

GRA TERENOWA „Zaginiona mapa Suszca”

Gra została przygotowana w ramach projektu „7 wieków Suszca”, dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w ramach programu „Patriotyzm Jutra”.

Wprowadzenie

Przez ponad 700 lat mieszkańcy Suszca pozostawiali po sobie ślady swojej codzienności – fotografie, dokumenty, przedmioty, opowieści i wspomnienia. Pięćdziesiąt lat temu powstała Kamajówka, która stała się miejscem pielęgnowania lokalnej historii oraz przestrzenią, w której pamięć o mieszkańcach jest chroniona i przekazywana kolejnym pokoleniom.

Podczas porządkowania zbiorów nowo utworzonego Centrum Archiwistyki Społecznej odkryto, że zaginęła wyjątkowa mapa przedstawiająca dawne dzielnice Suszca. Ktoś podzielił ją na fragmenty i ukrył w różnych miejscach.

Czy uda Wam się rozwiązać wszystkie zagadki, odnaleźć brakujące części i odtworzyć zaginioną mapę?

Przed Wami wyjątkowa gra terenowa pełna zagadek, wyzwań i historycznych tropów. W czasie zabawy poznacie historię Suszca, dawne zawody, tradycje, kulturę oraz codzienne życie jego mieszkańców.

Cel gry

Celem gry jest odnalezienie wszystkich fragmentów zaginionej mapy Suszca.

Po wykonaniu każdego zadania uczestnicy zdobywają kolejny fragment mapy. Po skompletowaniu wszystkich części będą mogli ułożyć całą mapę i odkryć jej tajemnicę.

Krok 1 – Rozpocznij grę

Pobierz i wydrukuj i potnij mapę z **załącznika nr 1**.

Krok 2 – Dawne zawody w Suszcu

Historia Suszca sięga 1326 roku. Pierwsza wzmianka o miejscowości znajduje się w papieskich kolektoriach, czyli spisach świętopietrza. Już wtedy wieś była dobrze rozwinięta – posiadała własny kościół oraz proboszcza utrzymywanego przez mieszkańców.

Nazwa „Suszec” prawdopodobnie wywodzi się od wysuszonego pnia drzewa znajdującego się pośród podmokłych terenów. Przez kolejne stulecia mieszkańcy zajmowali się głównie rolnictwem, jednak każda wieś potrzebowała również rzemieślników świadczących usługi całej społeczności. Byli to między innymi kowale, młynarze, kołodzieje, garncarze, snycerze i zielarze.

Zadanie

Na podstawie krótkich wierszy napisanych w gwarze śląskiej odgadnij, o jakim zawodzie jest mowa.

1. Sieje, zbiyro, cołki dziyń coś robi,
dzięki niymu wszyscy som zdrowi.
Bo to właśnie na polu plony zbiyro,

coby jedzynie potym wszystkich cieszyło.
2. Kuje, metalym się zajmuje,
każdego kunia we wsi podkuje.
Downij w każdej wsi musioł być,
coby ludzie narzyndziami mogli pole ryć.
3. Jak już ziarno w swoje rynce dostanie,
to w mąkę przemienione ono zostanie.
Coby z tej mąki chlyb mogli upiyc,
takie som dziynki niymu ziarna ewolucje.

Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymasz fragment pociętej mapy z załącznika nr.1

Krok 3 – Śląskie warzynie

Dawna śląska chałupa była przede wszystkim funkcjonalna. Początkowo mieszkańcy żyli w drewnianych domach krytych strzechą, a później w budynkach murowanych z dachówką. Choć domy były niewielkie, znajdowało się w nich wszystko, co potrzebne do codziennego życia.

W tradycyjnej suszeckiej chałpie nie mogło zabraknąć bifyja, kachloka oraz dużego stołu, przy którym spotykała się cała rodzina. Posiłki przygotowywano na żywym ogniu, a piec stanowił serce domu.

Kuchnia śląska opierała się na prostych, sycących potrawach przygotowywanych z lokalnych produktów. Na stołach królowały dania mączne, zupy, placki, żur czy wodzionka.

Zadanie

Wydrukuj **garniec z załącznika nr 2** oraz **składniki z załącznika nr 3**. Wytnij wszystkie elementy i rozłóż składniki wokół garnca.

Następnie dobierz odpowiednie składniki, aby przygotować następujące potrawy:

1. Kluski śląskie
2. Rolada
3. Modro kapusta
4. Klapsznity
5. Nudelzupa
6. Ajerkuchy
7. Szałot

8. Wunszt z zymftym
9. Wodzionka

Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymasz kolejny fragment mapy z załącznika nr.1

Materiały: załączniki nr 2 i 3.

Krok 4 – Dawny i współczesny Suszec

Suzec nieustannie się zmienia. Wiele charakterystycznych budynków zniknęło z krajobrazu lub na przestrzeni lat zmieniło swój wygląd i funkcję.

Zadanie

Dopasuj archiwalne fotografie z **załącznika nr 4** do przedstawionych obiektów.

Dopasuj zdjęcia do:

- kina,
- szkoły,
- kościoła,
- Gminnego Ośrodka Kultury,
- Ośrodka Rekreacyjnego „Gwaruś”,
- Urzędu Gminy,
- Kopalni Węgla Kamiennego „Krupiński”.
- Boiska Sportowego w Suszcu.

Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymasz kolejny fragment mapy z załącznika nr.1

Materiały: załącznik nr 4.

Krok 5 – Kopalnia KWK „Krupiński”

Budowę Kopalni Węgla Kamiennego „Krupiński” rozpoczęto w 1975 roku. Jej powstanie znacząco wpłynęło na rozwój Suszca i okolicznych miejscowości, zapewniając zatrudnienie wielu mieszkańcom regionu.

Praca górnika wymagała siły, wytrzymałości, odwagi oraz umiejętności współpracy.

Zadanie

Rozsyp kawałki węgla pomiędzy drzewami, krzewami lub innymi przeszkodami. Twoim zadaniem jest odnalezienie wszystkich kawałków i przewiezienie ich na taczce do wyznaczonego miejsca.

Jeżeli warunki na to pozwalają, zadanie można wykonać po zmroku, używając latarek. Dzięki temu łatwiej będzie poczuć atmosferę pracy w górniczym wyrobisku.

Po ukończeniu zadania otrzymujesz kolejny fragment mapy.

Krok 6 – Fotografia retro

Czas na pamiątkę z podróży w czasie.

Zadanie

Wykonaj zdjęcie w stylu dawnych fotografii.

W załączniku nr 5 znajdziesz przykładowe fotografie przedstawiające sposób pozowania sprzed lat. Jeśli masz możliwość, załóż tradycyjny strój śląski lub elementy garderoby należące do rodziców czy dziadków.

Pamiętaj o charakterystycznej, poważnej minie!

Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymasz kolejny fragment mapy z załącznika nr.1

Krok 7 – Śląska pieśń

Ostatnim zadaniem będzie wykonanie tradycyjnej śląskiej pieśni „**Piyła dziółcha chlyb**” ze zbioru Mariana Cieśli.

Dawniej podobne pieśni śpiewały dzieci i młodzież podczas codziennych prac oraz wspólnych spotkań.

Melodię utworu znajdziesz po zeskanowaniu kodu QR z załącznika nr 6 lub wyszukując tytuł w serwisie YouTube. Link do piosenki:

https://www.youtube.com/watch?v=JCM1D4lpXxs&list=RDJCM1D4lpXxs&start_radio=1

Tekst utworu

1.

Piyła dziółcha chlyb, zrobił się zokalec,
jak maślany grzyb i ruby na palec.
Pedziołech Marynie: „Coś ty za stworzyni?
Możno by się wścic, jak nie łumiy piyc”.

2.

Sioła baba mak miyndzy ziemnioczysko,
nie wiedziała jak, zmarniało ji wszystko.
Pedziołech Marynie: „Coś ty za stworzyni?
Jo cie nie chcą znać, jak nie łumiysz sioć”.

3.

Szła baba bez wieś, jyny rajcowała,
aż na wieczór zaś do dóm się dostała.
Pedziołech Marynie: „Coś ty za stworzyni?
Stroć się babo, stroć — jo cie nie chcą znać!”.

Po poprawnym wykonaniu zadania otrzymasz kolejny fragment mapy z załącznika nr.1

Zakończenie gry

Gratulacje!

Jeżeli udało Ci się wykonać wszystkie zadania, możesz ułożyć wszystkie zdobyte fragmenty z załącznika nr 1 i odtworzyć zaginioną mapę Suszca.

Przyjrzyj się uważnie nazwom dawnych dzielnic zaznaczonych na mapie. Wiele z nich do dziś funkcjonuje w pamięci mieszkańców i jest przekazywanych z pokolenia na pokolenie.

Czy wiesz, w której historycznej części Suszca mieszkasz Ty lub Twoja rodzina?

Odpowiedzi do kroku 2

Rolnik – Bamber

1. Sieje, zbiyro, cołki dziyń coś robi,
dzięki niymu wszyscy som zdrowi.
Bo to właśnie na polu plony zbiyro,
coby jedzynie potym wszystkich cieszyło.

Kowal

2. Kuje, metalym się zajmuje,
każdego kunia we wsi podkuje.
Downij w każdej wsi musioł być,
coby ludzie narzyndziami mogli pole ryć.

Młynarz

3. Jak już ziarno w swoje rynce dostanie,
to w mąkę przemienione ono zostanie.
Coby z tej mąki chlyb mogli upiyc,
takie som dziynki niymu ziarna ewolucje.