

Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania

JERZY ZYGMUNT SZEJA

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Abstract

Theatrical and narrative role-playing games as activating methods of teaching

The article presents methodological ideas for the use of theatrical and narrative role-playing games in teaching the humanities – especially selected syllabus contents of Polish literature in secondary school. The illustrated contents are references to LARP entitled “The Ball at Senator Vasylev’s” referring to selected scenes from the 3rd part of “Dziady” by Adam Mickiewicz.

W swym artykule przedstawiam sposoby użycia teatralnych i narracyjnych gier fabularnych¹ jako aktywizujących metod realizacji treści programowych nauczania oraz wychowywania, przywołując przykłady ich zastosowań w nauczaniu języka polskiego w szkole średniej. W wywodzie zakładam, że czytelnik orientuje się, czym jest LARP i RPG. W celu zwiększenia pogłębłości zamieszczam na końcu artykułu *Aneks*, który zawiera karty posta-

¹ Nazwy angielskie to *Live Action Role Play* i *Table-Top Role Playing Game* (zwykle w wersji krótkiej: *Role Playing Game*). Używam polskich odpowiedników: LARP to *teatralna gra fabularna* (TGF), a RPG to *narracyjna gra fabularna* (NGF). O zaproponowanym przeze mnie polskim nazewnictwie – por. J.Z. Szeja, 2004a.

ci przykładowej teatralnej gry fabularnej. Proponując nową metodę, więc w pewnym sensie wskazując na nieskuteczność dotychczas stosowanych, nie stronię od filipik wymierzonych w polską szkołę.

Droga do metody

Poniższe, z konieczności skrótowe sprawozdanie ma za zadanie pokazać, że proponowana przeze mnie metoda nie powstała *za biurkiem*, tylko jest wynikiem i pogłębionej analizy zjawiska, i wieloletniej praktyki nauczycielskiej oraz wielu prób zastosowania w różnych warunkach.

W narracyjne gry fabularne gram już od ćwierć wieku, czyli zaledwie o parę lat dłużej, niż uczę w szkole, co oznacza, że większość życia jednocześnie i grałem, i uczyłem. Przez pięć lat zdarzyło mi się te same osoby uczyć języka polskiego, być ich wychowawcą i grać z nimi średnio raz w tygodniu (sesje 4–8-godzinne). Jako nauczyciel z czasem zacząłem się zajmować metodyką nauczania, a gracz we mnie zaczął ustępować kulturoznawcy używającemu uczestniczących metod badań. Naturalnym etapem takiej drogi stały się pomysły na metodyczne zastosowania RPG i LARP w nauczaniu, zwłaszcza że wcześniej wykorzystywałem dramę szkolną i inne metody aktywizujące².

Pierwsze moje spotkania z narracyjnymi grami fabularnymi miały miejsce jeszcze w latach 80., ale z LARP-ami zetknąłem się dopiero w następnej dekadzie na konwentach miłośników fantastyki, na które początkowo jeździłem jako fan i autor prelekcji poświęconych pisarstwu Stanisława Lema. W grach fabularnych dostrzegłem szansę na wspaniałą zabawę a następnie – na znakomitą metodę nauczania. Należałem do grupy *Imprimatur LARP Team*, która organizowała na konwentach teatralne gry fabularne osadzone w świecie Warhammera (*Warhammer Fantasy Role Play*). Scenariusze tworzył głównie Marek Noga, późniejszy redaktor działu WFRP w „Portalu” – drugim w Polsce po „Magii i Mieczu” piśmie poświęconym RPG. Najczęściej byłem pomocniczym mistrzem gry, ale zdarzało mi się też samodzielne prowadzenie dużych fabuł, jak np. *Kadar Grakh Maar* (Noga, 2002) na konwencie Dracool w 2000 roku. W tym samym czasie swoim uczniom prowadziłem *Dzikie Pola*. Niedługo później zorganizowałem w swojej szkole pierwszy LARP – właśnie *Kadar Grakh Maar* Marka Nogi, w którego prowadzeniu czułem się już dostatecznie biegły. Ważnym doświadczeniem był też udział w wielodniowej grze tereno-

² O metodach aktywizujących np. w: Bortnowski, 2009; Taraszkiewicz, 2000; Brudnik, Moszyńska, Owczarska, 2003.

wej (LARP-ie rozgrywanym na przestrzeni kilkunastu kilometrów kwadratowych). W trakcie *Gladionu* w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej (2001 r.), prócz gry głównej, uczestniczyłem w wielu mniejszych LARP-ach w różnych konwencjach i sporej liczbie narracyjnych gier fabularnych, z których część też sam prowadziłem.

Od tego czasu zorganizowałem dziesiątki teatralnych gier fabularnych, z których większość wprowadzała różne elementy związane z programem nauczania języka polskiego w szkole średniej oraz wątki mające cele wychowawcze. Do przeprowadzenia ich służyły mi nie tylko sale mojej szkoły, ale też miejsca, w których przebywałem z moimi klasami na szkolnych wycieczkach.

Nauczycielskie predyspozycje

O ile skuteczne prowadzenie rozgrywki narracyjnej gry fabularnej dla typowego nauczyciela-polonisty nie powinno być zbyt trudne, to gra teatralna wymaga nie tylko znacznie większej pracy przygotowawczej oraz pewnych predyspozycji organizacyjnych. Niedoświadczony mistrz gry może nie opanować zabawy, którą kilkunastu uczestników komplikuje swoimi poczynaniami. Prowadzący nie może znać wszystkich posunięć tak dużej grupy osób, które zwykle rozmawiają ze sobą cicho, w tajemnicy przed pozostałymi. Inaczej jest w trakcie sesji narracyjnej gry fabularnej, na której prowadzący jest wzrokiem, słuchem i wszystkimi innymi zmysłami postaci graczy a wobec fabuły ma pozycję autora **w trakcie tworzenia** opowieści, więc prawie że boską. Nie ma takich czynności bohaterów RPG, o których nie może wiedzieć MG (mistrz gry). I to przeważnie on, czasem ze wspomaganiami kostkami, czasem bez, decyduje o ich powodzeniu. W teatralnej grze fabularnej możliwości ingerencji MG są dużo mniejsze.

Ponieważ zakładam, że w dobrowolnej, pozaszkolnej rozrywce mogą istnieć gry z różnych powodów nieudane, a w szkole należy takie zagrożenie zminimalizować, to teatralna gra fabularna jako metoda nauczania wymaga szczególnie starannego przygotowania oraz pewnych specyficznych predyspozycji od prowadzącego. Nie każdy potrafi szybko reagować i koordynować zabawę kilkudziesięciu osób naraz. Wielu nauczycieli zbyt jest przyzwyczajonych do traktowania klasy jako w miarę jednorodnej całości a nie potrafi działać, gdy wielu uczniów podejmuje działania o różnym charakterze. Jeszcze trudniej niektórym pedagogom skutecznie działać, gdy kilka grup młodzieży jest ze sobą w konflikcie (to częste w LARP-ach, a w przywoływanym przede mnie przykładzie – *Balu u senatora Wasylewa* – podstawowe założenie akcji). Konflikt w grze fabularnej nie może być autorytarnie rozwiązany przez

nauczyciela, bo choć podlega np. ocenie moralnej, to takie rozstrzygnięcie jest sprzeczne z samą ideą symulacji LARP-owej. Prowadzący nie może np. sprzyjać stronie polskiej w grze poświęconej czasom zaborów, ponieważ powinien być bezstronny i pozwolić, aby uczniowie wykazali się pomysłowością. Natomiast jeśli nie może określić wyniku konfliktu na podstawie wysiłków graczy, powinien zastosować swoją wiedzę o realiach historycznych – czyli np. utrudniać działania spiskowców, a ułatwiać zaborcom, którzy przecież nie tylko krwawo i skutecznie stłumili oba nasze powstania narodowe, ale też wykryli dziesiątki spisków i skazali ich uczestników.

Teatralnej gry fabularnej nie poprowadzą skutecznie nauczyciele, którzy nie potrafią szybko reagować na zmieniającą się sytuację i wprowadzać *ad hoc* nowych motywów fabularnych. Sama próba ogarnięcia myślą różnorodnych wątków i szybkie przemieszczanie się od grupy do grupy może być dla wielu zbyt dużym wysiłkiem. Niemniej jednak dobre przemyślenie fabuły i odpowiedni dobór ról i zadań dla uczniów pozwala pokonać większość przeszkód, typowych zresztą dla wszystkich metod aktywizujących.

Dużo łatwiej przy pewnej wprawie prowadzić narracyjną grę fabularną, a mój metodyczny pomysł zawiera jeszcze jedno ułatwienie: tylko pierwsze trzy lekcje tą metodą prowadzi sam nauczyciel, w tym jako MG tylko dwie. Później role mistrzów gry przejmują sami uczniowie (por. Surdyk 2003, 2004).

Użyteczność pedagogiczna form parateatralnych

Analizując użyteczność w nauczaniu form parateatralnych, na początek warto sięgnąć do przemyśleń autorytetów.

Rousseau, jeden z prekursorów pedagogiki i wielu innych dziedzin nauk humanistycznych, szczerzy przeciwnik teatru i wszelkiej nienaturalności, pisał o aktorstwie:

Czym jest talent aktorski? Sztuką przedzierzganania się w innego człowieka, przybierania innego charakteru, udawania, że się jest innym, niż jest się naprawdę, pasjonowania się z zimną krwią, mówienia innych rzeczy, niż się myśli – i to z taką naturalnością, jakby się je myślało naprawdę; sztuką zapominania wreszcie własnego miejsca w życiu, gdy się zajmuje miejsce innego człowieka. (Rousseau, 2002, s. 425).

Nie sądzę, aby w tym zdaniu miał rację. Codzienna obserwacja, również uczniów, nakazuje mi przyznać rację raczej Ervingowi Goffmanowi, który

w zakończeniu pracy poświęconej roli *naturalnych* technik aktorskich w życiu społecznym pisze:

Postać, którą aktor przedstawia w teatrze, nie jest w pewnym sensie prawdziwa, a jej istnienie nie ma tych realnych konsekwencji, jakie ma istnienie całkowicie wymyślonej postaci, odgrywanej przez mistyfikatora; jednak skuteczne przedstawienie którejkolwiek z tych fałszywych figur wymaga posłużenia się prawdziwymi technikami, tymi samymi technikami, dzięki którym w życiu codziennym ludzie radzą sobie z rzeczywistymi sytuacjami społecznymi. Ludzie uczestniczący w bezpośredniej interakcji na teatralnej scenie muszą sprostać tym samym wymogom, z jakimi mają do czynienia w rzeczywistym życiu; posługując się środkami ekspresji muszą oni utrzymać definicję sytuacji, czynią to jednak w okolicznościach, które ułatwiają im znalezienie odpowiedniej terminologii na określenie wspólnych dla nas wszystkich zadań wynikających z interakcji. (Goffman, 1981, s. 326)

Opierając się na tezie Goffmana i odrzucając słowa Rousseau o teatrze, rozważę praktyczne aspekty zastosowania form parateatralnych w praktyce szkolnej.

W poprzednim akapicie wskazałem, że LARP jest trudniejszy dla prowadzącego niż stolikowe RPG. Odwrotnie jest, jeśli oceniać trudność metody dla jej uczestników – uczniów, dlatego też proponuję, aby w szkole przygodę z grami fabularnymi zacząć właśnie od ich teatralizującego podgatunku.

Ważnym powodem rozpoczęcia zastosowania technik gier fabularnych od ich wariantu teatralnego jest wystarczająca jak na potrzeby metody znajomość teatru przez polskich uczniów. W przypadku szkół średnich można założyć, że w ciągu poprzednich 10 lat nauki większość wychowanków nie tylko przynajmniej raz była w profesjonalnym teatrze³, ale też dzięki działalności wielkiej liczby teatrów objazdowych⁴ wielokrotnie zetknęła się z różnego typu przedstawieniami. A dla naszych potrzeb mizeria scenograficzna chałturzących teatryków objazdowych oraz ich częsta nieporadność warsztatowa są – paradoksalnie – zaletami, ponieważ przyzwyczajają uczniów do wysokiego stopnia umowności. Z kolei dzięki raczej męczącej dla wszystkich praktyce akademii szkolnych i uteatralizowanych spektakli rekolekcyjnych, jasełek itp., spora grupa uczniów, z własnej woli lub nie, brała kiedyś udział w teatraliza-

³ Założenie wynika z obowiązku realizowania podstawy programowej a poparte jest moimi obserwacjami praktyki nauczycieli w tym zakresie. Niemniej jednak młodzież wielkomiejska zwykle bywa w teatrze stosunkowo często – więc owo „przynajmniej raz” dotyczy całej populacji, czyli też uczniów z głębokiej prowincji.

⁴ Nie jest to oficjalna ich nazwa, ale dobrze oddaje ich istotę – trupa składa się typowo z 2–3 aktorów jeżdżących od szkoły do szkoły z marnymi sztukami opartymi na kanonicznych lekturach. Zetknąć się z takimi teatrami można głównie na prowincji (w większych miastach nie ma na nie zapotrzebowania z powodu teatrów profesjonalnych).

acjach po stronie aktorskiej, a przynajmniej wielokrotnie obserwowała swoich kolegów i koleżanki w trakcie takich wysiłków. Czasami też widzieli efekty prac szkolnego koła teatralnego, choć to akurat jest rzadsze, ponieważ wymaga wielkiego nakładu pracy nauczycieli-pasjonatów.

Wszystko, co trzeba wytłumaczyć uczniom przed LARP-em, to wskazanie im, że w obrębie narzuconych ram są wolni i jeśli tylko sensownie odgrywają postać, to mogą robić cokolwiek, co im się wyda stosowne, byleby dążyli do realizacji określonych wcześniej celów. Najważniejsze, by odpowiednio opisać każdą postać i powody jej działań. Jak zawsze ważne jest też motywowanie uczestników, a w tym przypadku można liczyć na skuteczne skrzyżowanie typowych nagród szkolnych (z ocenami włącznie) i osobistej motywacji uczniów, którzy w większości przypadków wolą taką zabawę niż konwencjonalne lekcje, do uczestnictwa w których są zmuszani już co najmniej 10 lat. Nie ma takiej możliwości, aby piętnastoletni czy osiemnastoletni młody człowiek wychowany na bardzo dynamicznie montowanych filmach, grach czy kreskówkach telewizyjnych oraz czytający wiele razy mniej, niż uczniowie poprzedniego pokolenia⁵, mógł z korzyścią dla siebie i zainteresowaniem spędzać dziennie 7-8 godzin na tak wielu różnych przedmiotach szkolnych, których programy prezentują absurdalną ambicję wtłoczenia w nauczanych stanu wiedzy sto lat temu możliwej do pojęcia tylko przez niektórych studentów elitarnych uczelni wyższych. A programy przedmiotów są tak przeladowane pomimo powszechnej świadomości nieuniknionego spadku średniej inteligencji uczniów w bardziej masowym nauczaniu oraz przemiany kultury słowa pisanego w kulturę digitalną (por. Hopfinger, 2010). Ta swoista schizofrenia szkoły powoduje przyspieszenie spadku jakości i efektywności nauczania w szkolnictwie na poziomie średnim, ale choć teoretycznie ma służyć przygotowaniu do studiów wyższych, w istocie powoduje ich stałą deprecjację. Niektóre uniwersytety bronią się rozpaczliwymi ruchami: z jednej strony, dla utrzymania zatrudnienia przyjmują kandydatów, co do których mają uzasadnione podejrzenie, że nie spełniają podstawowych kryteriów, z drugiej strony mimo organizowania dodatkowych kursów z podstaw, jakich przyjęci nie nabyli w szkołach niższego stopnia, masowo skreślają ich z list po pierwszej lub drugiej sesji. Niemniej jednak, za sprawą licznych uczelni, dla których istnienie lub dochód są istotnie ważniejsze od poziomu, procent magistrów w całym społeczeństwie stale rośnie, choć dyplom studiów wyższych już dawno przestał mieć istotne znaczenie na rynku pracy. Czas więc na zmianę metod – a może i całego systemu nauczania.

⁵ Por. np. Pawłowski (2010),

Metoda aktywizująca na języku polskim i innych przedmiotach humanistycznych

Język polski jako przedmiot szkolny jest zbyt przeładowany treściami nauczania na wszystkich etapach kształcenia, zwłaszcza wobec stałego spadku czytelnictwa, dlatego też wyjście ze szkolnego schematu nudnej i gombrowiczowsko upupiającej lekcji w kierunku pełnych emocji i prawdziwego zaangażowania uczniów gier fabularnych jest tak cenne. Literatura przecież nie działa przez swoją wymowę ideową (którą można opisać), ani przez przykład bohaterów czy w jakikolwiek tak prosty sposób. Nic bowiem pozytywnego wychowawczo nie łączy dziejów Konrada, Kordiana, hrabiego Henryka, Wokulskiego, Raskolnikowa, Cezarego Baryki, Zenona Ziembiewicza. Wręcz przeciwnie – zbyt wiele wskazuje na to, że są to bohaterowie pełni wad, które można zidentyfikować tylko w świecie stałych i pewnych wartości, więc dyskusyjni już w momencie stworzenia. Błądzi ten, kto myśli, że Soplica i Kmicic mogą być wzorotwórczy dla współczesnej młodzieży – nie bardziej, niż Józio z „Ferdurke”, czyli tak naprawdę wcale. Jak stwierdza Jerzy Kaniewski:

znaczenie kanonu zasadza się nie na potencjalnie zamkniętych w nim sensach, a na wartości samej lektury, rozumianej nie tylko jako proces odczytywania wpisanych w dzieło znaczeń, ale i jako umiejętność stawiania utworowi pytań i poszukiwania na nie odpowiedzi. (Kaniewski, 2007, s. 11)

Najważniejszym celem, jaki określam dla metody teatralnej gry fabularnej w nauczaniu, jest przybliżenie uczniom kształtu społeczeństwa w minionych epokach oraz motywacji działań typowych jego członków. Tak widziana metoda spełnia więc też założenia integracji międzyprzedmiotowej, będąc na równi przydatna w nauczaniu o literaturze, historii i kulturze. Z moich prób zastosowania LARP-ów w nauczaniu wynika, że gdyby była systematycznie stosowana od pierwszej klasy, umożliwiałaby również przybliżanie dwudziestowiecznych awangardowych kreacji artystycznych posługujących się groteską, choć wtedy jej korelacja z programem nauczania historii byłaby znikoma – na korzyść korelacji z *wiedzą o społeczeństwie*⁶. Niemniej jednak stale obniżający się średni poziom wiedzy i inteligencji uczniów oraz spadek czytelnictwa w połączeniu z bardzo sztywnymi sposobami mierzenia wiedzy i umiejętności przez egzaminy zewnętrzne skutecznie uniemożliwiają odpowiednio częste stosowanie jakichkolwiek metod aktywizujących, w czym LARP nie

⁶ Groteski z reguły nie pokazują historii (w sensie potocznym – *pokazywania tego, co było kiedyś*), ale z reguły trafnie analizują stosunki społeczne w danym czasie.

jest wyjątkiem. Z drugiej strony oparcie teatralnej gry fabularnej na tekstach literatury realistycznej nie tylko podnosi walory metody w nauczaniu historii, ale też jest bez porównania łatwiejsze od opartej np. na tekstach awangardowych – podobnie jak już sam odbiór lektury np. pozytywistycznej jest mniej wymagający od czytelnika niż odbiór dzieł postmodernistycznych. Sztuki współczesnego teatru awangardowego wymagają widza bardziej wyrobionego niż komedie oświeceniowe czy naturalistyczna tragifarsa.

Przy tym wszystkim należy jednak pamiętać, że w teatralnej grze fabularnej nauczyciel ma szansę być znacznie bardziej twórczy, niż na zwykłej lekcji z przewagą metod podających (por. np. Bortnowski, 2009, s. 182). Umożliwia to sięgnięcie do dzieł więcej wymagających od odbiorcy. Przykładowo dramat romantyczny, zwykle określany jako trudny i hermetyczny dla większości uczniów, może stać się kanwą rozgrywki LARP-a, która choć częściowo przywróci przeszłą sytuację odbiorczą dzieła.

Przykładem ilustrującym powyższe rozważania może być teatralna gra fabularna pt. *Bal u senatora Wasylewa*⁷, którą opracowałem na podstawie kilku scen trzeciej części *Dziadów*. Rozgrzywka ta pomaga uczniom zrozumieć atmosferę tamtych czasów. Gdy brak niepodległości i służalczość sporej części społeczeństwa (zwłaszcza arystokracji) wobec zwycięzców (Rosjan) oraz gorąca krew młodych patriotycznych romantyków zostaje zderzona z motywacjami codziennymi, świat przedstawiony arcydzieła Mickiewicza staje się choć trochę tak zrozumiały, jak dla pierwszych jego odbiorców. Tamci znali czasy i ich uwarunkowania, nierzadko też osoby podobne do przedstawionych w dramacie, zaś dzisiejsi uczniowie mają przez kilka godzin szansę **być** takimi osobami. W ten sposób nawet nieczytający uczniowie nabywają podstawowych kompetencji odbiorczych, dzięki czemu wzrasta prawdopodobieństwo nie tylko samego przeczytania, ale też dobrego zrozumienia dramatu – w jego przecież nieprostych aspektach, prometeizmach, mesjanizmach, wizjach, snach, tajemnicach⁸.

Tak pomyślana teatralna gra fabularna musi dokładnie opisywać umowną przestrzeń oraz wyraźnie określać rolę każdego uczestnika. Każda postać powinna być odgrywana z możliwie dużym realizmem. W grze używa się strojów i rekwizytów (lub ich umownych ekwiwalentów). Dobór ubrań jest dla uczniów osobną zabawą – pozalekcyjną, wymagającą samodzielnego poszukiwania źródeł opisujących modę i kulturę materialną epoki.

⁷ Por. *Aneks* na końcu artykułu – zbiór większości kart postaci tego LARP-a.

⁸ Porównanie wyników sprawdzianów kontrolnych przeprowadzonych w klasach, które brały udział w *Balu...* względem klas pozostałych wskazuje na proporcjonalnie lepsze zrozumienie „*Dziadów*” cz. III przez grających. Pomiar w przypadku innych lektur, które nie były postawą do LARP-a, nie pokazywał takich różnic.

Prowadzący opisuje role uczestników (a często w trakcie gry je uzupełnia lub prosi o zmianę niepożądanych elementów); wprowadza w sytuację; rozstrzyga o powodzeniu działań, które mogą graczom pomóc zrealizować cele sprzeczne z celami innych osób (np. określa sposoby przeprowadzenia testów, które sprawdzą powodzenie zamachu na wysokiego urzędnika carskiego); rozwiązuje konflikty lub przedstawia zasady ich rozwiązania; wprowadza i opisuje wydarzenia, w których uczestniczą postaci graczy (np. ogłasza zebraniem, że przez okno sali balowej widać płonąca na Solcu drewnianą szopę lub że do tejże sali wchodzi trzydziestoosobowy oddział gwardii cesarskiej); opisuje upływ czasu (np. informuje, że do końca balu została bohaterom godzina i dla graczy-uczniów to będzie np. ok. 20 minut czasu realnego). MG dąży do tego, aby jak najwięcej osób czerpało z zabawy przyjemność, więc ingeruje w trwającą już grę, utrudniając realizację zadań jednym, a ułatwiając innym. W tym celu wprowadza bohaterów niezależnych (BN) odgrywanych przez siebie lub przez pomocników oraz stara się panować nad przepływem kluczowych informacji. Ale ponieważ prowadzi zabawę dla naraz kilkunastu lub nawet kilkudziesięciu osób, nie ma możliwości w pełni kontrolować całej akcji. Dba więc tylko o wydarzenia kluczowe, które mogłyby zaburzyć całość pomysłu lub przedwcześnie wyeliminować z gry niektórych uczestników.

Ponieważ najprościej zbudować LARP-a na fabule kryminalnej lub spiskowej (wtedy zabawę można ograniczyć do określonego czasu i przestrzeni, a interakcje między graczami będą polegały głównie na rozmowach), prowadzący z reguły nie dopuszcza do eliminacji postaci (wyjazdu, ciężkich ran lub śmierci, uwięzienia) przed finałem, by nie uniemożliwić zakończenia pozostałych wątków fabularnych. W *Balu u senatora Wasylewa* przeprowadzenie skutecznego zamachu na gospodarza rautu jest możliwe tylko pod koniec zabawy, gdy śmierć dostojnika i/lub aresztowanie spiskowców nie przeszkadza w zakończeniu misji innym postaciom. Np. jedno z zadań bohaterki polegało na doprowadzeniu do ślubu z określonym w opisie tej postaci młodym porucznikiem ze starego, patriotycznego rodu. Oficer ten zaangażował się w spisek mający na celu wykorzystanie rosyjskiego senatora jako źródła informacji dla podziemnej organizacji. Gdy okazało się, że carski dostojnik skutecznie inwigiluje nielegalną organizację i lada chwila będzie znał jej wszystkich członków, a z drugiej strony polscy patrioci nie potrafią wykryć zdrajcy w swych szeregach, spiskowcy postanowili przeprowadzić zamach, uprzedzając aresztowanie. W takim momencie musiałem przez kilka działań opóźnić ich akcję (utrudniłem im m.in. zdobycie broni), by dać czas bohaterce na doprowadzenie do oświadczyń. Natomiast w celu wyrównania szans odwróciłem uwagę senatora, opisując wydarzenie dziejące się poza salą balową, a które wymuszało na tej postaci gracza podjęcie kilku decyzji. Ostatecznie zamach okazał się niesku-

teczny, a wszyscy spiskowcy zostali aresztowani i skazani w szybkim procesie. Niemniej jednak rosyjski komendant więzienia po przyjęciu łapówki pozwolił na ślub – czyli na wprowadzenie do celi śmierci księdza i narzeczonej.

Regułą tworzenia dobrego LARP-a jest wyznaczenie do kluczowych ról osób o najwyższym potencjale intelektualnym połączonym z umiejętnościami społecznymi. Jeśli takich osób jest wiele, należy je sobie przeciwstawić oraz odpowiednio zbilansować możliwości działania. Bez takiego zabiegu jedna ze stron za łatwo by wygrała, co dla nikogo by nie było zbyt satysfakcjonujące. Z drugiej strony warto tak przydzielić role i zadania, by przebieg akcji był w miarę realistyczny. Przykładowo: jeśli spiskowcom uda się zamach na senatora, nie powinni umknąć strażom – a ponieważ rolę dowódcy ochrony senatora najlepiej powierzyć pomocnikowi MG, będzie on i nieprzekupny, i skuteczny.

Narracyjna gra fabularna

RPG można na lekcjach wprowadzać bez uprzedniej organizacji teatralnej gry fabularnej, ale jest to znacznie trudniejsze. LARP jest prosty do zrozumienia, choć trudny do przygotowania i poprowadzenia. Narracyjna gra fabularna bazuje na kilku założeniach, które w trakcie samej gry okazują się proste, ale bynajmniej nie są takie, gdy próbować je wytłumaczyć. Dobrym dowodem na tę zasadę jest już sam kłopot ze zdefiniowaniem Table-Top RPG (por. Szeja, 2004a). Nawet definicja opisowa, autorstwa Augustyna Surdyka, mimo że do tej pory najdokładniejsza (ok. 5 tys. znaków) i odsyła do 23 definicji składników (Surdyk, 2007, s. 95-96), nie jest przyjmowana przez ogół badaczy ani jako wyczerpująca, ani w swym zakresie bezdyskusyjna. Wielokrotnie się przekonałem, że jeśli się chce, aby ktoś zrozumiał RPG, to najlepiej pokazać mu sesję, ponieważ wykład opatrzonej nawet najlepszymi przykładami jest nieskuteczny. Inna sprawa, że wiele wskazuje na to, iż dzieci podstawowe założenia rozumieją znacznie łatwiej, niż dorośli – a przynajmniej tak można wywnioskować z pytań, jakie zadawali mi uczestnicy kursu dla nauczycieli jeszcze w połowie jego trwania, czyli po ok. 10 godzinach, oraz uczestnicy zajęć dla doktorantów, więc zapewne osoby o bardzo wysokim potencjale intelektualnym.

Mój pomysł metodyczny opiera się na wnioskach z takich prób. Na pierwszej lekcji mistrzem gry zostaje ja i prowadzę fabułę osadzoną w możliwie zrozumiałych realiach wybranym 4–5 osobom w klasie. Dobór uczniów nie jest przypadkowy. Bardzo liczy się chęć uczestników, bo w nauczaniu kwestia motywacji jest podstawowa i daleko ważniejsza niż reszta, łącznie z metodami nauczania. Niemniej jednak staram się, aby w tej grupie graczy znalazły

się osoby, które spełniają jak najwięcej z poniższych założeń (kolejność od najważniejszego):

- ◀ są klasowymi gwiazdami socjometrycznymi i najlepiej dobrymi uczniami, ale ewentualnie mogą to być też osoby negatywnie nastawione do szkoły⁹, byleby spełniały wszystkie niżej opisane wymagania;
- ◀ należą do elity intelektualnej klasy;
- ◀ mają dar opowiadania;
- ◀ potrafią podporządkować sobie kolegów i koleżanki;
- ◀ zdolni byłiby zainteresować się światem przedstawionym i samodzielnie szukać informacji na jego temat.

O ile teatralna gra fabularna miała zachęcać do konkretnej lektury i czynić ją łatwiejszą, to RPG ma zachęcać do czytania w ogóle (por. Szeja, 2004a, s. 189-190).

A na pewno czytać musi MG, dzięki czemu zdobywa więcej informacji o świecie przedstawionym od graczy, którzy z kolei powinni mu próbować dorównać. Wielokrotnie się przekonałem¹⁰, że umiejętne wywołanie rywalizacji między uczniami wzmacnia ich motywację do poziomów niemożliwych do osiągnięcia przez samego nauczyciela.

Jeżeli mam wątpliwości, czy uczestnicy tej pierwszej sesji przeczytali odpowiednią lekturę, uprzednio to sprawdzam i w razie kłopotów odwołuję się do ekranizacji. Często nauczyciele-poloniści zastępują lekturę filmem, co jest dowodem ich bezradności. W przypadku metody narracyjnych gier fabularnych niezbędne jest wstępne zrozumienie podstawowych aspektów świata przedstawionego, by mogły zaistnieć efekty, do których m.in. należy spontaniczny wzrost czytelnictwa. Przykładowo na lekcjach omawiam *Władcę Pierścieni* J.R.R. Tolkiena. W wyniku wielu sesji uczniowie zaczynają sięgać po inne jego teksty, ale do tego niezbędne jest, aby jako bohaterowie odnaleźli się w tym świecie. Brak lektury zastąpić można ekranizacją Petera Jacksona – znakomitą mimo podstawowych zniekształceń wymowy ideowej (por. Szeja, 2004b). Film tej klasy można zresztą wykorzystać w celu podkreślenia wymowy oryginału literackiego, akcentując różnice. Podobnie np. z sesjami w świecie siedemnastowiecznych Sarmatów – choć oczywiście ekranizacje Hoffmana trudno porównywać z superprodukcją w nowozelandzkich plenerach.

Pierwsza godzina zajęć metodą NGF jest poświęcona na konstrukcję bohaterów, w tym na określenie wartości punktowej ich cech. Nie dopuszczam tutaj

⁹ W takim przypadku sesje będą miały wyraźniejszy charakter wychowawczy i socjalizujący, ale wymagają większego wysiłku nauczyciela, jak zresztą każda sytuacja kształtująca z udziałem zdemoralizowanych podmiotów działań pedagogicznych,

¹⁰ M.in. prowadząc Koło Debat Szkolnych (por. Szeja, 2003, s. 109-122) i doprowadzając kilkakrotnie swoją drużynę do finałów mistrzostw Polski, w tym raz na najwyższe miejsce.

losowości – uczniowie zbyt dbają o poziom umiejętności swych postaci i bywają niezadowoleni, gdy ich bohaterowie są słabsi od średniej. Przy okazji tłumaczę założenia mechaniki rozstrzygnięć losowych, wprowadzając zasady określania powodzenia podjętych czynności oraz sposobów rozstrzygnięcia konfliktów rzutami przeciwstawnymi na dane cechy i umiejętności. Ponieważ na późniejszych lekcjach tą metodą będzie się rozgrywało naraz 4–6 sesji, używam zwykle uproszczonej mechaniki z *Wiedźmina*, opartej na kostce sześciociennej. Takie kostki zwykle każdy ma w domu i może je przynieść do szkoły. W trakcie następnych zajęć (dwie godziny lekcyjne) jako MG prowadzę wybranym uczniom sesję, a reszta klasy ma za zadanie napisać na jej podstawie opowiadanie. Moim zdaniem najlepiej dobrać taką fabułę, aby wprost domagała się ciągu dalszego, bo to ułatwi przygotowanie następnych lekcji, w czasie których uczniowie odgrywający bohaterów mojej fabuły poprowadzą sesję swoim grupom. Nauczyciel na kolejnych zajęciach staje się moderatorem i doradcą, a fabułami zawiadują twórczo sami uczniowie. Jak to robią, pedagog dowiaduje się nie tylko z doraźnych obserwacji na lekcji, ale też z analizy zadań domowych, które niezmiennie mają taki sam temat: „Napisz opowiadanie na podstawie swojej sesji”.

Jedynym mankamentem opisanej metody jest tylko jej czasochłonność: gdyby ją stosować przy każdej lekturze, nie zdążyłoby się omówić nawet połowy pozycji z listy obowiązkowej na maturze pisemnej poziomu podstawowego. Niemniej jednak szybkie omawianie pozycji nieznanych z osobistej lektury tylko wzmacnia szkolną grę pozorów – język polski wtedy to nie nauka o fikcji literackiej, tylko fikcja sama w sobie, bo nauka o rzeczach nieistniejących. Dzieło literackie istnieje tylko w akcie czytelniczego dookreślenia. Bez rozumiejącego odbiorcy książka telefoniczna jest tyle samo warta, co *Mistrz i Małgorzata* Bułhakowa, a może i więcej, bo jest cięższa.

Uczniowscy mistrzowie gry powinni być nagradzani w kilku różnych kategoriach. Po pierwsze za umiejętność interesującego prowadzenia, która to może spowodować najważniejsze z możliwych osiągnięć proponowanej metody – grę uczniów poza lekcjami, co powinno pozytywnie wpłynąć na ich rozwój, zwiększyć socjalizację, rozsądnie zagospodarować czas wolny i skłonić do różnorodnych poszukiwań kulturowych. Po drugie za tworzenie interesujących *interaktywnych opowieści*, co należy traktować jako twórczość paraliteracką (por. Szeja, 2004, s. 75-108). Po trzecie za zaangażowanie, które przecież nie musi owocować żadnym z wymienionych wyżej walorów, a potrafi nie tylko zmarginalizować różne niedoskonałości wykonania, ale też spowodować, że grupa zaraża się entuzjazmem prowadzącego, dzięki czemu jest możliwe osiągnięcie rezultatów pod każdym względem znacznie lepszych,

niż np. w przypadku tworzenia wyrafinowanych, plastycznych i pełnych kulturowych odniesień fabuł.

Dobrym rozwiązaniem w grupach już dobrze obeznanymi z metodą jest rotacyjne sprawowanie funkcji mistrza gry. Niemniej jednak trzeba pamiętać, że nie wszystkie drużyny do tego się nadają – przy dużym zróżnicowaniu potencjału intelektualnego i umiejętności (zwłaszcza społecznych) powierzenie funkcji MG słabszym uczniom daje rezultaty najczęściej negatywne, chyba że nauczyciel ma możliwość skupienia się na moderowaniu tej akurat grupy, ponieważ pozostałe nie wymagają nadzoru.

Jedynym istotnym niebezpieczeństwem stosowania metody NGF na lekcjach jest marnotrawstwo czasu przez niektóre grupy, co jest spowodowane z reguły zbyt licznymi klasami i niskim poziomem kulturyzacji uczniów. Ponieważ nauczyciel musiałby w takich klasach ze stałą uwagą pilnować naraz zbyt wielu sesji, niektórzy uczniowie mogą zamieniać swoje rozgrywki w serię niskiej jakości żartów. Niemniej jednak i wtedy należy pamiętać, że problem ten dotyczy takich uczniów, którzy z każdej innej lekcji dowolną metodą i tak niewiele wynoszą. Natomiast to niebezpieczeństwo jest zminimalizowane we właściwie zorganizowanych zajęciach metodą teatralnej gry fabularnej, zwłaszcza gdy uczestnictwo w nich jest dobrowolne.

Aneks

(wybrane karty postaci teatralnej gry fabularnej pt. *Bal u senatora Wasylewa*)

Michaił Piotrowicz Kowieński – wpływowy dziadek wyrobił Ci posadę w administracji przy boku senatora Wasylewa, a było potrzebne, abyś usunął się z Petersburga, ponieważ ktoś doniósł, że w Twoim domu panuje podejrzana, nieprawomyślna atmosfera, a jeden z przykutych gdzieś do tacek na Syberii dekabrystów to Twój daleki kuzyn. Przed Twoim wyjazdem wuj (ojciec dekabrysty, zdegradowany sędzia sądu grodzkiego) przekazał Ci informację, iż któryś z byłych na salonach członków polskiej arystokracji jest bardzo skutecznym szpiegiem Wasylewa. Z chęcią zrobiłbyś coś, co zaszkodzi carowi i jego senatorskiemu pieskowi, a pomoże polskim spiskowcom. Tylko jak tego szpiega odnaleźć?

Grigorij Pawłowicz Wysocew – ambitnemu tatusiowi, niższemu urzędnikowi carskiemu, udało się dzięki dobrze popartej rublami protekcji wyrobić Ci niezłą posadę u boku Wasylewa. Niestety Wasylew jest gubernatorem w Warszawie, a Ty marzysz o posadzie w Petersburgu. I to nie tylko dlatego, że mieszka tam Twoja ukochana Tatiana Wsiewołodna, ale też dlatego, że szczerze nie cierpisz ciągle spiskujących Polaków i nie czujesz się tu dobrze. Niestety – by otrzymać równie dobre stanowisko w stolicy, musiałbyś się czymś szczególnie zasłużyć – lub senator Wasylew w dowód uznania cara musiałby być ściągnięty do Petersburga (a Ty z nim). Do każdego z takich rozwiązań drogi są tylko dwie: musiałbyś trafić na ślad polskiej organizacji spiskowej. I to dobry, wiarygodny, bo fałszywy trop mógłby wpędzić Cię w niełaskę senatora!

Senator **Andriej** Atanazewicz Wasylew, gubernator Królestwa Polskiego. 53 lata. Żona z córkami dobrze bawią się w Petersburgu (a tutaj masz ładną kochankę – hrabiankę Kingę Ostrowską).

Masz już dość tego podłego kraju! Nominację na gubernatora potraktowałeś jako wyraz uznania i awans. Tymczasem z dnia na dzień czujesz, że coraz bardziej wypadasz z orbity wpływowych kręgów petersburskich, że omijają Cię zaszczyty, które odbierają tylko osoby, mające bezpośredni dostęp do Cara. Udało Ci się wykryć kilka pomniejszych spisków, które oczywiście rozdmuchałeś, jak mogłeś, by pokazać, jak ważna jest Twoja funkcja i z jakim zapałem ją sprawujesz. Niestety zorientowano się, że tych kilku zastraszonych studen-

tów, których szybko wysłałeś na Sybir, nie stanowiło żadnego zagrożenia dla potęgi Cara. Śmieję się z Ciebie jako z „pogromcy dzieciaków”: w końcu kilka lat temu rozgromiono powstanie tych Polaczków i rzucono tę swołocz na kolana. Np. ten ostatnio aresztowany Władysław Pac! Donosik na niego był, ale ten Pac nie chce się przyznać, a na męki z braku jakichkolwiek dowodów boisz się go wysłać – to najstarszy syn samego księcia Hieronima, a ten ma spore wpływy... Chyba go wypuścisz, ale może w zamian zdobędziesz jakieś naprawdę wartościowe namiary? Jak szybko nie znajdziesz jakichś naprawdę groźnych spiskowców, to grozi Ci wypadnięcie z łask Cara. Gdybyś tak na siłę nie poszukiwał spisków, to jeszcze mógłbyś tutaj zwyczajnie porządzić. Tyle tu pięknych kobiet! Niestety nie masz odwrotu, dlatego też nie tylko obiecujesz Beacie Sumilewskiej, swojemu najlepszemu i najrzęczniejszemu donosicielowi, dużą kwotę pieniędzy za znalezienie spisku, ale nawet zacząłeś jej grozić, że ją wydasz. Cóż Ci po takim szpiegu, skoro za miesiąc-dwa może przyjsć ukaz carski „mianujący” Cię „gubernatorem” takiego Tobolska lub innej wiecznie zmarzniętej krainy, w które więcej białych niedźwiedzi, niż ludzi? Musisz dziś porozmawiać z Beatą, może coś znalazła... Nie zapominaj też o innych osobach – zarówno Rosjanach, jak i Polakach. Na nagrody możesz przeznaczyć nawet 10 tys. rubli, a jeszcze masz na tyle spore wpływy w Petersburgu, aby potrafić załatwić kilka dobrych posadek rządowych – zarówno tu, w Warszawie, jak i w samej stolicy. Może ktoś się skusi?

Władysław Chmielewski

Jesteś spiskowcem i przybyłeś tutaj, aby przypatrzeć się, czy nie dałoby się przeprowadzić zamachu na gubernatora Wasylewa. Niestety na wejściu trzeba było zdać broń... Z drugiej strony te noże do krajania mięs są całkiem ostre... Ale bynajmniej nie musisz dziś ryzykować zamachu – może kiedy indziej będzie lepsza okazja?

Prócz tego lubisz bale i tańce, a od dawna podoba Ci się Stanisława Sumilewska.

hrabia Kazimierz Jabłonowski

Pochodzisz ze zubożałej arystokratycznej rodziny, której byt został dodatkowo zagrożony przez długi pobyt Twojego ojca w niewoli (był kapitanem w polskich wojskach powstania listopadowego), a później ciężką, kosztowną (lekarze!) chorobę i śmierć. Dla poprawy swego losu musisz albo zdobyć sporą sumę pieniędzy, albo ożenić się z posażną panną, co nie będzie łatwe, bo sumy posagowe w tutejszych kręgach arystokratycznych rzadko przekraczają 20 tys. rubli, a Twoje i Twojej rodziny długi to już 10 tysięcy, a za coś żyć przecież musisz. Nie masz żadnego zawodu, zresztą praca byłaby dla Ciebie hańbą!

Niestety kariera wojskowa jako syna powstańca jest dla Ciebie zamknięta. Chyba że wkupisz się w łaskę senatora... Ale czy to nie będzie zhańbienie pamięci Ojca? To może lepiej jakaś ładna i majątna osoba. Choćby wdowa, jak Beata Sumilewska...

Łukasz Korwin – Twoja organizacja „Świt wolności” powierzyła Ci ważne zadanie: jeden ze sprzyjających Wam Rosjan, ojciec skazanego na Sybir dekabrysty, przekazał informację, że w kręgach arystokratycznych Warszawy jest jeden lub kilku tajnych konfidentów carskich, przez których aresztowano już wielu patriotów – tak jak Twojego starszego brata, zesłanego do Nowosybirsk. Za wszelką cenę musisz znaleźć donosiciela. Później będzie tajny, zaoczny sąd i ktoś odpowiedni wykona wyrok.

Podoba Ci się wnuczka napoleońskiego pułkownika Połanieckiego – Martyna Rothild, ale boisz się jej patriotycznych zapędów, które mogłyby zwrócić uwagę gubernatora również na Ciebie. A to byłby początek końca.

Na balu jest Twoja kuzynka Anna, którą lubisz, choć ma pusto w głowie i ugania się za mężczyznami. Co prawda przydałoby się, by zwróciła Ci pożyczone 700 rubli, ale chyba masz ważniejsze sprawy na głowie.

Wiesz, że na balu są inni spiskowcy. Jeżeli będzie potrzeba, nawiążesz z nimi kontakt. Ustalono hasło „Dziś był piękny świt”. Odpowiedź „Jutro słońce wstanie jeszcze wcześniej”.

* * *

Stanisława Fabia Sumilewska

Lat 18, córka Beaty (tata zginął 16 lat temu). Kochasz się we Władysławie Chmielewskim. On patrzy na Ciebie przychylnie, ale jakoś nie ma śmiałości i nigdy nie podszedł porozmawiać, a Tobie samej przecież nie wypada. Dużym kłopotem jest brak posagu. Może Mateczka coś wymyśli? Zawsze potrafiła zdobyć pieniądze jak spod ziemi. Ale może tym razem trzeba by Jej pomóc, a może i samej okazać się na tyle przemyślną, aby zdobyć dużo pieniędzy?

Nie cierpisz Natalii Rudniowskiej – kiedyś prawie pokłóciłyście się na balu, bo przyszłyście w prawie identycznych kreacjach. Lubisz za to drugą Natalię – Zdunowską. Tyle zna ciekawych opowieści o mężczyznach... Tylko ostatnio chodzi jakaś zmartwiona. Co ją trapi?

Martyna Rothild – córka hrabianki Połanieckiej i francuskiego barona ze zasymilowanej (we Francji) rodziny żydowskiej. Mimo że Połanieccy wydali

swą piękną jedynaczkę dla podratowania upadającego majątku (Twój ojciec był bardzo bogaty), rodzice bardzo się kochali. Niestety matka zmarła ze zmartwienia 5 lat temu – po tym, gdy jej ukochany Pierre zginął w powstaniu listopadowym, prowadząc wystawiony własnym kosztem szwadron ułanów do ataku w bitwie o Olszynkę Grochowską. Masz młodszego brata Michała, który chyba spiskuje, ale Ciebie nie dopuszcza do tajemnicy, choć całym sercem byś pomogła w każdej narodowej sprawie. Nie masz zamiaru prędko wyjść za mąż, ponieważ to bardzo ograniczyłoby Twoją swobodę. Chyba że się w kimsz zakochasz...

Z powodu Twego częściowo żydowskiego pochodzenia nie każdy chce z Tobą rozmawiać, ale z powodu wielkiego bogactwa ciągle różne osoby Ci schlebiają, a wielu mężczyzn z chęcią by się z Tobą (i Twoim majątkiem) ożeniło. Z drugiej strony wiele osób nie ma wobec Ciebie żadnych zamiarów i traktuje normalnie. Wielu też poważa Twojego dziadka Połanieckiego – pułkownika, weterana legionów polskich we Włoszech.

Beata Anastazja Sumilewska – matka Stanisławy. Lat 36. Od 7 lat jesteś agentem rosyjskim w salonach warszawskich. Za Twoją przyczyną aresztowano i później skazano tak wielu ludzi, że nawet nie potrafisz ich zliczyć. Nikt nic nie podejrzewa, choć zaczęłaś sprzedawać polskich patriotów już dwa lata przed powstaniem listopadowym. Niestety, nie masz wyboru. Nic innego nie potrafisz, a Twój mąż zginął w pojedynku 16 lat temu. Nie masz żadnych oszczędności i jeśli szybko nie zdobędziesz pieniędzy, to grozi Ci licytacja mebli w wynajmowanym pokoju. Długi rosną z tygodnia na tydzień i lichwiarze już nie chcą Ci więcej pożyczać. W dodatku gubernator grozi, że jeśli szybko nie znajdziesz jakiegoś spiskowca, to szepnie, komu trzeba, jaka jest Twoja prawdziwa rola na warszawskich salonach... Ale za dobry ślad nagrodzi sowicie – pospłacasz długi i przez wiele miesięcy nie będziesz się zamartwiać. W dodatku przydałoby się wydać córkę – jeszcze rok-dwa i uznają ją za starą pannę. Ale jak ją wydać bez posagu? A na posag to trzeba by rozpracować całą organizację!

Natalia Zdunowska

Właściwie to nie lubisz bali, ale na ten posłaś, bo ostatni przed Adwentem, a wszystko wskazuje na to, że jesteś w ciąży z Jacquesem – waszym francuskim kamerdynerem. Jak szybko ktoś Ci się nie oświadczy, będzie katastrofa: papcio się wścieknie, Żak wyleci na zbity pysk, Ty trafisz do klasztoru, który przejmie Twój posag (14 tysięcy rubli), a dziecko pewnie do sierocińca sióstr nazaretanek...

Anna Korwin

Kuzynka Łukasza Korwina, którego bardzo lubisz, odkąd pożyczył Ci 700 rubli na nową suknię balową i powóz.

A ten bal jest najważniejszy, bo ostatni: wreszcie zdecydowałaś się! Niestety pieniędzy wystarczyło tylko na jedną porcję. Teraz stoisz przed trudnym wyborem: czy otrujesz Adama Jarosińskiego, który mimo tylu zabiegów, strzelania oczami, udawanego potykania się i opierania o jego ramię, mdlenia (drań nawet nie ruszył się, żeby cucić, tylko czekał, aż służba Cię podniesie!), czy Natalię Rudniowską, przez którą to wszystko, bo chyba ona zabrała serce Twego ukochanego, wymarzonego od pierwszej lektury „Nowej Heloizy” i „Cierpień młodego Wertera”. A papcio dałby Wam (w Twoim posagu) ładną wioskę i 6 tys. rubli! No jeszcze możesz sama się otruć na oczach Adama, niech choć zapłacze nad Tobą!

Sylwestra Ziemińska

Ładny bal, jest tutaj Łukasz Korwin, którego kochasz nad życie. Niestety on zupełnie nie zwraca uwagi na Ciebie, tylko na tę Żydówkę Rothild! Już tak dalej nie możesz. Musisz doprowadzić do kompromitacji tej jędzy: gdy nikt jej nigdzie nie zaprosi, to Łukasz będzie Twój! A jak nie, to musisz sprawić, aby popamiętał sobie! Niech przeklina dzień, w którym podszedł do Ciebie i się przedstawił. Jak się nie uda zniszczyć tej Rothild ani zdobyć serca Łukasza, to musisz go wpędzić w kłopoty, co nie będzie trudne, bo woń spisku bije od niego na kilometr. I te wieczne szeptania po kątkach, milknące, gdy tylko podchodzisz... Zemsta jest wszak rozkoszą bogów! Masz 13 tys. rubli posagu i listy zastawne Adama Jarosińskiego na sumę 1500 rubli, które trafiły do Ciebie podarowane przez lubiącego Cię wujka, który jest starym hazardzistą, a nagły wyjazd uniemożliwił mu ściągnięcie długów.

Hrabianka **Kinga** Ostrowska Od dwóch lat jesteś w organizacji „Świt wolności” – największej (chyba) organizacji spiskowej Polaków, którzy nie pogodzili się z utratą wolności. Organizacja zaproponowała Ci szpiegowanie samego senatora. Masz na niego wielki wpływ, ponieważ zostałaś jego metresą, co przy okazji rozwiązało wszystkie Twoje problemy finansowe, bardzo poważne, ponieważ za udział Twego ojca w powstaniu car skonfiskował Wasz majątek. Przez kilka lat żyliście na łaskawym chlebie u krewnych, a teraz nie tylko Twoja Mama mieszka godziwie, ale i obaj Twoi bracia mają za co studiować w Paryżu (jeden prawo, drugi filozofię). Wielu Cię nienawidzi i nazywa „kochanką carskiego psa”, ale rodzina jest wdzięczna, a towarzysze ze „Świtu” pełni podziwu. A Ty masz na drobne wydatki kilkaset rubli miesięcznie, do tego mieszkanie, powóz, lokaje... Porobiłaś niezłe oszczędności (masz do

dyspozycji okrągłe 7 tys. rubli), zwłaszcza że wielu chce przez Twoją protekcję dotrzeć do gubernatora. Senator, jak na swój wiek, jest przystojnym i sprawnym mężczyzną, chociaż ma maniery trochę wschodnie. No ale czego wymagać od pieska carskiego? Masz wrażenie, że nie ma przed Tobą tajemnic: ostatnio przy Tobie narzekał, że musi powymieniać wszystkich swoich szpiegów, bo są zupełni nieskuteczni. Jeśli dobrze zrozumiałaś, co mówił do szefa tajnej policji, to najważniejszy szpieg rosyjski jest... kobietą! To tak jak Ty, tylko po przeciwnej stronie. Byłoby świetnie, gdybyś ją wykryła. Być może wśród zgromadzonych są też spiskowcy z Twojej organizacji (i innych), którym mogłabyś pomóc i którzy mogliby Tobie pomóc (niestety nikogo nie znasz). Ale uważaj! Nie możesz się zdekonspirować, jesteś zbyt cennym źródłem informacji dla spiskowców: odkąd zostałaś kochanką gubernatora, udało się uchronić wielu młodych ludzi (senator z powodu braku sukcesów chyba wpadnie w niełaskę cara: dobrze mu tak, a Ty wiesz, że i tak za długi na swej funkcji nie pociągniesz: choć najwyraźniej podobasz się Murawiwowi, to do obyczajów senatorów rosyjskich należy częsta wymiana faworyt, a Ty jesteś z nim już prawie rok!).

Wiesz, że na balu są inni spiskowcy. Jeżeli będzie potrzeba, nawiążesz z nimi kontakt. Ustalono hasło „Dziś był piękny świt”. Odpowiedź „Jutro słońce wstanie jeszcze wcześniej”. Z powodu pory roku takie treści nie powinny z niczyich ust paść przypadkiem.

* * *

baronówna **Barbara** Joanna Polnowezyrska

Gdy oczy zamykasz, widzisz twarz Bartłomieja Zdzieborskiego, gdy je otwierasz – często też Ci się ona zwiduje. Albo się naczytałaś romansów oraz takich książek, jak „Cierpienia młodego Wertera” i druga z czwartą części „Dziadów”, albo po prostu się zakochałaś. Musi być Twój!

Nie cierpisz balów, zwłaszcza u Rosjan, tak pełnych pychy ciemężycieli Twego uciśnionego narodu, ale co zrobić, skoro tylko tutaj możesz spotkać swego ukochanego? Jak go usidlić...? Wygląda na zamożnego, więc na Twój dość skromny posag (7 tys. rubli) raczej nie połaszczy. Zrobisz wszystko, by wyjść za niego za mąż!

Stefan Wachowicz

Wróciłeś niedawno z zagranicznych wojaży, które zdecydowanie trwały za długo. Gdy w Polsce trwało powstanie, Ty szukałeś skarbów Inków. Złota nie znalazłeś, a myślisz, że zaprzeczyłeś pamięci pokoleń Wachowiczów walczących

w obronie ojczyzny gryzie Cię tak mocno, że wszystkie uciechy świata straciły swój blask - zwłaszcza po śmierci Twojej ukochanej narzeczonej, która w Nowym Orleanie zapadła na tajemniczą chorobę i zgasła w trzy tygodnie. Wreszcie uzyskałeś wiarygodną informację, że na tym balu będą spiskowcy przygotowujący nowe, tym razem skuteczne powstanie. Musisz nawiązać kontakt: hasło to „Dziś był piękny świt”, a odpowiedź „Jutro słońce wstanie jeszcze wcześniej”. Jak na jesień, nieco dziwne słowa, ale nic to!

LITERATURA

- Bortnowski, S. (2009). *Przewodnik po sztuce uczenia literatury*. Warszawa: STENTOR.
- Brudnik, E., Moszyńska, A., Owczarska, B. (2003). *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie*. Kielce: Oficyna Wydawnicza Nauczycieli.
- Goffman, E. (1981). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (tłum. H. i P. Śpiewakowie). Warszawa: PIW.
- Hopfinger, M. (2010). *Literatura i media*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Kaniewski, J. (2007). Jaki kanon?. *Polonistyka* 5, (445).
- Pawłowski, R. (16 lutego 2011). Trzy strony to za dużo. 56 proc. Polaków nie czyta książek. *Gazeta Wyborcza*.
- Rousseau, J.J. (2002). *List o widowiskach*. [W:] tenże, *Umowa społeczna* (tł. A. Peretiatkiewicz). Kęty: Antyk.
- Surdyk, A. (2003). *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta. Niepublikowana praca doktorska napisana w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki UAM w Poznaniu (obecnie Instytut Lingwistyki Stosowanej)*.
- Surdyk, A. (2004). Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta. [W:] M. Pawlak (red.), *Autonomia w nauce języka obcego* (s. 221-232). Poznań-Kalisz: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2007). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. [W:] A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier, Gra jako medium, tekst i rytuał*, t.1 (s. 91-98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Szeja, J.Z. (2003). Debaty szkolne jako element kształcenia retorycznego. [W:] J.Z. Lichański (red.), *Uwieść słowem czyli retoryka stosowana* (s. 109-122). Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Szeja, J.Z. (2004a). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: RABID.
- Szeja, J.Z. (2004b). J.R.R. Tolkien, Władca Pierścieni, *Matura z Języka Polskiego 3/2004*.
- Taraszkiewicz, M. (2000). *Jak uczyć lepiej?*. Warszawa: CODN.

dr Jerzy Zygmunt Szeja, kulturoznawca i krytyk literacki, przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier, jszeja@pro.onet.pl

Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania

Abstrakt

Artykuł przedstawia pomysły metodyczne na użycie teatralnych i narracyjnych gier fabularnych w nauczaniu przedmiotów humanistycznych – zwłaszcza wybranych treści programowych z języka polskiego w szkole średniej. Treści ilustrowane są odwołaniami do LARP-u pt. „Bal u senatora Wasylewa” odwołującego się do wybranych scen III części „Dziadów” Adama Mickiewicza.

