. Pastitsio</p> <p>Pastitsio to greckie danie z zapiekanego makaronu z mielonym mięsem i sosem beszamelowym, którego wariacje można znaleźć w innych krajach basenu Morza Śródziemnego. Jego nazwa pochodzi od włoskiego <i>pasticcio</i>, licznej rodziny pieczonych pikantnych ciast, które mogą być oparte na mięsie, rybach lub makaronie, z wieloma udokumentowanymi przepisami z początku XVI wieku i trwającymi do czasów współczesnych.</p>			
<p>Składniki: makaron mielone mięso ser</p>			

Francja:

<p>1. Wholemeal Breton cake</p> <p>Wspaniałe ciasto maślane z Francji. Gâteau Breton to klasyczne francuskie ciasto maślane z Bretanii..</p>			
<p>Składniki: mąka cukier jajka</p>			
<p>2. Parsleyed Snails</p> <p>Ślimaki znane również jako escargot to typowe francuskie danie lub przystawka. Tutaj są prezentowane w typowym wydaniu, które zawiera głównie czosnek i masło.</p>			

Składniki:
ślimaki
masło
czosnek



Łotwa:

1. Sklandrausi

Jest to tradycyjne łotewskie danie pochodzenia inflanckiego. Jest to słodki placek z ciasta żytniego, wypełniony masą ziemniaczano-marchewkową i kminkiem.



Składniki:
mąka
marchewki
jogurt



2. Aukstā Zupa

Aukstā zupa to orzeźwiająca łotewska zupa na zimno o niezwykłym, głębokim różowym kolorze. Przygotowuje się ją z buraków, ogórków, kefiru, jajek na twardo i kiełbasy mlecznej. Zioła, takie jak koperek i cebulka, są niezbędne, a większość ludzi spożywa zupę z odrobiną octu.

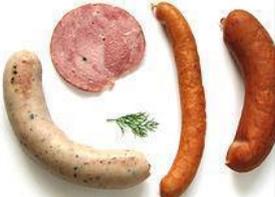


Składniki:
buraki
jajka
mleko



Polska:

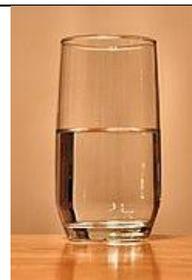
<p>1. Pierogi Pierogi przygotowuje się zawijając surowe ciasta wokół pikantnego lub słodkiego nadzienia, które gotuje się we wrzącej wodzie. Pierogi lub ich odmiany kojarzone są z kuchnią Europy Środkowej, Wschodniej i Południowo-Wschodniej.</p>			
<p>Składniki: mąka mleko masło</p>			

<p>2. Bigos Bigos, często tłumaczony na język angielski jako gulasz myśliwski, to polskie danie z siekanego mięsa różnego gatunku, duszonego z kiszoną kapustą i poszatkowaną świeżą kapustą. Może być wzbogacony warzywami, przyprawami lub winem. Podawany jest na gorąco.</p>			
<p>Składniki: kiełbasa kapusta grzyby</p>			

Hiszpania:

<p>1. Churros Churro to rodzaj smażonego ciasta pochodzącego z kuchni hiszpańskiej i portugalskiej, przygotowywanego z ciasta parzonego, wrzucanego do gorącego oleju za pomocą rękawa do wyciskania i dużej zamkniętej końcówki w kształcie gwiazdy lub podobnego kształtu.</p>	
--	--

Składniki:
mąka
cukier
woda

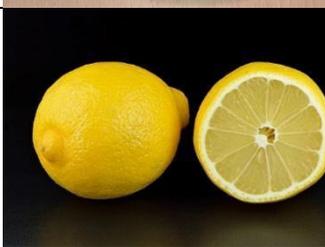


2. Sobaos

Sobao lub sobao pasiego to hiszpański przysmak typowy dla Valles Pasiegos i jeden z charakterystycznych przysmaków Kantabrii.



Składniki:
mąka
cytryna
likier



IV. Wyspa strojów

Występują dwie kategorie gier: papierowa lalka i dopasowywanie.

W grze w **dopasowywanie** uczniowie muszą dopasować obrazki przedstawiające strój narodowy do flagi kraju, z którego pochodzi strój.



W grze z papierową lalką celem jest ubranie mężczyzny/kobiety w strój kraju, który reprezentuje flaga.



Stroje, które zainspirowały naszą grę, są następujące:

Grecja

Tradycyjny strój kobiecy



Strój ślubny został zaprojektowany w najdrobniejszych szczegółach, a jego realizacja trwała miesiącami, w wyniku czego powstał semantyczny zestaw znaków, który został wyrażony za pomocą biżuterii i kolorów, haftów, elementów dekoracyjnych oraz kombinacji tkanin i faktur. Jedyną cechą wspólną dla wszystkich regionów Grecji jest to, że stroje ślubne charakteryzują się przesadnym przepychem: biżuteria i misterne ozdoby pokrywały całe ciało panny młodej, czyniąc kostium szczególnie ciężkim, ponad 30 kilogramów. Strój panny młodej był noszony po ślubie we wszystkie święta i oficjalne okazje aż do narodzin drugiego dziecka.

Tradycyjny strój męski



Evzoni to wybrani żołnierze greckiej armii, bardziej znani jako tsoliades. Ich strój został oficjalnie ustanowiony przez króla Grecji Ottona, który nosił go również podczas oficjalnych występów. Strój obejmuje czerwony filcowy kapelusz z długim czarnym frędzlem, białą koszulę, białe wełniane skarpety i charakterystyczne buty zwane carouchi, które mają gwoździe w podeszwach, które wydają imponujący dźwięk, podczas chodzenia. Buty są także ozdobione czarnymi frędzlami.



Francja

Podobnie jak w przypadku większości krajów, tradycyjne stroje i kostiumy różnią się w zależności od regionu, a te występujące w grze, pochodzą z Bretanii we Francji.



Tradycyjny strój kobiecy

W przypadku kobiet strój składa się z długiej sukni lub spódnicy z dużym białym fartuchem, koronkowym kołnierzem i koronkowym nakryciem głowy.

Tradycyjny strój męski

Tradycyjny strój męski z Bretanii składa się z białej koszuli i czarnych spodni oraz dopasowanej kamizelki.

Łotwa

Podstawowym elementem tradycyjnego stroju łotewskiego jest koszula, która stanowi zarówno bieliznę, jak i okrycie wierzchnie. Damskie koszule były długie, sięgały poniżej kolan i służyły zarówno jako bluzka, jak i halka. Kobiety na koszulę zakładały spódnice, gorsety, żakiety, natomiast mężczyźni nosili kamizelkę i krótką kurtkę albo dłuższy lub krótszy płaszcz.

Pełen strój nie był możliwy bez nakrycia głowy: wianka dla dziewcząt od wieku nastoletniego do dnia ślubu i kapelusza lub chusty dla zamężnych kobiet; noszenie kapelusza przez mężczyzn nie było tak ściśle określone.



Polska

Tradycyjny strój kobiety

Tradycyjny strój kobiety składa się: z białej bawełnianej bluzki zwanej koszulą, bogato haftowanej białymi nićmi, bogato haftowanego fartucha i spódnicy, która często ma kolorowy kwiatowy wzór oraz gorsetu wiązanego z przodu.

Tradycyjny strój męski

Stroje męskie należą do licznej grupy strojów pasterskich ludów karpaccich. Do elementów stroju góralskiego należą: spodnie góralskie, które wykonane są z białego sukna, wąskie u dołu, z charakterystycznym bocznym rozcięciem w nogawkach, zapinane w razie mrozu. Spodnie ozdobione są wokół zapięcia kolorową parzenicą wyszywaną kolorową włóczką, wzdłuż nogawki sznurkowym paskiem z czerwonym frędzlem wokół kostki. Góra stroju wykonana jest z białych lub szarych lnianych koszul i musi być spięta na piersi spinką. Dodatkowo do stroju góralskiego są tzw. opaski, czyli skórzany pas ozdobiony specjalnymi tłoczonymi wzorami oraz guzikami i kłamrami.



Hiszpania

Hiszpania ma wiele strojów, które różnią się w zależności od regionu, ale te zaprezentowane w grze pochodzą z Andaluzji.

Tradycyjny strój kobiecy



Powszechnym strojem jest strój flamenco lub strój cygański. Jest on noszony przez kobiety, z długą, dopasowaną sukienką z falbanami. Najpopularniejsze akcesoria to kwiat, grzebień i chusta.

Tradycyjny strój męski



Mężczyźni noszą spodnie, białą koszulę, krótką kurtkę, szarfę i kamizelkę, a także kordobański kapelusz.

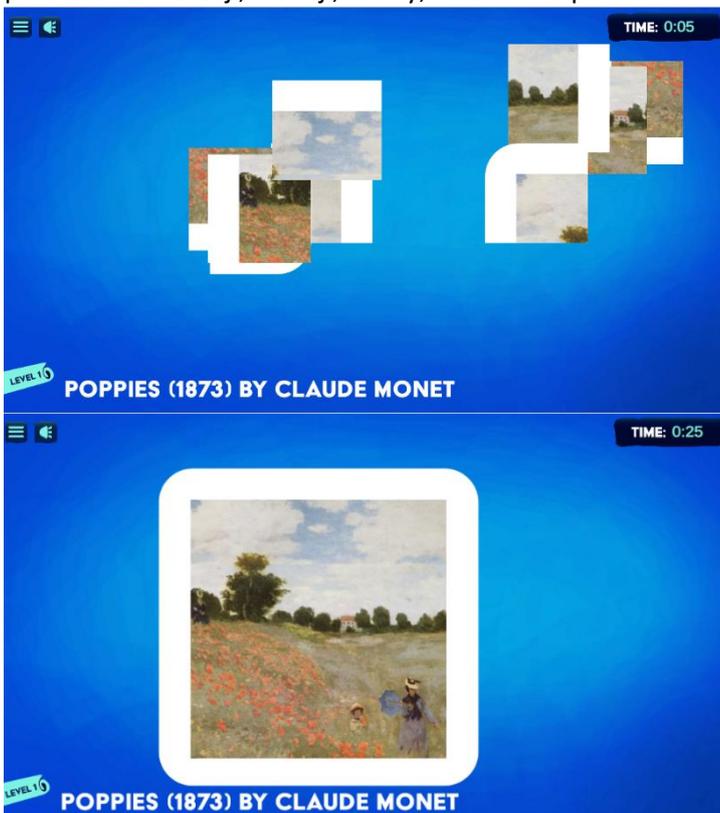
V. Wyspa malarstwa

Dostępne są trzy kategorie gier: puzzle, memory i dopasowywanie.

W grze polegającej na dopasowywaniu uczniowie muszą dopasować obrazy przedstawiające obrazy narodowe (i nazwisko malarza) do flagi kraju, z którego pochodzi obraz.



W grze **puzzle** uczniowie muszą rozwiązać różne zagadki, które przedstawiają obraz z jednego z 5 różnych krajów partnerskich: Grecji, Francji, Łotwy, Polski i Hiszpanii.

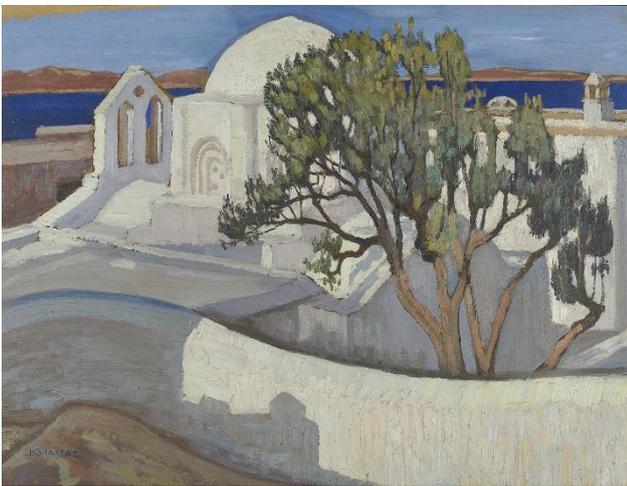


W grze **memory** uczniowie muszą zapamiętać zdjęcia przedstawiające obrazy narodowe i połączyć je w pary..



Obrazy wchodzące w skład zadań w grze są następujące:

Grecja



Pantanassa, Naxos (1924-1928) autorstwa Konstantinosa Maleasa / Wikipedia Commons

Konstantinos Maleas (1879-1928) był jednym z najważniejszych greckich malarzy postimpresjonistycznych XX wieku. Czasami uważany jest za najważniejszego współczesnego artystę greckiego.



Mały kościół w Kefalonii autorstwa Konstantinosa Parthenisa / Wikipedia Commons

Konstantinos Parthenis (10 maja 1878 - 25 lipca 1967) był wybitnym grecko-egipskim malarzem urodzonym w Aleksandrii. Parthenis zerwał z grecką tradycją akademicką XIX wieku i wprowadził do swojej sztuki nowoczesne elementy wraz z tradycyjnymi tematami, takimi jak postać Chrystusa.



Słomkowy kapelusz autorstwa Nikolaosa Lytrasa / Wikipedia Commons

Nikolaos Lytras (Ateny, 2 maja 1883 - 1 grudnia 1927) był greckim malarzem modernistycznym, specjalizującym się w portretach, martwych naturach i pejzażach.



Koncert dziecięcy Georgiosa Jakobidesa / Wikipedia Commons

Georgios Jakobides (11 stycznia 1853 - 13 grudnia 1932) był malarzem i jednym z głównych przedstawicieli greckiego ruchu artystycznego szkoły monachijskiej. Był założycielem i pierwszym dyrektorem Narodowej Galerii Grecji w Atenach.

Francja

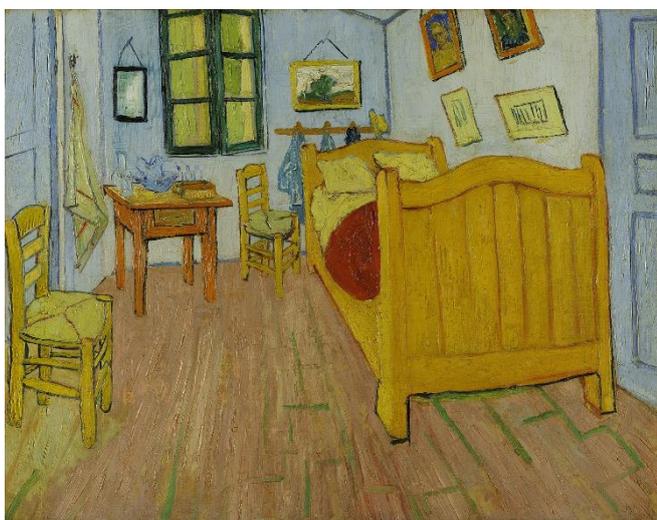


Maki autorstwa Claude'a Moneta / Wikimedia Commons



Wiosna autorstwa Claude'a Moneta / Wikimedia Commons

Oscar-Claude Monet (14 listopada 1840 - 5 grudnia 1926) był francuskim malarzem i twórcą malarstwa impresjonistycznego, postrzeganym jako kluczowy prekursor modernizmu, zwłaszcza w jego działaniach.



Sypialnia w Arles autorstwa Vincenta van Gogha / Wikimedia Commons

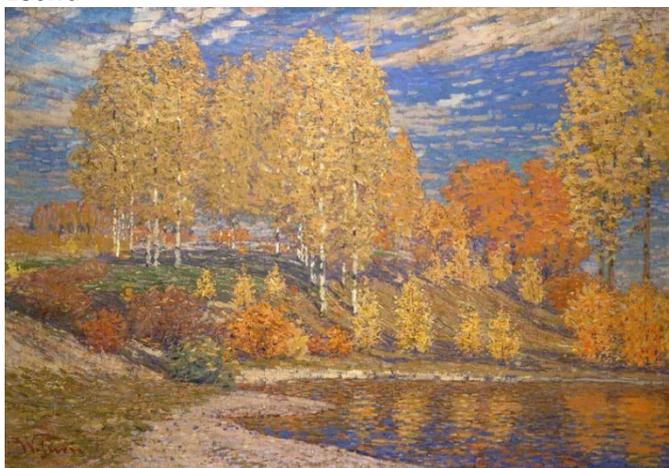
Vincent Willem van Gogh (30 marca 1853 - 29 lipca 1890) był holenderskim malarzem postimpresjonistycznym, który pośmiertnie stał się jedną z najbardziej znanych i wpływowych postaci w historii sztuki zachodniej. Mieszkając we Francji, stworzył swoje najsztywniejsze dzieła, które charakteryzują się odważnymi kolorami i dramatyczną, impulsywną i ekspresyjną pracą pędzla, która stała się fundamentem sztuki nowoczesnej.



Siedzący mężczyzna autorstwa Rogera de La Fresnaye / Wikimedia Commons

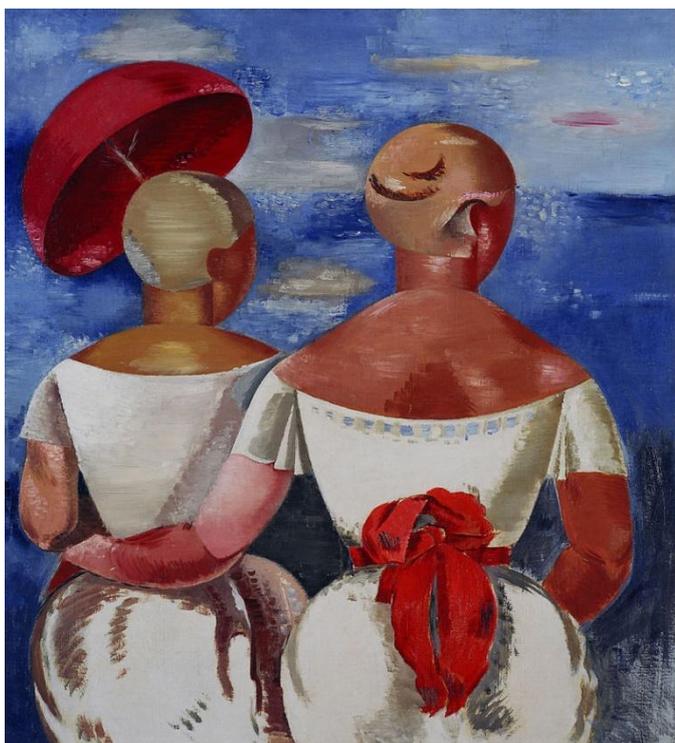
Roger de La Fresnaye (11 lipca 1885 - 27 listopada 1925) był francuskim malarzem kubistycznym, który syntetyzował liryczny kolor z geometrycznymi uproszczeniami kubizmu.

Łotwa



Jesienne słońce autorstwa Vilhelmsa Purvītisa / Wikimedia Commons

Vilhelms Purvītis (3 marca 1872 - 14 stycznia 1945) jest uważany za jednego z największych łotewskich malarzy pierwszej połowy XX wieku. Jego pejzaże pełne są lokalnych motywów, a łotewska przyroda przedstawiona jest w neoromantycznej scenarii.



Damy nad morzem autorstwa Jēkabsa Kazaksa / Wikimedia Commons

Jēkabs Kazaks (18 lutego 1895 - 30 listopada 1920) był łotewskim malarzem modernistycznym, którego indywidualny styl charakteryzował się ekspresją, prostotą, syntezą i zniekształceniem form.



Po kościele autorstwa Janisa Rozentālsa / Wikimedia Commons

Janis Rozentāls (18 marca 1866 - 26 grudnia 1916) był słynnym łotewskim malarzem. Jego sztuka zawierała elementy realizmu, narodowego romantyzmu, impresjonizmu, secesji i neoklasycyzmu. Był jednym z założycieli narodowej szkoły malarstwa i jednym z modernizatorów sztuki bałtyckiej.



Stary uchodźca autorstwa Jazepsa Grosvaldsa / Wikimedia Commons

Jazeps Grosvalds (24 kwietnia 1891 - 1 lutego 1920) był jednym z najwybitniejszych łotewskich malarzy, wnoszącym nowe idee do ówczesnej sztuki łotewskiej. Chociaż większość życia spędził za granicą, jego styl jest połączeniem europejskiego modernizmu i abstrakcji z wyraźnymi wpływami łotewskimi.

Hiszpania



La maja vestida autorstwa Francisco Goi / Wikimedia Commons

Francisco José de Goya y Lucientes (30 marca 1746 - 16 kwietnia 1828) był hiszpańskim malarzem romantycznym i grafikiem. Uważany jest za najważniejszego hiszpańskiego artystę końca XVIII i początku XIX wieku.





Trwałość pamięci Salvadora Dalí / Wikimedia Commons

Salvador Domingo Felipe Jacinto Dalí (11 maja 1904 - 23 stycznia 1989) był hiszpańskim artystą surrealistycznym znanym ze swoich umiejętności technicznych, precyzyjnego rysunku oraz uderzających i osobliwych obrazów w swoich pracach.



Aubade autorstwa Pabla Picassa / Wikimedia Commons

Aubade autorstwa Pabla Picassa / Wikimedia Commons

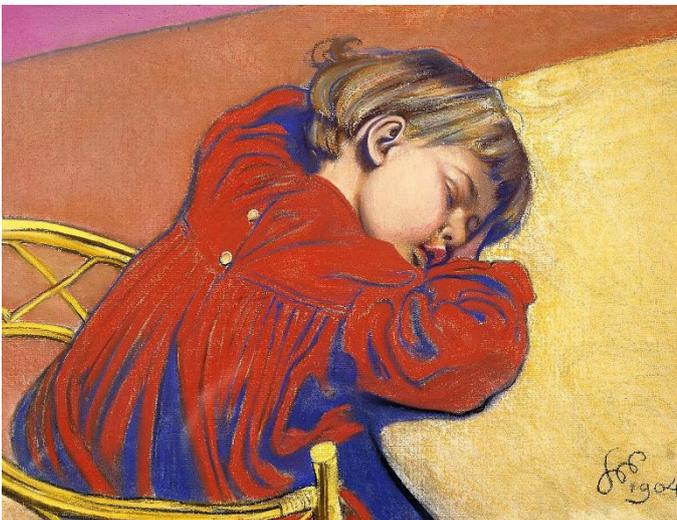
Pablo Ruiz Picasso (25 października 1881 - 8 kwietnia 1973) był hiszpańskim malarzem, rzeźbiarzem, grafikiem, ceramikiem i twórcą teatralnym, który większość swojego dorosłego życia spędził we Francji. Był jednym z najbardziej wpływowych artystów XX wieku, znanym jako współzałożyciel ruchu kubistycznego, wynalazca rzeźby konstrukcyjnej i współtwórca kolażu.



Tancerka autorstwa Joan Miró/ Wikimedia Commons

Joan Miró i Ferrà (20 kwietnia 1893 - 25 grudnia 1983) był hiszpańskim malarzem, rzeźbiarzem i ceramikiem. Wyróżniał się zainteresowaniem podświadomością lub umysłem nieświadomym, co znalazło odzwierciedlenie w jego odtworzeniu dzieciństwa.

Poland



Śpiący Staś Stanisława Wyspiańskiego / Wikimedia Commons





Autoportret Stanisława Wyspiańskiego / Wikimedia Commons

Stanisław Mateusz Ignacy Wyspiański (15 stycznia 1869 - 28 listopada 1907) był polskim dramatopisarzem, malarzem i poetą, a także projektantem wnętrz i mebli. Z powodzeniem łączył nurty modernizmu z wątkami polskiej tradycji ludowej i historii romantyzmu.



Tamara w zielonym Bugatti autorstwa Tamary Łempickiej/ Wikimedia Commons

Tamara Łempicka (16 May 1898 – 18 March 1980), lepiej znana jako Tamara de Lempicka, była polską malarką, która swoje życie zawodowe spędziła we Francji i Stanach Zjednoczonych. Najbardziej znana jest ze swoich dopracowanych portretów arystokratów i bogaczy w stylu Art Deco oraz z wysoce stylizowanych obrazów aktów.



Kolejka trwa autorstwa Andrzeja Wróblewskiego / Wikimedia Commons

Andrzej Wróblewski (15 czerwca 1927 - 23 marca 1957) był polskim malarzem figuratywnym. Przez wielu uznawany jest za jednego z najwybitniejszych polskich artystów wczesnego okresu po II wojnie światowej, prezentującego wyraźnie indywidualistyczne podejście do sztuki reprezentacyjnej.

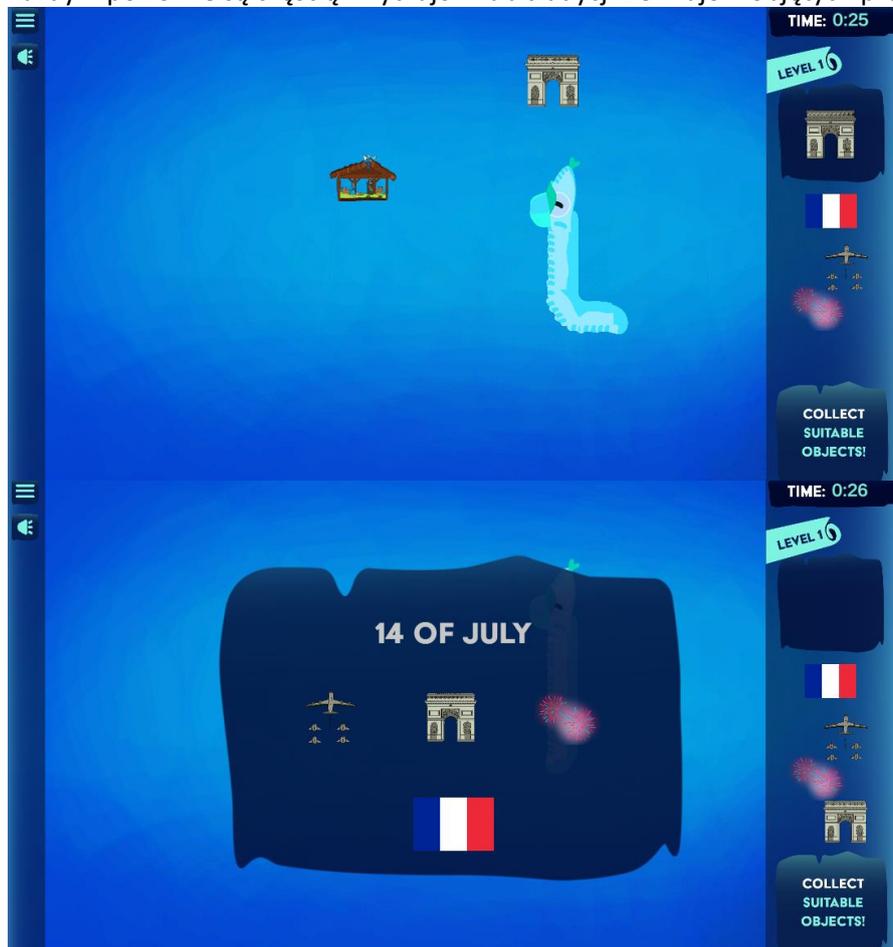


VI. Wyspa narodowych zwyczajów i tradycji

Do wyboru są dwa rodzaje gier: wąż i ukryty przedmiot.

W grze **ukryte przedmioty** uczniowie muszą znaleźć na danym obrazku ukryty element, który jest przedstawiony po prawej stronie planszy do gry. Ukryty przedmiot przedstawia obiekt, który pochodzi z narodowego zwyczaju lub tradycji.

W grze "Wąż" uczniowie muszą przesuwac węża w kierunku prezentowanych przedmiotów. Przedmioty na każdym poziomie są częścią zwyczajów lub tradycji z 5 krajów objętych projektem.



Poniżej przedstawiono zwyczaje i/lub tradycje, które zainspirowały aktywności w grze:

Grecja

Epiphany 'The Blessing of Water'

Święto Trzech Króli (6 stycznia), w Grecji znane również jako Teofania lub Ta Fota (co oznacza "światła"), upamiętnia chrzest Jezusa w rzece Jordan, dokonany przez świętego Jana Chrzciciela. Kapłani dokonują błogosławieństwa wody po Boskiej Liturgii. Krzyż jest wrzucany do morza, rzeki lub jeziora przez kapłanów, a grupa mężczyzn nurkuje w wodzie, aby go wyłowić. Według tradycji ten, kto pierwszy odnajdzie krzyż, będzie błogosławiony przez rok, a po ceremonii woda zostaje oczyszczona.



Epiphany / Adobe stock photos

Karavaki, dekorowanie łodzi w Grecji

Tradycja dekorowania choinek po raz pierwszy pojawiła się w Grecji w 1833 roku. Bawarski książę Otto, który rządził wówczas krajem (1832-1862), udekorował pierwszą choinkę w swoim zamku w Nafplio na Peloponezie. Według historyków, choinki były widoczne tylko w domach klasy wyższej przez kilka następnych dziesięcioleci. Tradycja ta stała się powszechnie popularna dopiero po II wojnie światowej. Wcześniej bardziej typowe dla greckich rodzin było dekorowanie małej łódki. Oświetlona łódź symbolizuje miłość i szacunek do morza, a także oczekiwanie na ponowne spotkanie z krewnymi na morzu i sprowadzenie bliskich do domu, jako że Grecja jest krajem morskim.

Francja

14 lipca

14 lipca we Francji jest narodowym dniem świątecznym od 1880 roku.

Chociaż 14 lipca jest powszechnie kojarzony ze zdobyciem Bastylii w 1789 roku, w rzeczywistości jest to 14 lipca 1790 roku, Fête de la Fédération, który jest oficjalnie obchodzony we Francji od ponad wieku.

Święto to upamiętnia szturm na Bastylię i powstanie ludowe z 14 lipca 1789 r. lub "przebudzenie wolności" (Victor Hugo), symbolizujące koniec monarchii absolutnej. Upamiętnia również pierwszy narodowy i powszechnie akceptowany Dzień Federacji 14 lipca 1790 r.: ostatnią wielką demonstracją jedności narodowej, wybuch radości między gorączką "Wielkiego Strachu" a najtrudniejszym okresem rewolucji.

Szturm na Bastylię jest centralnym wydarzeniem Rewolucji Francuskiej. Rzeczywiście, 14 lipca 1789 r. ludzie powstali, aby obalić monarchię w następstwie kryzysu gospodarczego spowodowanego słabymi zbiorami i problemami finansowymi tamtych czasów.



French celebration / Adobe stock images

Nocny pokaz odbywa się w głównych miastach Francji w formie fajerwerków. Dokładniej, jest to pirotechniczny pokaz dźwięku i światła. W stolicy fajerwerki są prezentowane w pobliżu wieży Eiffla.

Fête de la musique

Fête de la Musique, znany również jako Światowy Dzień Muzyki lub Make Music Day, to globalne święto muzyki odbywające się corocznie 21 czerwca. Wydarzenie to zostało po raz pierwszy ustanowione we Francji w 1982 roku przez francuskiego ministra kultury Jacka Langa i dyrektora muzycznego Maurice'a Fleureta. Ich celem było zachęcenie mieszkańców Francji do uczestnictwa w muzyce i cieszenia się nią, zarówno jako wykonawcy, jak i słuchacze.

Koncepcja festiwalu jest prosta: promowanie muzyki poprzez umożliwienie amatorskim i profesjonalnym muzykom występów w przestrzeni publicznej za darmo, dzięki czemu wszystkie gatunki muzyczne stają się dostępne dla każdego. Festiwal odbywa się w dniu przesilenia letniego, najdłuższego dnia w roku, który symbolizuje obfitość muzyki i kultury w naszym życiu.

Z biegiem lat Fête de la Musique zyskało międzynarodowe uznanie i jest obecnie obchodzone w ponad 120 krajach na całym świecie. Każdy kraj, miasto i społeczność organizuje swoje unikalne uroczystości, które mogą obejmować koncerty uliczne, wieczory otwartych mikrofonów, warsztaty muzyczne i specjalne występy w miejscach takich jak muzea, parki i dworce kolejowe.

Wydarzenie prezentuje szeroką gamę stylów muzycznych, od muzyki klasycznej i jazzu po rock, hip-hop, muzykę elektroniczną i muzykę świata. Zachęca do współpracy i wymiany kulturalnej między muzykami, a także do budowania poczucia jedności i wspólnoty poprzez uniwersalny język muzyki.

Jednym z kluczowych aspektów Fête de la Musique jest jego inkluzywność, ponieważ zaprasza do udziału ludzi w każdym wieku, z różnych środowisk i na różnych poziomach umiejętności. To demokratyczne podejście do muzyki pomaga przełamywać bariery, pozwalając ludziom łączyć się i doceniać różnorodne ekspresje muzyczne

Łotwa

Przesilenie letnie (Jāņi)

Gdy dzień jest najdłuższy, a noc najkrótsza, w dniu przesilenia letniego, Łotysze świętują wieczór Līgo (23 czerwca) i dzień Jāņi (24 czerwca), czuwając przy ogniskach lub płonących beczkach wzniesionych wysoko na słupach.

W łotewskim kalendarzu rolniczym Jāņi oznacza pierwsze sianokosy i następuje po rozpoczęciu astronomicznego lata. Tradycja obejmuje zakończenie wiosennych prac, pielienie, pielęgnację rabat kwiatowych, naukę pieśni ludowych, sprzątanie i porządkowanie domu, robienie specjalnego sera Jāņi w kształcie tarczy słonecznej, warzenie piwa, pieczenie pīrāgi (ciasta), a w dniu poprzedzającym święto - dekorowanie zagrody konarami brzozy, bukietami kwiatów, girlandami, gałęziami dębu i wieńcami.

Podczas wieczoru Līgo rozpalane są ogniska, które płoną od zachodu słońca do następnego ranka. Zwyczaj ten odzwierciedla przekonanie, że światło z ognisk przeniesie się na następny rok słoneczny. Uważa się, że skakanie przez ogień przynosi szczęście i dobre samopoczucie w nadchodzącym roku.

Przesilenie zimowe (festiwal zimowy)

Przesilenie zimowe, zwane "Ziemassvētki", dosłownie "Festiwałem Zimowym", obchodzone jest w najkrótszy dzień i najdłuższą noc w roku. Przez wieki stare pogańskie tradycje mieszały się z chrześcijańskimi.

Wigilia Bożego Narodzenia jest również nazywana Nocą Kłody (Yule Night), kiedy ludzie toczą kłodę Yule z jednego gospodarstwa do drugiego i ostatecznie ją palą. Spalenie kłody Yule symbolizuje początek nowego roku słonecznego i samego Słońca.

Inne tradycje przesilenia zimowego obejmują chodzenie do sauny, dziewięciodaniowy posiłek, który zapewnia pomyślność w przyszłym roku, przebieranie się w specjalne kostiumy (iet budēļos, ķekatās, čigānos), wróżenie i dawanie prezentów.



Polska

Andrzejk

"Polacy mają również wyjątkowy sposób świętowania dnia św. Andrzeja (30 listopada, choć uroczystości mogą rozpocząć się wieczorem 29 listopada). Obchody obejmują całą gamę zabaw wróżbiarskich, w tym przelewanie wosku ze świecy przez dziurkę od klucza do zimnej wody w celu stworzenia woskowej figurki, której kształt jest następnie wykorzystywany do przepowiadania przyszłości. Kluczową tradycją jest przewidywanie prawdopodobieństwa zawarcia małżeństwa za pomocą zabawnego wyścigu butów, w którym wszyscy w pokoju zdejmują buty i kładą je na podłodze, jedna para po drugiej, zaczynając od ściany najbardziej oddalonej od drzwi. Pierwsza para butów, która przekroczy próg, oznacza dzwony weselne dla właściciela".

Topienie Marzanny

W pierwszy dzień wiosny Polacy świętują odejście (lub śmierć) zimy poprzez "topienie (a czasem palenie) Marzanny". Tradycja ta wywodzi się z przedchrześcijańskich obrzędów ofiarnych słowiańskich pogan. Marzanna to polskie imię słowiańskiej bogini związanej ze śmiercią, zimą i naturą.

Lalka Marzanny jest tradycyjnie wykonana ze słomy i białego płótna i ozdobiona kolorowymi wstążkami. Miejscowi tworzą jej podobiznę przy użyciu słomy, starych ubrań, a także innych dodatków, np. chust. Następnie wrzucają "zimę" do jeziora lub rzeki, aby utonąła. Praktyka ta jest symboliczna dla odpędzenia zimy i przygotowania natury na wiosnę i jej odrodzenie. Często pochodowi towarzyszy śpiew lub recytacja starych wierszy: "Marzanno, Marzanno, przepłyń morza. Niech kwiaty zakwitną, a pola się zazielenią". Tradycja Marzanny jest nadal popularna w niektórych częściach Polski, głównie na wsi.

Hiszpania

Reyes Magos (Dzień Króla)

Obchody Dnia Króla lub Día de los Reyes Magos rozpoczynają się dzień wcześniej, 5 stycznia. W miastach całej Hiszpanii odbywają się parady. Trzej Królowie - Melchior, Kaspar i Baltazar, z fanfarami. Alcoy, w Alicante, ma najdłuższą trwającą paradę, sięgającą 1885 roku. Podczas parady widzom rzucane są słodycze. Trzej królowie lub mędrcy przynoszą dzieciom prezenty, gdy te śpią w noc 5 stycznia. Dzieci zostawiają buty, w których królowie umieszczają prezenty.

Diada de Sant Jordi (Dzień Świętego Jerzego)

Sant Jordi, czyli Święty Jerzy, jest patronem Katalonii, a Diada de Sant Jordi, czyli Dzień Świętego Jerzego, to uroczysta okazja, która z biegiem lat stała się świętem katalońskiej kultury, reprezentowanej przez książki i róże.

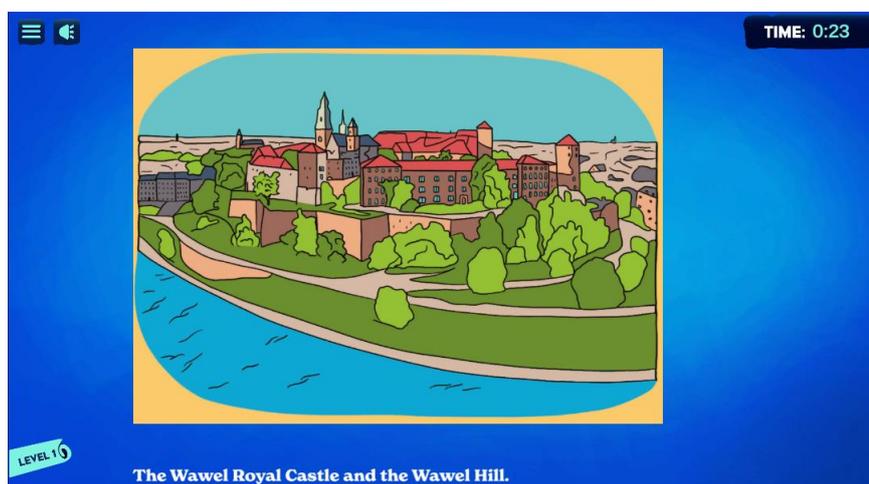
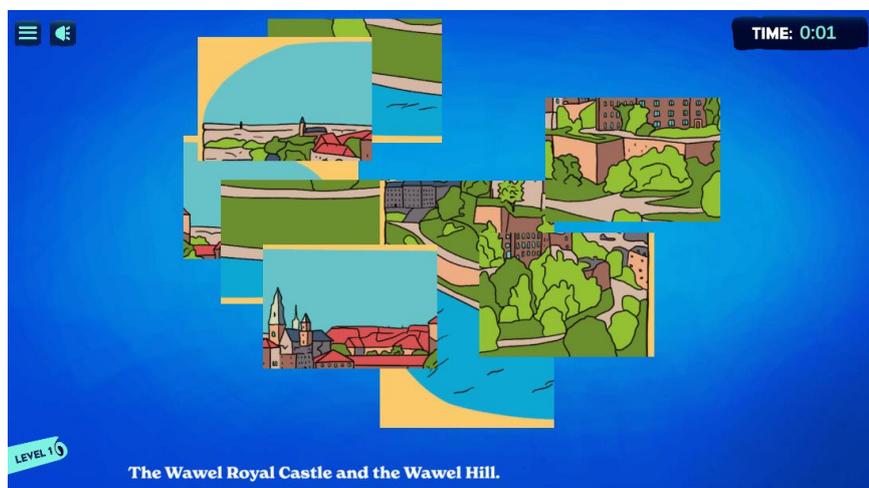
Legenda o Sant Jordi wyjaśnia, że dawno temu w Montblanc (Tarragona) dziki smok, zdolny do zatrucia powietrza i zabijania swoim oddechem, przestraszył mieszkańców miasta. Mieszkańcy, przerażeni i zmęczeni spustoszeniami i występami smoka, postanowili go uspokoić, karmiąc go jedną osobą dziennie, która była wybierana losowo w losowaniu. Po kilku dniach pechowcem okazała się księżniczka. Kiedy księżniczka opuściła swój dom i skierowała się w stronę smoka, Jordi, ubrany w lśniącą zbroję, jadący na białym koniu, nagle pojawił się, by ją uratować. Święty Jerzy podniósł swój miecz i ugodził smoka, uwalniając księżniczkę i mieszkańców od tego zamieszania. Z krwi smoka wyrósł krzak róży z najbardziej czerwonymi różami, jakie kiedykolwiek widziano. Święty Jerzy, teraz już bohater, zerwał różę i ofiarował ją księżniczce.



VII. Wyspa krajobrazów

Dostępne są dwa rodzaje gier: puzzle i dopasowywanie.

W puzzlach uczniowie muszą ułożyć 3 różne układanki (3 różne poziomy), które przedstawiają krajobrazy z 5 różnych krajów partnerskich: Grecji, Francji, Łotwy, Polski i Hiszpanii.



W grze w **dopasowywanie** uczniowie muszą dopasować obrazy przedstawiające krajobraz do flagi kraju, z którego pochodzi krajobraz.



Krajobrazy przedstawione w grze przedstawiają się następująco:

Grecja

Meteory



Meteory. Znajdujący się w regionie Kalampaka w Grecji kontynentalnej, wpisany na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO klasztor Meteora trzeba zobaczyć, aby uwierzyć.

Jedno z najbardziej oszałamiających miejsc w Grecji, Meteory dosłownie oznaczają "zawieszane w powietrzu". Jest to zbiór 24 klasztorów, z których sześć jest otwartych dla zwiedzających, położonych na szczytach formacji skalnych w środkowej Grecji. Klasztory, które można odwiedzić, są połączone ścieżkami i schodami, a nie liniami i kosiakami, na których mnisi musieli polegać w dawnych czasach! Wielu z odwiedzających Meteory często przyjeżdża tam, aby wspinać się po skałach i uprawiać turystykę pieszą

Santorini



Jedna z wysp Cyklad jest prawdopodobnie klejnotem w koronie Grecji. Stanowi ona najbardziej wysuniętą na południe część grupy wysp Cyklady, o powierzchni około 73 km² (28 mil kwadratowych) i populacji 15 550 osób według spisu ludności z 2011 roku. Ponad 3500 lat temu miała tu miejsce jedna z największych eksplozji wulkanicznych w historii, która zatopiła znaczną część kaldery. Obecnie wyspa jest idealnym połączeniem naturalnego i stworzonego przez człowieka piękna. Kościoły z niebieskimi kopułami i bielone domy stoją na zboczach wciąż aktywnego wulkanu, którego ostatnia erupcja miała miejsce w 1950 roku.



Akropol w Atenach



Akropol w Atenach to najslawniejszy zabytek starożytnej Grecji. Jest to wapienne wzgórze o wysokości 157 metrów nad poziomem morza, wznoszące się 90 metrów nad miastem, położone w Atenach. Nazwa Akropol oznacza "górné miasto". Zawiera pozostałości kilku historycznych budynków. Najbardziej znanym budynkiem Akropolu jest Partenon, świątynia poświęcona bogini Atenie, patronce Aten. Rzeźby w tej świątyni zostały zaprojektowane przez Fidiasza - najwybitniejszego greckiego rzeźbiarza. Ponadto ważnym budynkiem jest Erechtejon, świątynia poświęcona Posejdonowi i Atenie oraz Świątynia Ateny Nike, czyli Ateny Zwycięskiej. Oprócz tego zwiedzimy Propyleje, czyli budynek znajdujący się przy wejściu na Akropol oraz Pinakotekę - kolekcję obrazów i dzieł sztuki.

France

French Gardens



Ogród francuski to typ ogrodu z założeniami i dekoracjami, będący wyrazem klasycyzmu w sztuce ogrodnictwa, czyli dążenia do formalnej perfekcji, teatralnego majestatu i upodobania do widowiskowości. Niezwykle charakterystyczną cechą ogrodów w stylu francuskim są elementy roślinne, takie jak strzyżone żywopłoty, formowane żywopłoty lub obrzeża rabat, czy też finezyjna bryła roślinności, imitująca ciekawe elementy przyrodnicze lub geometryczne. Przykładem są ogrody przy Pałacu Wersalskim (24 km od Paryża) założone w XVII wieku na polecenie króla Ludwika XIV. Zajmują one powierzchnię 95 hektarów i są kwintesencją ogrodów w stylu francuskim. Natura jest tu całkowicie podporządkowana ludzkiej myśli, niemal każdy fragment to



starannie wyreżyserowana sceneria. Wszystko jest zaplanowane; położenie tarasów, fontanny, rzeźby, a nawet ścieżki i alejki, sztuczne jeziora, dywanowe rabaty o geometrycznych kształtach, równo przyszczyżone drzewa i krzewy.

Dolina Loary



Dolina Loary w zachodniej Francji znajduje się w regionach Centre-Val-de-Loire i Pays-de-la-Loire. Krajobraz kulturowy obejmuje całą rzekę. Loara została ukształtowana przez wieki interakcji między rzeką, ziemią, którą nawadnia i ludźmi, którzy osiedlili się tam na przestrzeni dziejów. Loara była główną osią komunikacji i handlu od okresu gallo-rzymskiego do XIX wieku, co sprzyjało rozwojowi gospodarczemu doliny i jej miast. Rzeka ukształtowała krajobrazy wiejskie, organizację gruntów i rodzaje upraw (ogrodnictwo towarowe, winnice), a także krajobrazy miejskie. W ten sposób na brzegach Loary powstały duże miasta, takie jak Orléans, Blois, Tours i Amboise. Wzdłuż Loary znajduje się również wiele znanych winnic. W historii Francji od średniowiecza do renesansu, Dolina Loary była miejscem władzy królewskiej. Liczne budowle i zamki zostały wzniesione i słyną obecnie w regionie, takim jak Chambord, Chenonceau, Amboise, Blois i Azay-le-Rideau.



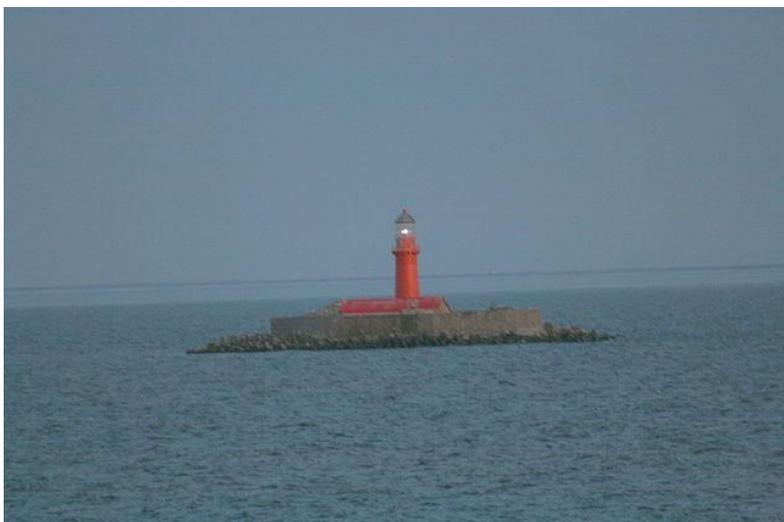
Chateau the Montsoreau



Ten renesansowy zamek jest jedynym w Dolinie Loary, który został zbudowany bezpośrednio nad brzegiem rzeki. Wraz z innymi zamkami w okolicy został wpisany na listę UNESCO. Od 2016 roku w zamku znajduje się Muzeum Sztuki Współczesnej.

Łotwa

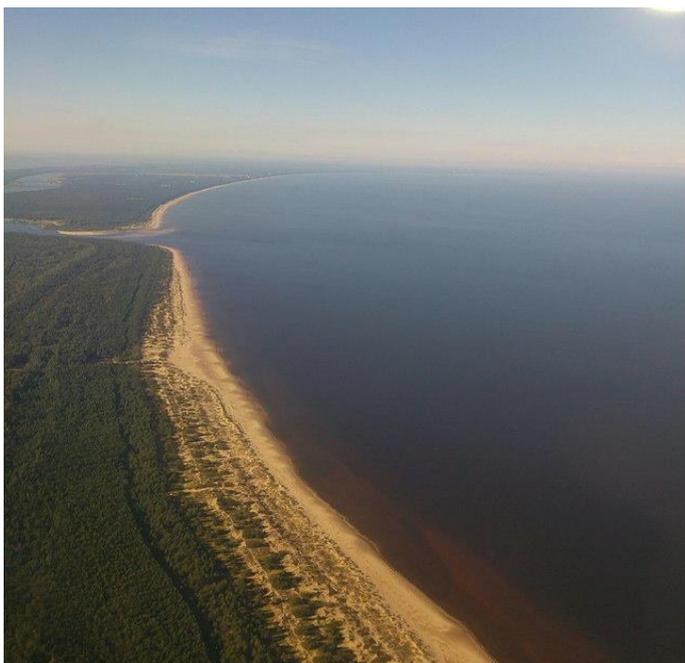
Przylądek Kolka



Jest to przylądek na Morzu Bałtyckim, w pobliżu wejścia do Zatoki Ryskiej, na wybrzeżu inflanckim, na Półwyspie Kurlandzkim na Łotwie. W pobliżu przylądka znajduje się miejscowość Kolka i latarnia morska Kolka. Dość dobrze widoczna latarnia morska z XIX wieku znajduje się na sztucznej wyspie, 6 km od brzegu przylądka.



Zatoka Ryska



Zatoka Morza Bałtyckiego między Łotwą a Estonią. Estońska wyspa Sarema (i mniejsza - Muhu) oddziela zatokę od wszystkich wód Morza Bałtyckiego. Morze Bałtyckie jest jednak połączone z Zatoką Ryską przez cieśninę Irbe. Zatoka podlega bardzo dużym wahaniom temperatury przez cały rok.

Park Przyrody Doliny Dźwiny



Park Przyrody Doliny Dźwiny został utworzony na odcinku od Krāslava do Naujene w celu zachowania unikalnego i szczególnego krajobrazu doliny środkowej Dźwiny, różnorodności biologicznej gatunków roślin i zwierząt, a także zabytków kultury i historii. Park przyrody, położony w południowo-wschodniej części Łatgalii, został założony w 1990 roku w celu zachowania unikalnych wartości przyrodniczych i kulturowych. Rzeka Dźwina służyła również jako granica między czasami i ludźmi - między Białymi i Ugrofinami, Inflantami i Rzeczpospolitą Obojga Narodów. Charakterystyczne łuki rzeki Dźwiny powstały około 13-15 tysięcy lat temu, a miejsce to jest wyjątkowe ze względu na populację rzadkich gatunków roślin i zwierząt. Park przyrody obejmuje osiem malowniczych zakoli lub meandrów o długości 4-6 km, które są uważane za najstarsze formacje doliny Dźwiny na Łotwie, gdzie rzeka zachowała swój naturalny bieg. Meandry Dźwiny są częścią chronionego obszaru krajobrazowego "Augšdaugava", który został uznany za obszar NATURA 2000 w 2004 roku i wpisany na łotewską listę światowego dziedzictwa UNESCO w 2011 roku.



Hiszpania

Teneryfa, Wyspy Kanaryjskie



Teneryfa to wulkaniczna wyspa położona na środku Oceanu Atlantyckiego, w archipelagu Wysp Kanaryjskich. Teneryfa jest najbardziej zróżnicowaną klimatycznie i krajobrazowo wyspą tego archipelagu. Duża różnica wysokości między wybrzeżem a wnętrzem wyspy pozwala wyróżnić tu kilka stref klimatycznych, od subtropikalnej po wysokogórską z występującą często pokrywą śnieżną. Swoją popularność wyspa zawdzięcza górującemu nad nią wulkanowi Teide. Mierzący ponad 3700 metrów masyw jest najwyższym szczytem Wysp Kanaryjskich i całej Hiszpanii.

Park Narodowy Teide



Jest to największy i najstarszy z parków kanaryjskich. Jego niezwykły krajobraz jest jednym z najbardziej spektakularnych zabytków geologicznych na świecie, w którym stożki wulkaniczne i strumienie lawy tworzą niezwykły zestaw kolorów i kształtów. Nie można zapomnieć o jego wielkim bogactwie biologicznym, niezwykle wysokim odsetku endemicznych gatunków roślin oraz znaczeniu pod względem liczby i ekskluzywności fauny bezkręgowców.

Park Narodowy Timanfaya



Park Narodowy Timanfaya znajduje się na najbardziej wysuniętej na wschód Wyspie Kanaryjskiej - Lanzarote. Księżycowy krajobraz jest wynikiem erupcji wulkanicznych zaledwie 300 lat temu. Lawa i magma stworzyły scenę rodem z filmów science fiction. Mówi się, że to miejsce nie jest martwą ziemią, ale nowo narodzoną. Choć pozornie opustoszałe, surowe krajobrazy zostały skolonizowane głównie przez świat roślin. Dominują tu czarne i czerwone odcienie lapilli i piasku, a także ciemne odcienie lawy bazaltowej, a wszystko to usiane jest różnokolorowymi plamami należącymi do licznych gatunków porostów. Nie można zapomnieć o bogactwie biologicznym i dużej liczbie gatunków endemicznych roślin i zwierząt.



Polska

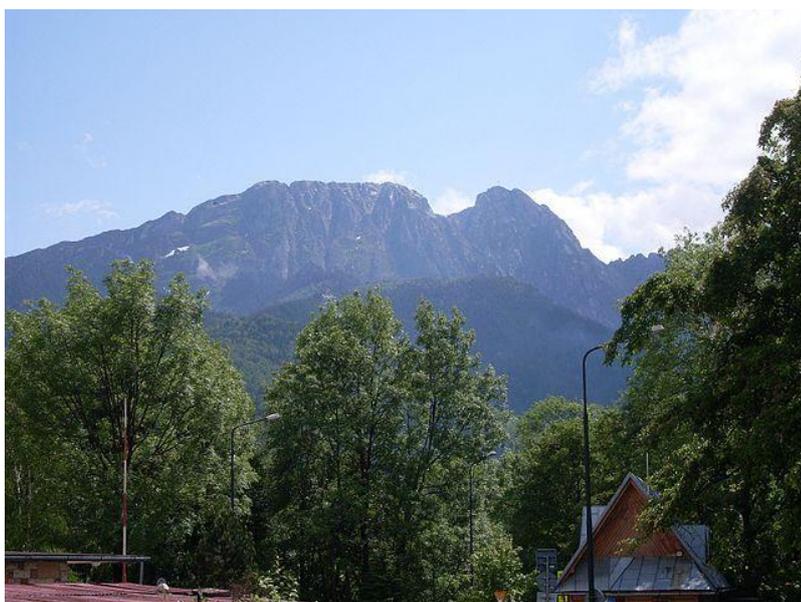
Wawel, Zamek Królewski i Wzgórze Wawelskie



Zamek Królewski na Wawelu i Wzgórze Wawelskie stanowią najważniejsze historycznie i kulturowo miejsce w Polsce. Wawel to wapienne wzgórze w centrum Krakowa, nad Wisłą, z zespołem monumentalnych zabytków o wyjątkowej wartości historycznej i artystycznej. To niezwykle miejsce definiuje tożsamość Polaków, jest ich symbolem narodowym i kulturowym. Wawel to także przestrzeń, w której kształtowała się historia Polski.

Zamek Królewski na Wawelu powstał na przełomie XI i XII wieku, kiedy to Kraków stał się główną siedzibą polskich władców. Jako jedno z najważniejszych miejsc kulturalnych w kraju, Zamek służy obecnie jako muzeum w ramach większego zespołu zamkowego na Wawelu i posiada ogromną kolekcję eksponatów królewskich i wojskowych. Obecnie w zamku znajduje się kilka różnych wystaw, można odwiedzić reprezentacyjne komnaty królewskie, prywatne apartamenty, skarbiec i zbrojownię.

Giewont



Giewont to szczyt w Tatrach Zachodnich o wysokości 1894 m n.p.m. Giewont jest symbolem Zakopanego, stolicy polskich Tatr. Odgrywa również niezwykle ważną rolę w kontekście patriotycznym i religijnym. Giewont widziany z Zakopanego przypomina kształtem leżącego na plecach rycerza. Jak głosi legenda - w jednej z jaskiń znajdujących się na zboczach Giewontu śpi oddział polskich rycerzy z dawnych czasów, którzy obudzą się, gdy trzeba będzie bronić Polski przed zagrażającym jej wielkim niebezpieczeństwem.

Puszcza Białowieska



Puszcza Białowieska jest jedynym obiektem przyrodniczym w Polsce wpisanym na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO. W ten sposób doceniono wyjątkową wartość tego naturalnego lasu, uniwersalną z punktu widzenia nauki, ochrony i piękna przyrody. Puszcza Białowieska znajduje się na pograniczu polsko-białoruskim, jest ogromnym pasem lasów pierwotnych obejmujących zarówno drzewa iglaste, jak i liściaste, o łącznej powierzchni 141 885 hektarów. Jest to wyjątkowe miejsce z punktu widzenia zachowania bioróżnorodności. Dzięki takim naturalnym miejscom możemy docenić inspirującą rolę lasów i drzew, które wymagają szczególnej ochrony.

Jest domem dla największej populacji symbolicznego gatunku tej krainy - żubra.



3) Instrukcje dotyczące testów pilotażowych:

Rozdział zawiera instrukcje dotyczące testowania pilotażowego gry we współpracy ze szkołami, przed, w trakcie i jak również po testach pilotażowych.

Gra musi być testowana przez uczniów w wieku 7-14 lat. Zdecydowanie zalecamy testowanie gry w grupach uczniów, zamiast testowania indywidualnego. W dniu testu pilotażowego należy zapewnić laptopy, komputery lub tablety dla każdego ucznia lub grupy uczniów. Przed rozpoczęciem gry warto wyjaśnić uczniom zakres gry i przeprowadzić krótką dyskusję na temat znaczenia różnorodności kulturowej i kompetencji międzykulturowych. Możesz również poświęcić trochę czasu na wprowadzenie ich w różne scenariusze gry, a następnie dać im instrukcje, jak poruszać się po grze.

Uczniowie mogą grać w grę samodzielnie do samego końca lub można przejść krok po kroku razem i za każdym razem, gdy ukończą ćwiczenie/poziom, można przeprowadzić dyskusję na jego temat.

W obu przypadkach, gdy uczniowie zakończą grę, powinni zostać zaproszeni do podzielenia się swoimi przemyśleniami na temat swoich doświadczeń. Ważne jest, aby nauczyciel zainspirował uczniów do wyrażenia się na temat lekcji, których nauczyli się po zakończeniu gry, do sformułowania autorefleksji i omówienia swoich odczuć. Proces autorefleksji można przeprowadzić w grupie lub podczas sesji indywidualnych, jeśli są uczniowie, którzy nie mają oporów przed wyrażaniem siebie przed innymi.

W celu zainicjowania dyskusji na temat doświadczeń uczniów, można zadawać im znaczące pytania lub zaprosić ich do wyrażenia siebie poprzez wykorzystanie sztuki (np. narysowanie obrazu).

Kiedy uczniowie ukończą grę, otrzymają formularz informacji zwrotnej, aby ocenić swoje doświadczenia z grą i przekazać dalsze komentarze, jeśli zechcą.

Jeśli chodzi o czas trwania pilotażu, może on trwać od 60 minut do 1,30 godziny, w zależności od czasu potrzebnego na dyskusję z uczniami na temat scenariuszy gry i znaczenia kompetencji międzykulturowych.

Ważne jest, aby moderator robił notatki na temat pytań uczniów, trudności, jakie napotkali podczas pracy z grą C.U, czasu, w którym uczniowie zostali wciągnięci w grę C.U itp.

Będą również dostępne kontakty do partnerów projektu na wypadek, gdyby trenerzy potrzebowali natychmiastowej pomocy podczas pilotażu (telefon komórkowy, Skype, e-mail).

Po zakończeniu pilotażu każdy partner zaprosi swoich trenerów/nauczycieli na 2-godzinne warsztaty, podczas których omówiony zostanie przebieg pilotażu, trudności, jakie napotkali uczniowie podczas pracy z grą C.U. itp. Osoby, które będą pomagać w procesie pilotażowym jako nauczyciele/ osoby prowadzące, wypełnią również dostarczony formularz ewaluacyjny, który zostanie przedstawiony w następnym rozdziale.

Kwestionariusze informacji zwrotnej dla nauczycieli będą wykorzystywane nie tylko do pilotażu, ale także do zwykłego użytkowania gry C.U, ponieważ jest to ważne dla zespołu projektowego, aby wprowadzić ulepszenia do gry.



4) Kwestionariusz opinii nauczycieli

Mając na uwadze swoje doświadczenia z uczniami grającymi w grę C.U, odpowiedz na poniższe pytania:

1. Projekt gry jest atrakcyjny (interfejs, grafika itp.)

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

2. Gra jest łatwa do przejścia

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

3. Podane instrukcje są jasne i łatwe do zrozumienia

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

4. Aktywności i misje w grze są interesujące

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

5. Ukończenie zadań w grze dało uczniom satysfakcjonujące poczucie spełnienia

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

6. Gra jest skutecznym narzędziem dla uczniów podnoszącym ich kompetencje kulturowe.

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

7. Czas potrzebny uczniom na ukończenie gry jest satysfakcjonujący.

1. Zupełnie się nie zgadzam	2. Nie zgadzam się	3. Trudno powiedzieć	4. Zgadzam się	5. Całkowicie się zgadzam
-----------------------------	--------------------	----------------------	----------------	---------------------------

8. Czy poleciłbyś grę innym nauczycielom?

1. Tak	2. Nie	3. Nie wiem
--------	--------	-------------

9. Inne komentarze lub sugestie:

10. Grupa wiekowa uczniów::

7-8 lat	9-10 lat	11-12 lat	13-14 lat
---------	----------	-----------	-----------

11. Liczba uczniów, którzy grali w grę C.U.: _____

Bardzo dziękujemy!

