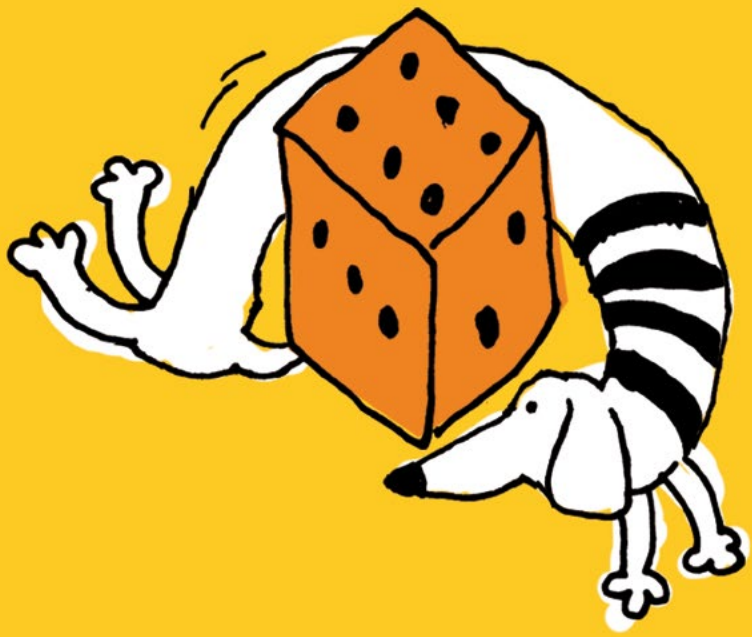
WIELOKULTUROWE PSIE POLE

- ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ!



INSTRUKCJA PRZEPROWADZENIA GRY TERENOWEJ

WPROWADZENIE

Motto:

Gdzieś na wschodnich rubieżach, tam, gdzie za Psim Polem, Oleśnicą i Namysłowem, i dalej za Oławą i Opolem ciągnęły się granice Polski, wyczuwało się przejście z Europy Środkowej na Wschód, przejście do kraju leżącego pomiędzy Europą a bezkresem przedsionka Azji. Świadomość ta kształtowała horyzont miasta. I wiedziano, że gdzieś w jego podziemiach spoczywa przeszłość.

Gregor Thum, Obce miasto. Wrocław 1945 i potem, Wrocław 2007

Niniejsza broszura zawiera komplet materiałów, które umożliwią Wam samodzielne przeprowadzenie gry miejskiej z własnymi dziećmi, uczniami w szkole lub grupą młodzieży, która uczęszcza do Was na zajęcia w świetlicy. Tematyka gry dotyczy wielowyznaniowej i wielokulturowej historii Psiego Pola, a stacje i zadania zostały zaproponowane przez uczniów, z którymi spotkaliśmy się na zajęciach w kilku szkołach na osiedlu. Podczas warsztatów trochę obudziliśmy wspomnianą przez Thuma przeszłość, dawny Wrocław i dawne Psie Pole – niemieckie Hundsfeld, które w 1743 roku przejściowo nosiło nazwę Friedrichstadt.

To, z czym się zapoznacie, jest pewnym wyborem. Z niektórych pomysłów musieliśmy bowiem zrezygnować ze względu na zbyt duże odległości pomiędzy poszczególnymi stacjami, inne nieco uprościć, by wykonanie zadania w danym punkcie nie trwało zbyt długo. W każdym przypadku staraliśmy się jednak zachować pierwotną myśl autorów zadania.

Zorganizowanie gry wymaga od Was pozyskania wolontariuszy, którzy będą pełnić funkcję opiekunów stacji i przekazywać drużynom zadania oraz wskazówki dojścia do następnego punktu. Wiąże się też z koniecznością przygotowania kart gry dla drużyn, kopert z zadaniami i wskazówkami, a jeśli kilka drużyn ma grać równocześnie, z przygotowaniem trasy dla każdej grupy. Powinna ona zostać tak ułożona, by przy stacjach nie tworzyły się zatory i uczestnicy nie musieli czekać, aż poprzednia grupa skończy. Niezbędne będą też pomoce (sztywne podkładki pod kartki, papier i długopisy dla każdej drużyny, flamastry, a także koperty) oraz rekwizyty – ich potrzeba została zasygnalizowana przy każdym z zadań. My dodatkowo przygotowaliśmy puzzle. Na każdej stacji po rozwiązaniu zadania opiekun punktu przekazywał drużynie kawałek obrazka, który na końcu, po złożeniu wszystkich elementów, okazał się mapą Europy.

Czas gry został ustalony przez nas na 1,5 godziny. Po jego upływie wszystkie drużyny niezależnie od tego, gdzie są, powinny skończyć grę i udać się na miejsce zbiórki.

GRAMY NA
PSIM POLU

GRAMY NA PSIM POLU!

OPIS FABUŁY

ALBUM DZIADKA

W domu Julki i Pawła panuje dziś nieco nerwowa, ale też podniosła atmosfera, bo od dziś zamieszka z nimi dziadek Maurycy. Kiedy do mieszkania wjechały wszystkie kartony z rzeczami dziadka, zrobiło się lekkie zamieszanie, a jeszcze pod nogami plącze się krótkonogi Toffik. Przez niego jeden z kartonów wraz z całą zawartością o mało co nie wylądował na podłodze, a były w nim zdjęcia babci i dziadka z czasów ich młodości i chyba jeszcze starsze. Miejsca na fotografiach niby znajome, ale jakieś inne. Paweł starał się podpytać dziadka o te stare zdjęcia, jednak ten wręczył im fotografie i wysłał rodzeństwo na spacer po ich własnym osiedlu.

Wy, Szanowni Gracze, macie za zadanie pomóc im w rozszyfrowaniu poszczególnych miejsc i historii dotyczących tej okolicy, czyli Psiego Pola.

ZASADY GRY

Do gry przystępują zespoły 4-6-osobowe (każda klasa powinna podzielić się na 4 grupy), które otrzymują na starcie kartę gry (wpiszcie tam nazwę swojej Drużyny) oraz wskazówkę dojścia do 1. stacji.

Zadaniem Drużyny jest dotarcie do każdego z **8 zaplanowanych punktów** na trasie wędrówki przez osiedle. W danym punkcie Drużyna rozwiązuje zadanie, a opiekun stacji przyznaje punkty i potwierdza ten fakt na karcie gry. Jeśli na danej stacji nie zastaniecie opiekuna, punkty zostaną przyznane przez organizatora gry na mecie.

Na każde zadanie drużyna ma **maksymalnie 7 minut**. Jeśli w tym czasie nie wykona zadania, nie otrzymuje punktu, tylko idzie do kolejnej stacji. Za dobrze rozwiązane zadanie Drużyna może otrzymać nie tylko punkt (punkty), ale również element układanki, z którego zostanie ułożony obrazek na końcu gry. **Wygrywa grupa, która zdobyła najwięcej punktów i dotarła do mety w najkrótszym czasie**.

W czasie gry można korzystać z internetu, chyba że w poleceniu do danego zadania wskazano inaczej.

Po dojściu do każdej stacji Drużyna powinna przywitać się z jej opiekunem (np. hasłem „Gramy na Psim Polu"). Bez tego nie możecie przystąpić do wykonywania zadania!

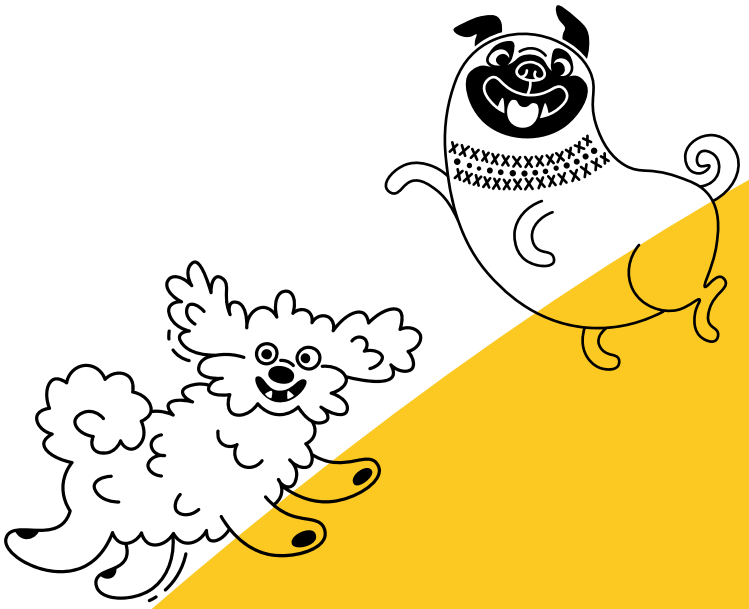
POWODZENIA!

Start gry: plac za CBK Fama

Meta: plac za CBK Fama

Czas: 1,5 godziny

Liczba stacji: 8



Strona do wydruku i wręczenia uczestnikom gry

MAPA GRY (DLA OPIEKUNÓW I NAUCZYCIELI)

Ponieważ pracowaliśmy z grupami zróżnicowanymi wiekowo, przygotowaliśmy 2 wersje gry: dla młodszych i starszych uczestników.

Wersja łatwiejsza (IV-VI klasa)

- Centrum Biblioteczno-Kulturalne Fama, ul. B. Krzywoustego 286
- Kościół pw. św. Jakuba i Krzysztofa, ul. B. Krzywoustego 291
- Rynek Psiego Pola, przy rzeźbach psów
- Cukiernia Gondek, ul. B. Krzywoustego 302
- Kawiarnia i pracownia artystyczna Stara Piekarnia, ul. B. Krzywoustego 310a
- Dawny cmentarz żydowski, ul. Sycowska 3, pod kasztanowcem
- Szkoła Podstawowa nr 6, ul. Gorlicka 25
- Skwer przy rondzie Lotników Polskich, ul. Kiełczowska, głaz upamiętniający bitwę.

Wersja trudniejsza (VII-VIII klasa)

- Kościół pw. św. Jakuba i Krzysztofa, ul. B. Krzywoustego 291
- Rynek Psiego Pola, przy rzeźbach psów
- Dawny cmentarz żydowski, ul. Sycowska 3, pod kasztanowcem
- Dawny kościół ewangelicki, ul. Sycowska 1, stacja przy domu starców znajdującym się niegdyś przy kościele
- Klub Sportowy “Lotnik”, ul. Bierutowska 38
- Zieleniec przy białym bloku za Lidlem, ul. Bierutowska 8
- Skwer przy rondzie Lotników Polskich, ul. Kiełczowska, głaz upamiętniający bitwę
- Szkoła Podstawowa nr 6, ul. Gorlicka 25.

POSZCZEGÓLNE STACJE:

FAMA

***Potrzebny rekwizyt: karteczki z tytułami filmów**

Wskazówka dotarcia: Udajcie się do miejsca, gdzie dawniej było kino. Znajdźcie element, który nawiązuje do tych dawnych czasów, ale nie wchodźcie do środka, tylko zatrzymajcie się przy osobie, która, Waszym zdaniem, może być opiekunem stacji.

Zadanie — kalambury: Zadaniem ochotnika z drużyny jest pokazanie pozostałym członkom grupy tytułu wylosowanego filmu.

Podpowiedź: Film ten opowiada o życiu w innej kulturze lub różnorodnej społeczności. Otrzymacie 1 punkt, gdy odgadniecie 2 tytuły filmów. Przy wykonywaniu tego zadania nie można korzystać z internetu.

Uwaga: poniżej znajdują się przykładowe tytuły filmów z tej kategorii, możecie pomyśleć o swoich własnych propozycjach.

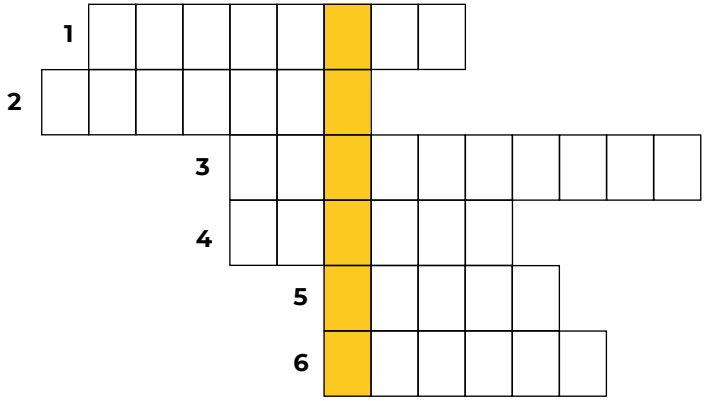
- „Pocahontas”,
- „Avatar”,
- „Coco”,
- „Merida Waleczna” („Brave”),
- „Vaiana - skarb oceanu” („Moana”),
- „Mulan”,
- „Mój sąsiad Totoro” („My neighbor Totoro”),
- „Aladyn” („Aladdin”),
- „Zwierzogród” („Zootopia”),
- „W pustyni i w puszczy”,
- „Moje wielkie greckie wesele” („My Big Fat Greek Wedding”).

KOŚCIÓŁ ŚW. JAKUBA I KRZYSZTOFA

***Potrzebny rekwizyt: wydrukowane krzyżówki**

Wskazówka dotarcia: Udajcie się do miejsca, które wielu mieszkańców Psiego Pola odwiedza w niedzielę i przy specjalnych okazjach. Nie wchodźcie do środka, tylko spróbujcie odnaleźć opiekuna tego przystanku.

Zadanie: Rozwiążcie krzyżówkę, odpowiadając na poniższe pytania. Dzięki temu uzyskacie hasło związane z tym miejscem.



1. Osiedle, na terenie którego się znajdujemy
2. Świątynia wyznania katolickiego lub protestanckiego
3. Wierni jakiego wyznania modlą się w tym kościele
4. Jedno z miejsc, do którego docierali migranci na Psie Pole
5. Miejsce z pomnikami psów
6. ... pod Błękitnym Jeleniem – dawniej istniejąca gospoda blisko kościoła

Za poprawnie rozwiązaną krzyżówkę macie 1 punkt.

Bonusowy punkt możecie dostać, jeśli napiszecie krótkie wyjaśnienie otrzymanego hasła (co to jest, definicja) i spróbujecie odnaleźć tę rzecz w pobliżu (na terenie kościoła, a nie w jego wnętrzu). Czy wiecie, że to jedna z pamiątek po istniejącym na Psim Polu kościele ewangelickim?

1. Psie Pole / 2. kościół / 3. katolickie / 4. stacja kolejowa / 5. rynek / 6. zajazd / hasło: OŁTARZ

RYNEK PSIEGO POLA

***Potrzebne rekwizyty: taśma klejąca i nożyczki do zamocowania kopert z zadaniami**

Wskazówka dotarcia: Odnajdźcie zwierzęta zastygłe w bezruchu.

Zadanie: Znajdźcie karteczki przyczepione do psów. Są na nich wypisane zagadki związane z Psim Polem. Podajcie prawidłowe odpowiedzi na te pytania/zagadki. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymacie 1 punkt (czyli łącznie 3 punkty za 3 prawidłowe odpowiedzi).

Kiedy wolontariusz zalicza zadanie:

Gdy dzieci prawidłowo odpowiedzą na pytania:

- Kiedy włączono Psie Pole do Wrocławia?
- Kto wg legendy zmierzył się na Psim Polu z Bolesławem Krzywoustym?
- Kto w 1806 r. zajął Psie Pole?

Wolontariusz może przyznać **od 1 do 3 punktów** (w zależności od liczby prawidłowych odpowiedzi).

W nagrodę za prawidłowe odpowiedzi na wszystkie 3 pytania grupa otrzymuje fragment tekstu dotyczącego historii Psiego Pola i różnych społeczności, które tu zamieszkiwały.

Na przestrzeni wieków Wrocław był kolejno polski, czeski, austriacki i pruski. Jego oblicze mieniło się to ciepłem Pragi i Krakowa, to znów pruską surowością Berlina, to wreszcie zmysłowością wiedeńskiego baroku. Było to miasto jednocześnie protestanckie i katolickie, a do tego siedziba trzeciej co do wielkości gminy żydowskiej w Niemczech.

Cyt. za Gregor Thum, Obce miasto Wrocław 1945 i potem, Wrocław 2007, s. 18.

Podobnie Psie Pole nie było jednorodne. W 1845 roku miasteczko zamieszkiwało 779 osób, w tym 396 ewangelików, 347 katolików i 36 żydów. Poszczególne wyznania miały na miejscu swoje szkoły i świątynie. Kościół ewangelicki (protestancki) istniał do II wojny światowej, wtedy został zburzony. Po synagodze nie został żaden ślad, być może wierni korzystali tylko z wynajętego pomieszczenia.

1. Odpowiedź: 1928 / 2. Król niemiecki Henryk V, przyszły cesarz rzymsko-niemiecki / 3. Wojska napoleońskie obległe Wrocław, (Ciekawostka: kwaterę na Psim Polu miał przez pewien czas brat Napoleona, Hieronim)

KLUB SPORTOWY “LOTNIK”

UL. BIERUTOWSKA 38

(siedziba nieistniejącego już klubu piłkarskiego, powstałego w 1946 roku, obecnie trenują tam zapaśnicy, w dawnych czasach też restauracja Deutscher Kaiser)

***Potrzebny rekwizyt: wiadro lub puszka i przygotowane karteczki**

Wskazówka dotarcia: Znajdźcie stary, biały budynek stojący naprzeciwko miejsca, z którego można odjechać w kierunku centrum Wrocławia lub do Trzebnicy. Dawniej znajdowała się tam restauracja.

Zadanie: Ochotnik ma za zadanie kopnięcie piłką w puszkę/wiaderko w taki sposób, aby wwypadły z niej/niego karteczki. Na kartkach znajdują się nazwy niemieckich dań. Waszym zadaniem jest dopasowanie, które z nich podaje się na śniadanie, obiad, a które na kolację.

Przy wykonywaniu tego zadania nie można korzystać z internetu.

Za prawidłowo wykonane zadanie otrzymacie **1 punkt**.

Wolontariusz zalicza zadanie wtedy, gdy uczestnicy poprawnie przypiszą dania do posiłku (śniadania/obiadu/kolacji) według poniższego wzoru:

Śniadanie (Frühstück)

- Toast mit Butter und Marmelade (tosty z masłem i dżemem)
- Brot oder Brötchen mit Honig (chleb lub bułki z miodem)
- Kaffee für Erwachsene und Kakao für Kinder (kawa dla dorosłych i kakao dla dzieci)

Obiad (Mittagessen)

- Fleischsuppe mit Grießknödel (zupa mięsna z dodatkiem klusek z kaszy manny)
- Gemüsesuppe (zupa jarzynowa)
- Sauerbraten (pieczeń wołowa na kwaśno)

Kolacja (Abendessen)

- gebackene Wurst und Brot (pieczona kiełbaska i pieczywo)

Za prawidłowo wykonane zadanie wolontariusz przyznaje **1 punkt**.

NIEISTNIEJĄCY KOŚCIÓŁ PROTESTANCKI

NIEISTNIEJĄCY KOŚCIÓŁ PROTESTANCKI

Stacja przy ul. Sycowskiej 1 (dawnym domu starców)

***Potrzebny rekwizyt: fotografie przedstawiające wnętrza świątyń różnych wyznań oraz ich opisy (każdy opis na osobnej karteczce)**

Wskazówka dotarcia: KEŹ NG LUKCĘ SRCPWSIĄ 1.

Wskazówka dotarcia została zapisana przy użyciu szyfru.

Zasada szyfru:

Litera “G” - wymienia się na literę “A” (bądź litera “A” wymienia się na literę “G”). Analogicznie wymieniają się następujące pary liter:

D - E / E - D

R - Y / Y - R

P - O / O - P

L - U / U - L

K - I / I - K

Przyjrzyjcie się zasadzie szyfru zapisanej wyżej. Jest w nim 6 par liter (np. pierwsza para to litery G i A). Jeśli litera wpisana w zdaniu “KEŹ NG LUKCĘ SRCPWSIĄ 1” to jedna z liter z szyfru, zamieniono ją na jej odpowiednik według ww. zasady. Spróbujcie odczytać wskazówkę.

Zadanie: Przy obecnym rondzie Lotników Polskich znajdował się dawniej Kościół ewangelicki, zaś w pobliżu budynku, przy którym jest stacja - 2 cmentarze ewangelickie.

Przed Wami znajdują się zdjęcia przedstawiające przykładowe wnętrza kościołów różnych wyznań, wśród nich ewangelickiego i rzymsko-katolickiego. Przeczytajcie na głos, czym się charakteryzuje wystrój kościołów ewangelickiego i rzymsko-katolickiego i dopasujcie opisy do właściwych zdjęć.

Przy wykonywaniu zadania nie można korzystać z internetu.
Za prawidłowo wykonane zadanie otrzymacie **1 punkt**.

Zapis: idź na ul. Sycowską 1

Kościół rzymsko-katolicki:

- Ołtarz umieszczony w tzw. prezbiterium, czyli przestrzeni kościoła przeznaczonej dla duchowieństwa oraz służby liturgicznej (m.in. ministrantów). Zwykle prezbiterium jest wydzielone od reszty kościoła lekkim podwyższeniem, często jest też węższe i zakończone łukiem.
- Liczne ołtarze boczne, figury świętych, obrazy
- Wszyscy wierni siedzą/stoją na tym samym poziomie, nie ma balkonów (oprócz balkonu z tyłu kościoła, w którym mieszczą się organy)
- Tzw. plan podłużny (wnętrze oparte na kształcie np. prostokąta bądź krzyża łacińskiego)

Kościół ewangelicko-augsburski:

- Ołtarz i ambona w centrum:
- Brak ołtarzy bocznych i przedstawień świętych:
- Empory (balkony):
- Tzw. centralny plan (wnętrze oparte na kształcie np. koła, elipsy, kwadratu, krzyża greckiego)

Wolontariusz zalicza zadanie, gdy dzieci prawidłowo przypiszą opisy cech charakterystycznych wnętrza do typu kościoła.

DAWNY CMENTARZ ŻYDOWSKI

***Potrzebne rekwizyty: tabliczki lub kartoniki z hasłami zapisanymi po hebrajsku lub w jidysz**

Wskazówka dotarcia: adres: Sycowska 3 pod kasztanowcem

Zadanie: Dziś mało kto wie, że na wrocławskim Psim Polu istniała niewielka gmina żydowska. Od 1811 roku jej zmarłych członków chowano na tamtejszym cmentarzu żydowskim, który znajdował się niedaleko istniejącego do drugiej wojny światowej kościoła ewangelickiego. Bardzo możliwe, że stoicie teraz częściowo na terenie wspomnianego cmentarza.

Warto również wiedzieć, że kilka wieków wcześniej w miasteczku Psie Pole, czyli Hundsfeld, istniała drukarnia żydowska dysponująca czcionkami hebrajskimi. I właśnie obu tych rzeczy będzie dotyczyło kolejne zadanie.

Zgadnijcie, o jaki wyraz chodzi w podanych zdaniach i spróbujcie go zapisać w języku hebrajskim lub jidysz wg wzoru, który Wam pokaże opiekun stacji.

- Tradycyjna potrawa jedzona w szabat, gdy nie wolno było gotować i rozpalać ognia - ...
- Był bardzo skromny i odbywał się najczęściej w dniu śmierci lub nazajutrz - ...
- Inaczej Dzień Pojednania - ....

Za prawidłowo wykonane zadanie otrzymacie **1 punkt**.

Kiedy wolontariusz zalicza zadanie:

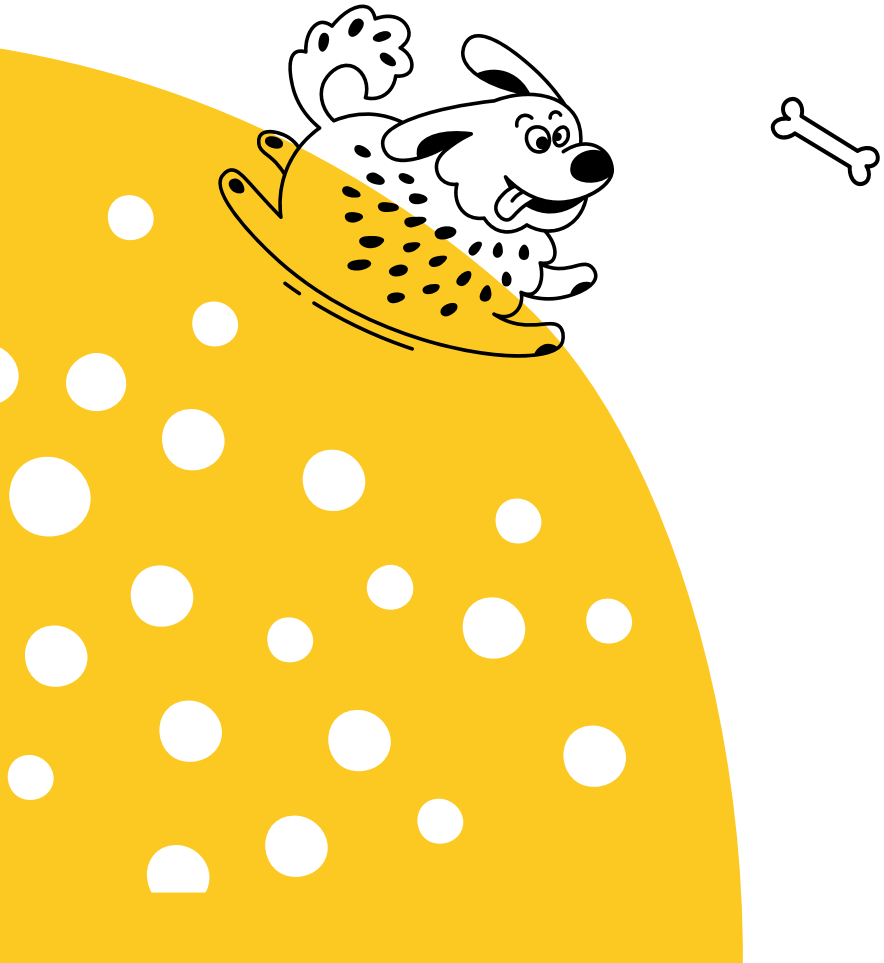
Po dotarciu na stację opiekun przekazuje dzieciom tekst nt. cmentarza.

Po przeczytaniu tekstu drużyna otrzymuje 3 zdania do uzupełnienia, każde brakujące słowo powinno zostać zapisane w języku hebrajskim /jidysz.

1. tradycyjna potrawa jedzona w szabat, gdy nie wolno było gotować i rozpalać ognia - ... [czulent (טנלאָשט - jidysz)]
2. Był bardzo skromny i odbywał się najczęściej w dniu śmierci lub nazajutrz - ... [pogrzeb - halwaja (היוולה - hebrajski)]
3. inaczej Dzień Pojednania - .... [Jom Kipur (רופֶכ מוי - hebrajski, רופיכ־מוי - jidysz)]

Jak uczestnicy podadzą prawidłowe hasło, np. „czulent”, wolontariusz pokazuje tabliczkę z tym hasłem zapisanym w odpowiednim języku (jidisz lub hebrajskim) i dzieci mają za zadanie przepisanie tego słowa na swojej kartce.

Uwaga: istnieje różnica między hebrajskim pismem ręcznym a drukowanym. Alfabet znajdziecie na stronie: http://www.iwrit.pl/alefbet.php.



SKWER PRZY UL. KIEŁCZOWSKIEJ

***Potrzebny rekwizyt: piłka**

Wskazówka dotarcia: znajdźcie głaz upamiętniający bitwę pod Psim Polem.

Zadanie dla młodszych: Opiekun stacji rzuca piłkę do każdego gracza po kolei i zadaje mu pytanie o stolicę wybranego przez siebie kraju. Gracz łapie piłkę i ma 10 sekund na odpowiedź i odrzucenie piłki do opiekuna stacji. Zaliczenie zadania następuje, gdy każda osoba z drużyny odpowie przynajmniej na 1 pytanie o stolicę (rzucanie trwa do czasu, aż wszyscy gracze z danego zespołu odpowiedzą poprawnie). Przy tej stacji nie można korzystać z internetu. Za prawidłowo wykonane zadanie otrzymacie **1 punkt**.

Kiedy wolontariusz zalicza zadanie: Najlepiej, żeby wolontariusz wybrał sobie jakichś 20 krajów świata, których stolice zna:) Za prawidłowo wykonane zadanie (gdy każdy z uczestników wymieni prawidłowo co najmniej 1 stolicę) wolontariusz przyznaje 1 punkt.

Zadanie dla starszych

Przeczytajcie fragment opisu bitwy na Psim Polu pióra Wincentego Kadłubka.

Jak nazywa się rodzaj manewru, fortelu, który został opisany w podanym tekście?

Skoro tylko więc zaświtało, z obu stron wybiegają naprzód lekkozbrojni, różniąc się zarówno liczbą, jak odwagą. Naprzeciw siebie ustawiają się szyki bojowe. I o ile [siły] Niemców zwiększa ich liczebność, o tyle Polaków śmielszymi czyni większa odwaga. Tymczasem z tyłu wyskakuje pokaźny zastęp Ślężan, którzy zwracają ku sobie znaczną liczbę nieprzyjaciół, umyślnie udają ucieczkę i odciągając tamtych od [innych] oddziałów, zwabiają ich coraz dalej, zwracają się przeciw zwabionym, a gwałtownym uderzeniem oszczepów z ukosa wystające ich długie włócznie równocześnie odtrącają i w nich godzą.

Za prawidłową odpowiedź otrzymujecie 1 punkt.

Chodzi o pozorny odwrót.

SKWER PRZY BIERUTOWSKIEJ

***Potrzebne rekwizyty: fotografie osiedli, plecak lub walizka**

Wskazówka dotarcia: Z tego miejsca widać odjeżdżające pociągi, ale nie jest to dworzec. Niedaleko znajduje się budynek zwany przez niektórych mieszkańców “White House”.

Zadanie: Psie Pole-Zawidawie zajmuje bardzo duży obszar. Wymieńcie nazwy 4 pomniejszych osiedli składających się na Psie Pole-Zawidawie (widoczne na fotografiach).

Następnie ułóżcie z cyferek napisanych na tyłach zdjęć datę uruchomienia stacji kolejowej na Psim Polu, otwarto wtedy linię kolejową z Wrocławia do Oleśnicy (data ta jest kodem do otwarcia plecaka).

Za wykonane zadanie otrzymacie **1 punkt**.

Bonus: Jeśli prawidłowo podacie kod, będziecie mogli otworzyć plecak. A gdy prawidłowo rozwiążecie zagadkę z plecaka, otrzymacie dodatkowy punkt.

Kiedy wolontariusz zalicza zadanie:

1. Gdy dzieci wymienią nazwy 4 pomniejszych osiedli składających się na osiedle Psie Pole-Zawidawie (widoczne na fotografiach).
2. A także ułożą z cyferek napisanych na tyłach zdjęć datę uruchomienia stacji kolejowej na Psim Polu, otwarto wtedy linię kolejową z Wrocławia do Oleśnicy.
3. Pytanie bonusowe z plecaka: Od którego roku stacja nosi nazwę Wrocław Psie Pole?

1. Psie Pole, Zgorzelisko, Zakrzów i Kiokoczyce / 2. Chodzi o datę 1868 / 3. Od 1945 roku

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 6

***Potrzebny rekwizyt: papier i kredki lub flamastry**

Wskazówka dotarcia: Udajcie się do dawnej szkoły ewangelicko-katolickiej. Dziś ten budynek wyróżnia się różowym kolorem; dalej działa tam szkoła.

Zadanie: Odnajdźcie psa na fasadzie budynku. Następnie odpowiedzcie, dlaczego w herbie Psiego Pola jest pies (istnieją 3 różne powody)

Po podaniu możliwych powodów odnoszących się do nazwy narysujcie swoją współczesną wersję herbu Psiego Pola — jeden na całą grupę. Na końcu gry Waszym zadaniem będzie przedstawienie i wyjaśnienie swojej koncepcji innym dzieciom.

Za w pełni wykonane zadanie (odnalezienie psa na fasadzie budynku, wyjaśnienie, dlaczego w herbie Psiego Pola jest pies i narysowanie własnej wersji herbu) otrzymacie 1 punkt.

Bonus: jeśli wymienicie wszystkie 3 powody, dla których w herbie znalazł się pies, otrzymacie dodatkowy **1 punkt**.

Kiedy wolontariusz zalicza zadanie:

Gdy dzieci w pełni wykonają zadanie (znajdą psa na fasadzie budynku, podadzą co najmniej 1 powód, dlaczego na herbie Psiego Pola jest pies, narysują swoją własną wersję herbu) - otrzymują **1 punkt**.

Gdy wymienią wszystkie 3 powody, dla których na herbie jest pies (różne wersje nazwy osiedla Psie Pole) otrzymują dodatkowy **1 punkt**

3 wersje nazwy: od bitwy, która się tu rzekomo rozegrała / od książęcych psiarni / od kiepskiej jakości ziem

CUKIERNIA GONDEK

***Potrzebny rekwizyt: okrągłe karteczki w różnych kolorach przypominające gałki lodów**

Wskazówka dotarcia: Udajcie się do najstarszej i największej lodziarni i kawiarni na Psim Polu.

Zadanie: Wyobraźcie sobie, że macie wszystkie smaki lodów, każdemu ze smaków odpowiada kolor flagi jakiegoś państwa (np. flaga polska to lód śmietankowy i truskawkowy). Ułóżcie z nich 3 różne flagi i podajcie nazwę państwa, które ma taką flagę (nie można korzystać z internetu). Uwaga: flaga polska się nie liczy. :)

Jeśli chcecie zdobyć **punkt bonusowy**, Waszym zadaniem będzie ułożenie co najmniej 5 flag.

Wskazówka dla wolontariusza + Kiedy wolontariusz zalicza zadanie:

Warto, żeby wolontariusz miał przy sobie telefon z internetem, żeby w razie czego mógł sprawdzić, czy dana flaga rzeczywiście ma barwy wskazane przez dzieci.

Gdy dzieci ułożą 3 różne flagi i podadzą nazwy państw - **1 punkt**.

Gdy dzieci ułożą 5 i więcej flag i podadzą nazwy państw - **1 punkt bonusowy**.

STARA PIEKARNIA

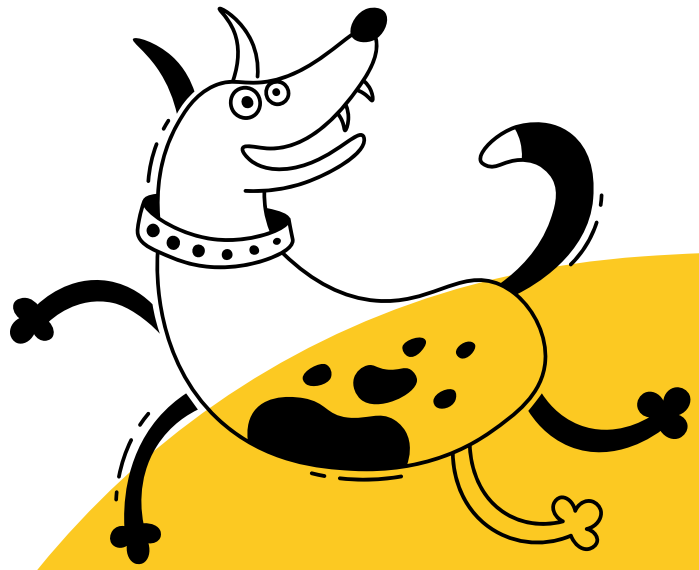
KAWIARNIA I PRACOWNIA ARTYSTYCZNA STARA PIEKARNIA

***Potrzebny przynajmniej 1 telefon lub aparat fotograficzny**

Wskazówka dotarcia: Idźcie do miejsca, gdzie dawniej wypiekano chleb, a gdzie teraz na elewacji znajdują się ceramiczne dekoracje.

Zadanie: Na jednym z kafli widzimy modnisia (niejednego) – psa ubranego w charakterystycznym stylu jednego z krajów europejskich. Znajdźcie go i powiedzcie, jaki kraj mógłby reprezentować. Zróbcie sobie zdjęcie przy kaflach.

Może być to stacja samoobsługowa. Za zrobienie fotografii z odpowiednim kaflem dzieci otrzymają 1 punkt, który zostanie przyznany na mecie.



czerwony beret z anteną i ubranie w paski - Francja

Wrocław

Projekt „Wielokulturowe Psie Pole – zagrajmy w to jeszcze raz!" został zrealizowany przez Fundację na Rzecz Studiów Europejskich we współpracy z Wrocławskim Centrum Rozwoju Społecznego w ramach Programu „Wrocławska Strategia Dialogu Międzykulturowego na lata 2018-2022" i był współfinansowany ze środków Gminy Wrocław (www.wroclaw.pl).

Zespół projektowy: Anna Cwynar, Monika Glińska, Maria Rudnicka-Myślicka, Valeriya Telitsina

Projekt i skład e-broszury: Katarzyna Domżalska

Zdjęcia: Marcin Gliński

Wybrane projekty pocztówek z Psiego Pola, przedstawiających charakterystyczne miejsca osiedla: klasa 4a (obecnie 5a) ze Szkoły Podstawowej nr 6

Za udział w naszym projekcie dziękujemy wszystkim uczestnikom i uczestniczkom gry terenowej, **uczniom i uczennicom**, którzy włączyli się w wytypowanie stacji oraz przygotowanie zadań i rysunków – brawo za kreatywność! – a także **dyrekcji i kadrze nauczycielskiej** z **SP nr 6, 10, 44** oraz **98** zlokalizowanych na wrocławskim osiedlu Psie Pole-Zawidawie (w szczególności Annie Grębowiec, Katarzynie Pomietło, Rafałowi Leszczyńskiemu i Krzysztofowi Wójcickiemu). Podziękowania kierujemy także do wolontariuszy zagranicznych skupionych wokół Fundacji Integracji Społecznej Prom.

WROCŁAW 2021