

GRA PLANSZOWA „SZLAKIEM MISJI ŚWIĘTEGO OTTONA Z BAMBERGU”

DLA UCZNIÓW SZKÓŁY PODSTAWOWEJ Z KLAS I-III

Przygotowana w ramach projektu badawczego Wydziału Teologicznego Uniwersytetu Szczecińskiego pt. „Historia świętości – świętość w historii” z okazji 900-lecia misji ewangelizacyjnej Pomorza.



FABUŁA GRY:

W latach 1124-1125 oraz 1128 biskup Otton z Bambergu przeprowadza chrystianizację Pomorza Zachodniego. 24 kwietnia 1124 roku, biskup Otton wyrusza z Bambergu by następnie w Gnieźnie spotkać się księciem Polski Bolesławem Krzywoustym. Tutaj uzgadnia szczegóły pierwszego etapu chrystianizacji i zaopatrzony w odpowiedni ekwipunek, strażę i kilku duchowych rusza w kierunku Pyrzyca. W orszaku biskupa są również świecy misjonarze. Na planszy gry w postaci misjonarzy świeckich wcielają się gracze. Podążając szlakiem dwóch misji świętego Ottona z Gniezna, przez Santok, Brzesko, Pyrzyce, Stargard, Szczecin, Dymin, Chocków, Uznam, Wolin, Kamień Pomorski, Cerkwice, Kołobrzeg, Białogard aż po Ujście, gracze napotykają przeszkody lub ułatwienia. **Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy minie linię mety.**

ZASADY GRY:

Ilość graczy: 2-4

Cel gry: Przejście szlakiem misji biskupa Ottona z Bambergu.

Zestaw do gry: plansza, pionki, kostka (K6), 8 kart do pól „?”.

PRZEBIEG GRY:

Przed grą należy przetasować karty i ułożyć je na jednym stosie. Gracze ustawiają pionki na polu START. Rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci największą ilość oczek na kostce. W przypadku remisu, o pierwszeństwo walczą gracze z największą ilością oczek, poprzez ponowne rzucenie kostką, aż do wygranej. Po pierwszym graczem kolejni grający, rzucają według wskazówek zegara.

Kostką rzuca się raz, chyba że uzyska się dodatkowy rzut z pola miasta (cyfra 1-15) lub pola „?” po wylosowaniu szczęśliwej karty. Karty pobieramy z góry stosu, czytamy i wykonujemy polecenie lub zachowujemy szansę ominięcia kolejki. Kartę po losowaniu i przeczytaniu odkładamy na spód stosu.



Po wykonaniu polecenia z karty, jeśli przesuwamy się na inne pole i będzie ono polem „?” nie losujemy kolejnej karty. W przypadku karty powrotu do miejscowości wracamy do najbliższej miejscowości lub na start, jeśli nie minęliśmy jeszcze 1 miejscowości. Po powrocie do miejscowości nie wykonujemy po raz kolejny polecenia z tej miejscowości, jeśli już w niej byliśmy. Polecenia z kart oraz opis pól z numerami może czytać nauczyciel, lub uczniowie w miarę umiejętności.

POLA SPECJALNE Z NUMERAMI

- 1 – **GNIEZNO** – spotykasz się z księciem Bolesławem Krzywoustym, spotkanie się przedłużyło tracisz jedną kolejkę.
- 2 – **SANTOK** – pomagasz orszakowi biskupa Ottona przekroczyć Noteć, rzekę graniczną między ziemiami polskimi, a Pomorzem Zachodnim. Rzuć kostką – jeśli wylosowałeś liczbę nieparzystą (1,3,5) tracisz jedną kolejkę, liczba parzysta (2,4,6) masz teraz dodatkowy rzut kostką.
- 3- **BRZESKO** – zachęcasz mieszkańców do chrztu udzielanego w strumyku Jordan i zyskujesz teraz dodatkowy rzut kostką.
- 4 – **PYRZYCE** – pomagasz w budowaniu Studzienki, dzięki której odbędzie się większa ilość chrztów. Rzuć kostką – jeśli wylosowałeś liczbę nieparzystą (1,3,5) tracisz jedną kolejkę, liczba parzysta (2,4,6) masz teraz dodatkowy rzut kostką.
- 5 – **STARGARD** – tutaj Otton spotkał się z księciem pomorskim - Warcisławem. Trzy dni odpoczął w tym grodzie po trudach podróży, ustalając dalszą trasę misji. Rzuć kostką: 6-dodatkowy rzut, pozostałe cyfry tracisz jedną kolejkę.
- 6 – **SZCZECIN** – napotkaliście opór mieszkańców Szczecina. Rzuć kostką i cofnij się o tyle pól do tyłu.
7. **DYMIN** – dziś ta miejscowość znajduje się na terenie Niemiec. Tracisz jedną kolejkę by nauczyć się lepiej języka niemieckiego.
8. **CHOĆKÓW** –zatrzymujesz się na dłużej by zwiedzić słowiańskie grodzisko w Gützkow. Tracisz jedną kolejkę.
9. **UZNAM** – ponieważ pomogłeś dostać się orszakowi biskupa Ottona na Górę Zamkową zyskujesz teraz dodatkowy rzut.
10. **WOLIN** – napotykanie z misją na bardzo duży opór mieszkańców. Cofasz się aż do Szczecina (pole 6) by uczestniczyć w rozmowach o przyjęcie chrztu przez jego mieszkańców. Wolinianie zgodzą się na chrzest, jeśli przyjmie go Szczecin. Po powrocie do Szczecina nie wykonujesz polecenia z pola 6. (UWAGA! Zadanie z pola 10 WOLIN - wykonuje gracz w całej grze tylko raz. Gdy ponownie trafi na to pole to zyskuje dodatkowy rzut.)
- 11 – **KAMIEN POMORSKI** – tutaj udało się ochrzcić się aż 3585 osób w nagrodę zyskujesz teraz dodatkowy rzut oraz jednorazowe zwolnienie z utraty kolejki.
- 12- **CERKWICA** – tracisz jedną kolejkę by pomóc w budowaniu studni.
- 13 – **KOŁOBRZEG** – w 1000 roku utworzono w tym mieście biskupstwo Kołobrzeskie. Po 124 latach, przybywasz z biskupem Ottonem i nie zastajecie tam ludzi wierzących. Rozpoczynacie nauczanie.

Rzuć kostką (1,3,5) niestety, spotkałeś opór mieszkańców i cofasz się o 2 pola. (2,4,6) – udało się przekonać mieszkańców Kołobrzegu, w nagrodę idziesz o 2 pola do przodu.

14 – **BIAŁOGARD** – pomagasz w wybudowaniu Kościoła pod wezwaniem Wszystkich Świętych – tracisz kolejkę.

15 – **UJŚCIE** – przed powrotną podróżą do Gniezna biskup Otton zatrzymuje się w Ujściu. Czekasz jedną kolejkę.

Autor gry: Kazimierz Raczyński, CEN Koszalin 2022.

TRACISZ JEDNĄ KOLEJKĘ

**DODATKOWY RZUT
KOSTKĄ**

COFASZ SIĘ O TRZY POLA

**PRZESUWASZ PIONEK
O TRZY POLA DO PRZODU**

**WRACASZ DO
POPZEDNIEJ
MIEJSOWOŚCI**

**ZYSKUJESZ
JEDNORAZOWE
ZWOLNIENIE
Z UTRATY KOLEJKI**