

GRYFNE BEBOKI I GDZIE JE ZNALEZĆ?

www.gryfnebeboki.pl



SCENARIUSZE WARSZTATÓW



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

AGERE
AUDE

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2022



SCENARIUSZ 1

GRUPA DOCELOWA: uczniowie klas 4–8 szkoły podstawowej

CZAS REALIZACJI: 90 minut

METODY: podawcza, aktywizująca, eksponująca

MATERIAŁY: sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), rzutnik lub telewizor, dostęp do sieci, wydrukowane materiały z załączników, duża przestrzeń, kartki papieru, mazaki, długopisy

CELE:

- wzbogacenie wiedzy na temat historii i kultury regionu,
- budowanie i wzmacnianie tożsamości regionalnej,
- kultywowanie lokalnych tradycji,
- kształtowanie poczucia wartości regionalnego dziedzictwa kulturowego i uwrażliwianie na niego,
- zapoznanie uczestników z symbolami, zwyczajami i lokalnymi zabytkami,
- nauka śląskich zwrotów i sformułowań,
- zwiększenie wiedzy nt. historii Mikołowa i jego zabytków.

PRZEBIEG LEKCJI:

I. Przywitanie i wprowadzenie w tematykę zajęć (10 min)

Osoba prowadząca udostępnia lub wyświetla na ekranie telewizora/rzutnika wygenerowany kod do przygotowanej planszy na platformie ahaslides.com¹. Następnie zadaje zebrany osobom otwarte pytanie „Moje skojarzenia z Mikołowem”. Każdy uczeń powinien udzielić trzech krótkich odpowiedzi. Dzięki temu stworzy się chmura słów. Osoba prowadząca omawia utworzoną chmurę (wyrazy pojawiające się największą czcionką oznaczają, że to najczęściej udzielane odpowiedzi). Jeśli uczestnicy nie mają dostępu do sprzętu, za pomocą którego mogliby wziąć udział w zabawie, osoba prowadząca może zapisywać odpowiedzi uczestników na tablicy.

Osoba prowadząca zadaje uczestnikom dodatkowe pytania naprowadzające na tematykę warsztatów, po czym krótko omawia cele i plan spotkania.

Proponowane pytania:

- Jakie znacie legendy?
- Jakie znacie polskie legendy?
- Jak myślicie, czy Śląsk ma swoje własne legendy?

¹ Aby utworzyć planszę za pomocą narzędzia ahaslides, należy założyć konto na stronie <https://ahaslides.com/>. Po zalogowaniu na ww. stronę należy wybrać „Brainstorm Ideas for School” i kliknąć „Use Template” oraz usunąć 2 pierwsze plansze i uzupełnić pozostałą. Następnie należy kliknąć „Present”. Wygenerowany kod, który pojawi się w górnej części strony, należy podać uczestnikom i poprosić ich o wpisanie go na stronie ahaslides.com.



II. Poznajemy historię Mikołowa (15 min)

Osoba prowadząca wyświetla uczniom film² o Mikołowie dostępny pod adresem: <https://youtu.be/ncaGlGyQyes> (część 1) oraz <https://youtu.be/ZZ8PyQwJqJA> (część 2). Przed wyświetleniem materiału warto poprosić uczniów o uważne słuchanie informacji, gdyż później będzie zadanie nawiązujące do treści materiału oraz aby zwrócili uwagę na miejsca pokazywane w filmie. W momencie, gdy uczeń rozpozna daną lokację (może to zasygnalizować np. poprzez podniesienie ręki), film można zatrzymać i przyjrzeć się miejscu, wskazując na to, co w nim się zmieniło. Po wyświetleniu filmu należy podsumować historyczną część scenariusza, uwzględniając przede wszystkim zagadnienia pojawiające się w quizie (punkt IV scenariusza) oraz krzyżówce (punkt VII scenariusza).

III. Skąd pochodzi nazwa Mikołów? (15 min)

Osoba prowadząca dzieli uczniów na trzy zespoły. Pierwszy zespół („żółty”) będzie miał za zadanie poukładać w odpowiedniej kolejności treść legendy o powstaniu Mikołowa (załącznik nr 1), drugi („zielony”) ułożyć obraz Henryka Wańka (puzzle) będący alegorią powstania nazwy Mikołowa (załącznik nr 2), natomiast zadaniem trzeciego zespołu („czerwonego”) jest ułożenie z rozsypanki listu z 1222 roku (załącznik nr 3) i znalezienie w nim zdania dotyczącego Mikołowa.

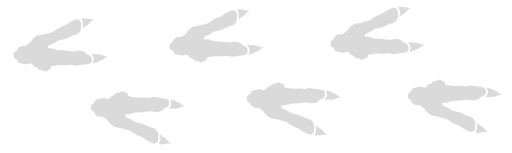
Uwagi dodatkowe: tekst legendy warto wydrukować na żółtej kartce papieru, tłumaczenie dokumentu z 1222 roku na zielonej. Następnie teksty należy podzielić na części i ukryć w różnych miejscach (np. w sali). Z obrazu warto utworzyć puzzle i tak jak w przypadku pozostałych tekstów poszczególne elementy ukryć w różnych miejscach. Przykładowo fragmenty można przykleić pod krzesło czy biurko, włożyć do szafki lub książki. Następnie osoba prowadząca prosi zespoły, aby rozpoczęły szukać ukrytych elementów układanek. Po upływie 10 minut każdy zespół powinien już złożyć dany tekst/obraz w całość. Osoba prowadząca prosi o odczytanie legendy o powstaniu Mikołowa, pokazanie obrazu i opisanie tego, co się na nim znajduje, a także (w odniesieniu do listu) o przeczytanie zdania nt. Mikołowa. Następnie osoba prowadząca podsumowuje tę część warsztatów i opowiada o powstaniu nazwy Mikołowa. Można skorzystać z książki Konstantego Prusa „Z przeszłości Mikołowa i jego okolic” s. 26.

IV. Podsumowujemy zdobytą wiedzę! (5 min)

Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom quiz, który stanowi załącznik nr 4 do niniejszego scenariusza (odpowiedzi do quizu: 1a, 2b, 3b, 4b, 5a, 6b, 7a, 8a, 9b, 10a). Quiz można przeprowadzić, wykorzystując platformę Quiziz (<https://quizizz.com/>).

² Film w lepszej jakości dostępny jest w Muzeum w Mikołowie (w przypadku chęci wykorzystania go do celów edukacyjnych należy skontaktować się z pracownikami muzeum: historia@muzeum.mikolow.eu).





V. Poznajemy śląskie tradycje, zwyczaje (20 min)

Osoba prowadząca dzieli grupę na 4 zespoły. Następnie prosi każdy zespół o zastanowienie się nad tradycjami, zwyczajami, które są charakterystyczne dla Górnego Śląska i zapisanie ich na kartkach papieru. Po 5 minutach osoba prowadząca prosi o odczytanie odpowiedzi. Uczestnicy mogą wymieniać np. zwyczaje związane z Bożym Narodzeniem, Wielkanocą, topieniem marzanny. Do omawiania tradycji można skorzystać z książki Marka Szołtyska „Rok Śląski”.

VI. Co możemy znaleźć w kuchni? (10 min)

Osoba prowadząca dzieli uczniów w pary. Następnie każdej parze rozdaje 1 zestaw memory (stanowiące załącznik nr 5 niniejszego scenariusza) i zaprasza uczestników do zabawy w poznawanie śląskich słów. Po zakończeniu pyta uczniów o słowo, które najbardziej zapadło im w pamięć.

VII. Krzyżówka oraz podsumowanie zajęć (5 min)

Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom krzyżówkę stanowiącą załącznik nr 6 i prosi o wypełnienie. Prawidłowe odpowiedzi: 1. Miarka, 2. kopiec, 3. kasztelan, 4. dokument, 5. Mikołaj, 6. gród, 7. Norwid. Po ukończeniu zadania przez uczestników nauczyciel odpowiada na ewentualne pytania i objaśnia odpowiedzi oraz dziękuje uczniom za udział w zajęciach.

ZAŁĄCZNIK NR 1

LEGENDA O POWSTANIU NAZWY MIASTA

Niegdyś dawno temu gnali handlarze (a mieli być to handlarze Wołosi) wiele bydła przez tutejsze okolice i na miejscu, gdzie potem miasto pobudowano, przystanęli z bydłem, aby odpocząć i przenocować;

atoli w nocy nagle zachorowało wszystko bydło; handlarze ślubowali tedy zbudować kaplicę na cześć św. Mikołaja, jeżeli bydło za przyczyną tego Świętego wyzdrowieje;

i oto bydło wnet wyzdrowiało, a handlarze niezadługo potem ślubowaną kaplicę ku czci św. Mikołaja zbudowali.

Przy tej kaplicy zaczęli się później osiedlać różni ludzie i tak powstała osada i miasto, które od kaplicy św. Mikołaja przybrało nazwę Mikołów.



ZAŁĄCZNIK NR 2

BRAZ HENRYKA WAŃKA HISTORIA MIKOŁAJA RYCERZA I JEGO ŚWIĘTEGO
PATRONA / AKWARELA, KREDKA AKWARELOWA, GWASZ I TEMPERA / 47 × 35
CM / 1993



ZAŁĄCZNIK NR 3

TŁUMACZENIE DOKUMENTU Z 1222 ROKU

Imię pańskie amen. Ja Kazimierz z łaski Bożej książę opolski czynię wiadomym obecnie i w przyszłości żyjącym, że za zgodą moich dworzan daję i przyznaję na wieczne czasy na chwałę Bożą i Kościoła świętego Jana we Wrocławiu wielebnemu ojcu i ukochanemu przyjacielowi mojemu księdzu Wawrzyńcowi i biskupowi wrocławskiemu dla jego kościoła św. Jana we Wrocławiu i jego następcom w przyszłości wszelką władzę do osadzania Niemców lub innych kolonistów na prawie niemieckim albo na innej zasadzie, jakiej będą oni sobie życzyć, na terytorium z ośrodkiem w Ujeździe należącym do świętego Jana. Daję chętnie i pobożnie biskupowi tegoż kościoła i jego następcom prawo połowu ryb, a także w całości użytkowanie młynów, które istnieją obecnie i mogą powstać w przyszłości na tym terenie na przepływających tu rzekach, rezerwując dla siebie jednakże prawo do łowienia bobrów, z czego zysk rezerwuję sobie w całości dla siebie i swoich następców.

Ponadto dla zbawienie duszy mojej i moich rodziców pragnę i ustanawiam, aby wymieniony kościół i wymieniony biskup oraz jego następcy mieli prawo wyłącznego i swobodnego sądownictwa na tymże terytorium i wobec jego mieszkańców, jednakże z wyłączeniem prawa wybijania pieniędzy.

Również wyłączam z tego sądownictwa i życzę sobie aby pod moją chorągwią służyli mieszkańcy tegoż terytorium, jeśli będzie najazd na moją ziemię lub doszłoby do walk w niej samej. Jeśli natomiast dokonałbym wyprawy poza swoją ziemię nakazuję, aby wspomniani mieszkańcy utrzymali załogę jednego z grodów ponosząc odpowiednie wydatki aż do czasu mojego powrotu do swojej ziemi. Jednakże zwalnim wspomnianych mieszkańców od tych wypraw i obowiązku obrony na pięć następnych lat.

Aby zaś ta moja całkowita darowizna i zgoda na wszelkie wolności była przestrzegana sposób niepodważalny, kazałem ją poświadczyć i uznałem ją za godną potwierdzenia moją pieczęcią dodając, że jeśliby mój Polak lub mieszkający w mojej ziemi Niemiec zawinił na wspomnianym terytorium, to kara pieniężna jaka zostanie nałożona przez sędziego mnie przysługuje, ale temu sędziemu należy się trzecia część.

To ostatnie uzupełnienie dokonane jest w Opolu wobec następujących świadków: Sebastiana kanclerza, Zbrosława kasztelana opolskiego, Raclawa sędziego, Andrzeja kasztelana mikołowskiego, Jana marszałka Grzegorza.

Wszystko inne zostało zapisane w Opolu roku pańskiego (wcielenia) 1222 w obecności niniejszych świadków i innych: komesa Wenera obecnego wojewody, Andrzeja kasztelana bytomskiego, Naczesława kasztelana kozielskiego, Stoigniewa kasztelana raciborskiego, Jakuba kasztelana toszeckiego, Stefana podczaszego, Stefana chorążego, Andrzeja łowczego, Gocława podkomorzego, Mikołaja podstolego, Wawrzyńca cześnika i wielu innych.



ZAŁĄCZNIK NR 4

QUIZ

Quiz został stworzony za pomocą platformy Quizziz i dostępny jest pod linkiem: https://quizizz.com/admin/quiz/633305537faa17001d4a4e23?source=quiz_share.

Aby rozpocząć quiz, należy kliknąć przycisk „Rozpocznij test na żywo” i wybrać opcję „Klasyczny”. Następnie poprosić uczniów, aby wyświetlili stronę joinmyquiz.com i wpisali wygenerowany kod.

1. Pierwsza wzmianka o Mikołowie pochodzi z:

- a) 1228 roku
- b) 1547 roku
- c) 1222 roku

2. Pierwszym kościołem w Mikołowie był:

- a) kościół św. Wojciecha
- b) kościół św. Mikołaja
- c) kościół św. Wawrzyńca

3. Najstarszą zachowaną budowlą w Mikołowie jest:

- a) ratusz
- b) Stary Kościół
- c) Kamienica Wojaczka

4. Według legendy do świętego Mikołaja modlili/modliły się:

- a) sprzętaczkę
- b) handlarze
- c) kowale

5. W którym roku Mikołów otrzymał prawa miejskie?

- a) 1547
- b) 1883
- c) 1968

6. Jedną z bardziej znanych drukarni na Śląsku (zakład ten istnieje do dziś pod nazwą „Tolek”) była:

- a) drukarnia Jakubowicza
- b) drukarnia Miarki
- c) drukarnia Koetza

7. Wielki pożar w Mikołowie wybuchł w:

- a) 1794 roku
- b) 1987 roku
- c) 1884 roku



ZAŁĄCZNIK NR 4

QUIZ

8. Początek XX wieku to na Śląsku czas powstań. Część ziem śląskich wraz z Mikołowem została przyłączona do Polski w:

- a) 1922 roku
- b) 1919 roku
- c) 1924 roku

9. Największy rozwój gospodarczy Mikołowa przypadł na wiek:

- a) XVII
- b) XIX
- c) XX

10. Nazwa Mikołowa najprawdopodobniej pochodzi od:

- a) jakiegoś władcy tych terenów – Mikołaja, Mikuły
- b) nazwa ta została nadana przez biskupa
- c) od starego plemienia Mikułowian





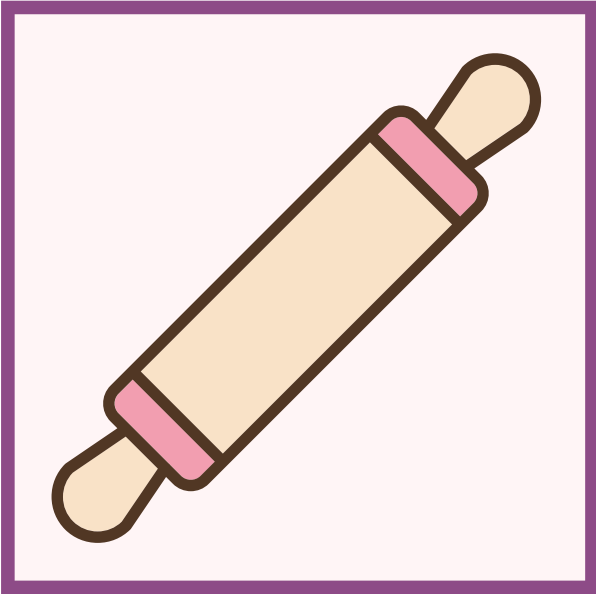
Memory po Śląsku



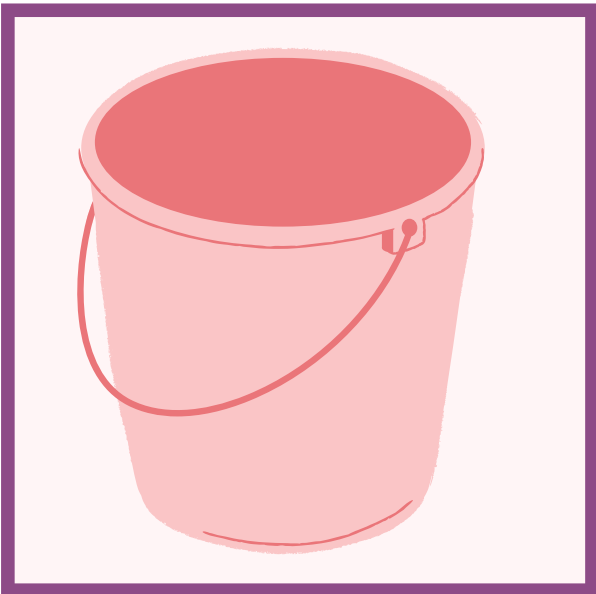
tasza



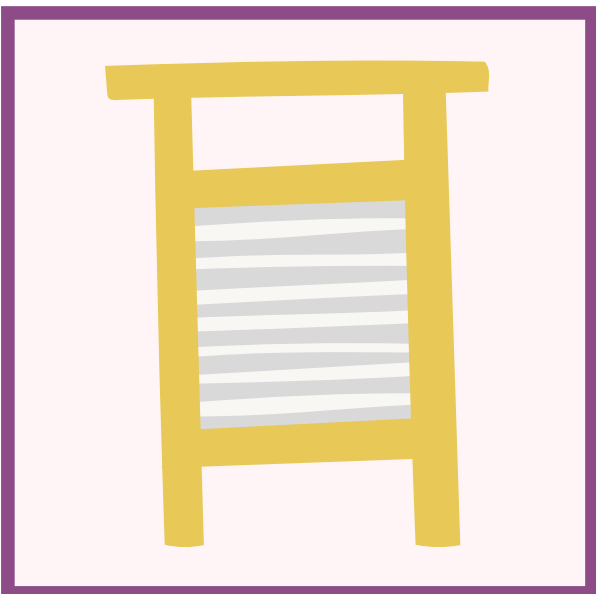
bonclok



nudelkula



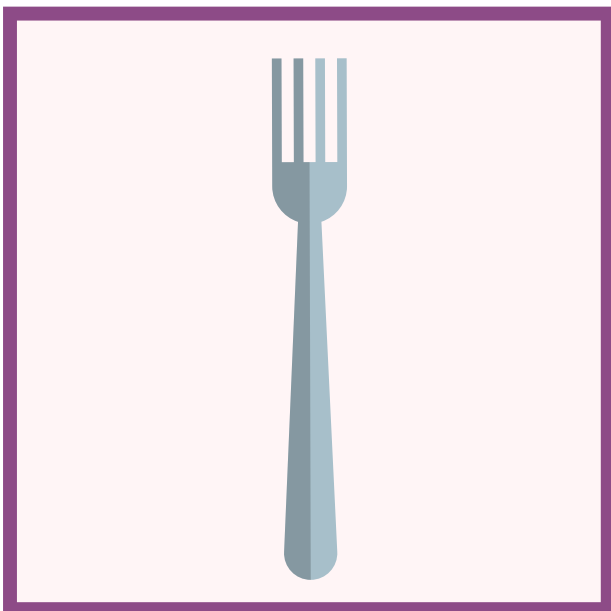
kibel



waszbret



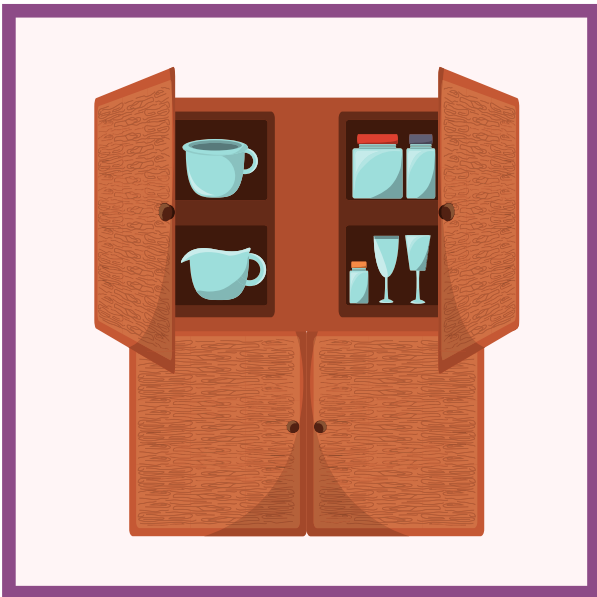
szolka



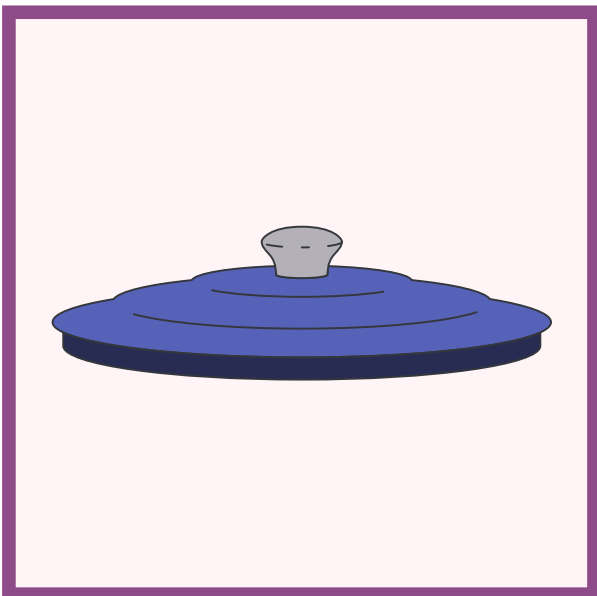
widelka



kielnia



byfyj



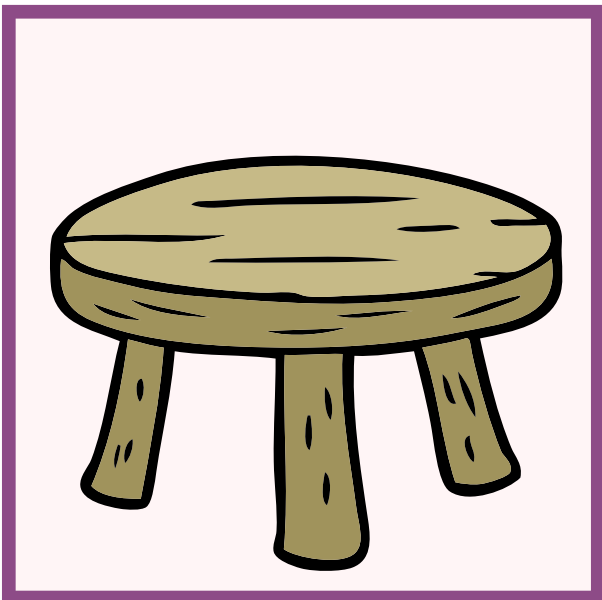
dekiel



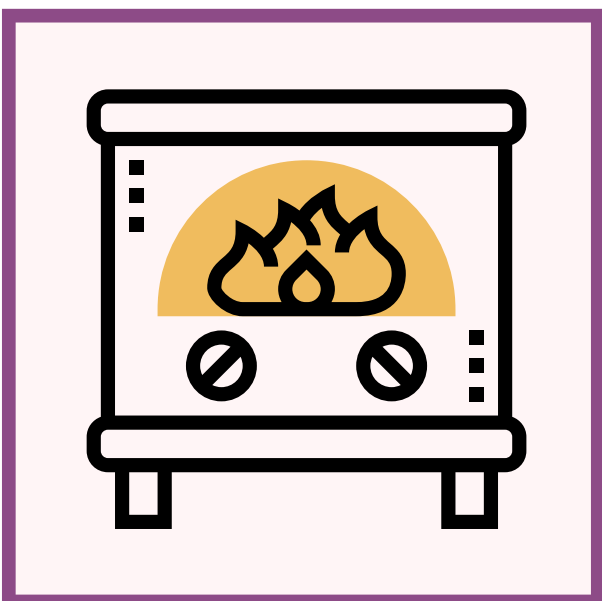
krauza



kołocz

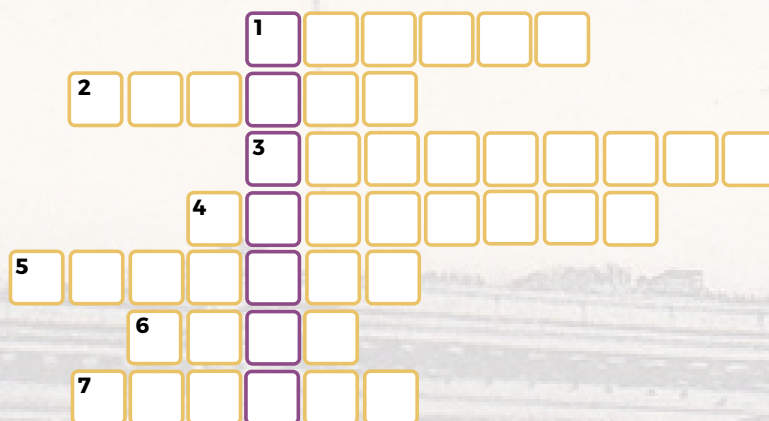


ryczka



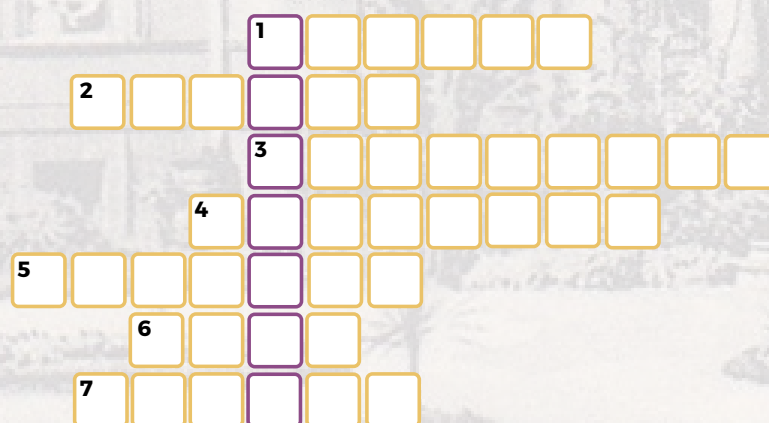
kachlok

KRZYŻÓWKA



1. Nazwisko bardzo znanego mikołowskiego drukarza i publicysty.
2. Najstarszy mikołowski zabytek.
3. Andrzej, władca tych terenów w XIII wieku.
4. Stary może nim być np. list z 1222 roku, w którym była pierwsza wzmianka o Mikołowie.
5. Od tego imienia prawdopodobnie pochodzi nazwa Mikołów.
6. Inaczej średniowieczna osada warowna. Mikołów był nim w XIII wieku.
7. Jeden z romantycznych pisarzy, który odwiedził Mikołów.

KRZYŻÓWKA



1. Nazwisko bardzo znanego mikołowskiego drukarza i publicysty.
2. Najstarszy mikołowski zabytek.
3. Andrzej, władca tych terenów w XIII wieku.
4. Stary może nim być np. list z 1222 roku, w którym była pierwsza wzmianka o Mikołowie.
5. Od tego imienia prawdopodobnie pochodzi nazwa Mikołów.
6. Inaczej średniowieczna osada warowna. Mikołów był nim w XIII wieku.
7. Jeden z romantycznych pisarzy, który odwiedził Mikołów.



SCENARIUSZ 2

GRUPA DOCELOWA: uczniowie klas 4–8 szkoły podstawowej

CZAS REALIZACJI: 90 minut

METODY: podawcza, aktywizująca

MATERIAŁY: sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), materiały z załączników, dostęp do sieci

CELE:

- budowanie poczucia tożsamości regionalnej,
- pogłębienie wiedzy na temat wierzeń ludowych na Śląsku,
- zachęcenie do poznania legend i baśni związanych ze Śląskiem,
- nabycie wiedzy na temat storytellingu,
- rozbudzenie kreatywności,
- rozwój umiejętności tworzenia spójnych opowiadań.

PRZEBIEG LEKCJI:

I. Przywitanie uczestników, wspólne stworzenie chmury słów składającej się ze skojarzeń ze słowem „legenda” oraz krótkie przypomnienie polskich legend (10 min)

Osoba prowadząca udostępnia uczestnikom (lub wyświetla na tablicy) wygenerowany automatycznie kod do przygotowanej wcześniej za pomocą platformy www.menti.com planszy¹, na której pojawiać się będą wypowiedzi udzielane przez uczestników. Każda osoba uczestnicząca udziela min. 2 odpowiedzi, dzięki czemu powstanie chmura słów. Osoba prowadząca omawia utworzoną chmurę (wyrazy pojawiające się największą czcionką oznaczają, że to najczęściej udzielane odpowiedzi). Jeśli uczestnicy nie mają dostępu do sprzętu, za pomocą którego mogliby wziąć udział w zabawie, osoba prowadząca może zapisywać wypowiedzi uczestników na tablicy. Gdyby okazało się, że odpowiedzi uczestników są błędne, należy wprowadzić poprawne rozumienie terminu „legenda”.

Osoba prowadząca zadaje uczestnikom dodatkowe pytania naprowadzające na tematykę warsztatów, po czym krótko omawia cele i plan spotkania.

Proponowane pytania:

- Jakie znacie legendy?
- Jakie znacie polskie legendy?
- Jak myślicie, czy Śląsk ma swoje własne legendy?

¹ Aby utworzyć planszę za pomocą narzędzia Mentimeter, należy założyć konto na stronie www.mentimeter.com, a następnie wykonać opisane dalej kroki. Po zalogowaniu na ww. stronę kliknij „New presentation”, po czym wpisz nazwę/tytuł swojej prezentacji. Kliknij „Create presentation”, a następnie „Word cloud” i wpisz pytanie, jakie chcesz zadać uczestnikom. Uzupełnij pozostałe informacje, wybierz odpowiednie dla siebie opcje (motyw, liczbę odpowiedzi itp.), po czym udostępnij uczestnikom kod do planszy.



II. Wprowadzenie teoretyczne (10 min)

Osoba prowadząca przybliży uczestnikom zagadnienie demonologii śląskiej. Warto zwrócić uwagę na to, że legendy, baśnie, mity cechują się symboliką, często opowiadają o istotach magicznych, a sama demonologia zajmuje się badaniem i opisywaniem demonów – ich wyglądu, cech charakteru, sposobów obrony, zaklęć zmuszających do posłuszeństwa itp.

Propozycje pytań kierowanych do uczestników:

- Istnieją cztery żywioły. Jakie?
- Jakie znacze śląskie legendy albo baśnie?
- Śląski duch kopalni – kto to taki?

Osoba prowadząca dzieli uczestników na kilkuosobowe zespoły, po czym rozdaje każdej grupie pocięte wcześniej fragmenty rozsypanki (załącznik nr 1). Zadaniem uczestników jest przyporządkowanie poszczególnych fragmentów do żywiołu – odgadnięcie, jak wyglądały, kim były, co robiły, a także jak bronić się przed duchami reprezentującymi dany żywioł. Uczestnicy mają 5 minut na wykonanie zadania. Po upływie czasu osoba prowadząca przedstawia uczestnikom poprawne odpowiedzi (może poprosić grupy o wspólne czytanie).

III. Storytelling – wprowadzenie (15 min)

Osoba prowadząca wraz z uczestnikami tworzą definicję słowa „storytelling” (efektem dyskusji może być utworzenie mapy myśli). Następnie krótko przedstawia koncepcję pięcioelementowego modelu opowiadania (tzw. żywioły dobrej opowieści – patrz: załącznik nr 2).

Pytania pomocnicze:

- Czy ktoś z Was słyszał kiedyś takie słowo: storytelling?
- Co to jest narracja?
- Jakie elementy ma opowiadanie?
- Co to znaczy, że opowiadanie jest dobre? Jak musi działać na czytelnika, żeby było dobre?

IV. Historia Utopka (20 min)

Osoba prowadząca wyświetla uczestnikom warsztatów film² o Utopku. Później następuje wspólne omówienie opowieści (na podstawie żywiołów dobrej opowieści), a uczestnicy ustalają, czy było to dobre opowiadanie.

² Film dostępny jest pod adresem: https://www.youtube.com/watch?v=7yIF0fI3Qaw&ab_channel=StworyPotwory.





V. Tworzenie opowieści (30 min)

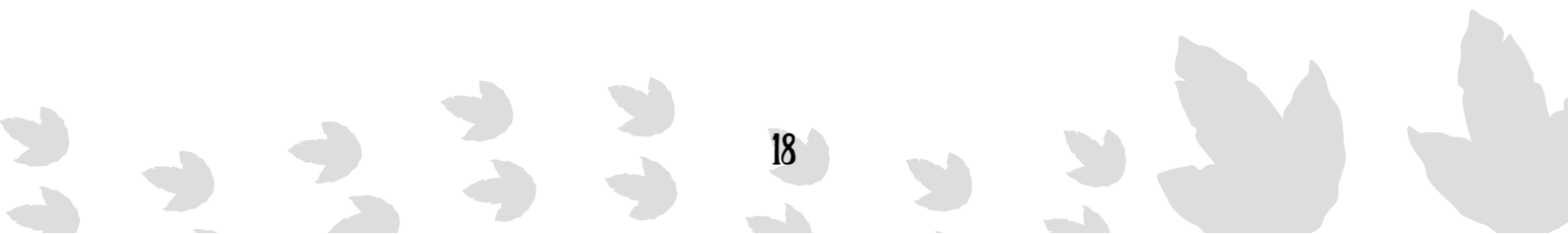
Uczestników warsztatów należy podzielić na cztery grupy, czeka ich bowiem praca zespołowa. Osoba prowadząca udostępnia grupom materiały dotyczące różnych bóstw i stworków śląskich zamieszczone na stronie internetowej projektu, a następnie prosi, by każdy zespół wybrał postać. Grupy mają 20 minut na napisanie krótkiego opowiadania, w którym pojawi się wybrana przez nich postać – czy to w formie głównego bohatera, czy wątku pobocznego. Rzecz najważniejsza: opowiadanie musi być osadzone w Mikołowie, w czasie teraźniejszym. Po upływie 20 minut następuje przedstawienie i omówienie wszystkich historii.

Pytania pomocnicze:

- Gdzie Utopek mógł mieszkać w Mikołowie?
- Gdzie dziś moglibyśmy spotkać Południcę?
- A jaki stworek mógł się kryć w tym miejscu, w którym jesteśmy?

VI. Słowo końcowe i ewaluacja (5 min)

Osoba prowadząca prosi każdego uczestnika po kolei o dokończenie zdania: Na dzisiejszych zajęciach dowiedziałem/dowiedziałam się... Następnie krótko podsumowuje warsztaty.





DUCHY OGNIA



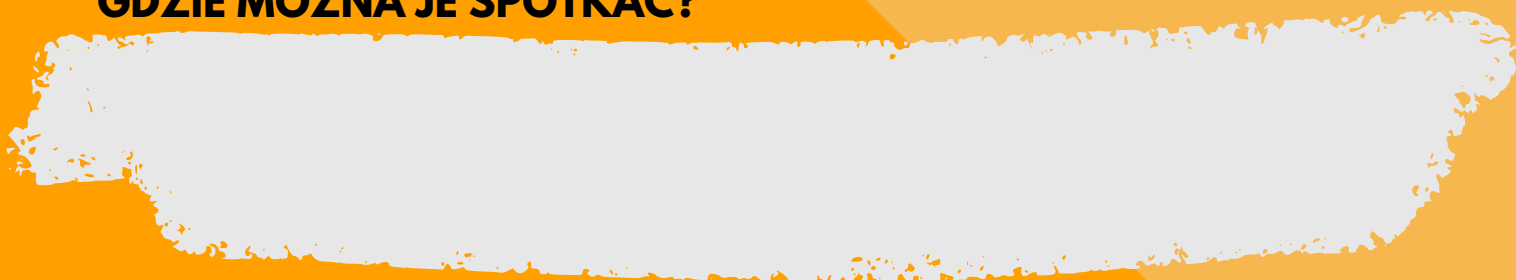
JAK WYGLĄDAŁY?



KIM BYŁY?



GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?



CO ROBIŁY?



JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?



ZAŁĄCZNIK NR 1

BÓSTWA ŚLĄSKIE A ŻYWIOŁY

Błędne ognie (ogniki) i fajerman ukazywały się ludziom pod postacią niegasnącego płomyka, mężczyzny, z którego szyi czy tułowia buchał ogień, człowieka otrząsającego skry z ubrania, a czasem pod postacią snopka słomy.

Wierzono, że były to dusze oszukańczych geometrów, krzywdzących prostych wieśniaków przy podziałach i pomiarach gruntów.

Na cmentarzach i pustkowiach, gdzie strzegły zapomnianych skarbów.

Dobre duchy wskazywały ludziom drogę w ciemności, podczas mgły czy niepogody, a także oświetlały drogę chłopom pracującym do późna w polu i towarzyszyły samotnym wędrowcom w podróży. Za pomoc wymagały podziękowania, inaczej potrafiły się zemścić. Złe duchy ognia straszyły ludzi, oślepiały, wodziły na manowce – prześladowały głównie pijaków i osoby niegodziwe.

Ochronę zapewniało wielokrotne uczynienie znaku krzyża, okup w postaci pieniądza rzuconego na drogę, a także obietnica złożenia ofiary w kościele lub modlitwa za zmarłych.



DUCHY OGNIA



JAK WYGLĄDAŁY?

Błędne ognie (ogniki) i fajerman ukazywały się ludziom pod postacią niegasnącego płomyka, mężczyzny, z którego szyi czy tułowia buchał ogień, człowieka otrząsającego skry z ubrania, a czasem pod postacią snopka słomy.

KIM BYŁY?

Wierzono, że były to dusze oszukańczych geometrów, krzywdzących prostych wieśniaków przy podziałach i pomiarach gruntów.

GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?

Na cmentarzach i pustkowiach, gdzie strzegły zapomnianych skarbów.

CO ROBIŁY?

Dobre duchy wskazywały ludziom drogę w ciemności, podczas mgły czy niepogody, a także oświetlały drogę chłopom pracującym do późna w polu i towarzyszyły samotnym wędrowcom w podróży. Za pomoc wymagały podziękowania, inaczej potrafiły się zemścić. Złe duchy ognia straszyły ludzi, oślepiały, wodziły na manowce – prześladowały głównie pijaków i osoby niegodziwe.

JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?

Ochronę zapewniało wielokrotne uczynienie znaku krzyża, okup w postaci pieniądza rzuconego na drogę, a także obietnica złożenia ofiary w kościele lub modlitwa za zmarłych.



DUCHY ZIEMI



JAK WYGLĄDAŁY?



KIM BYŁY?



GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?



CO ROBIŁY?



JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?



ZAŁĄCZNIK NR 1

BÓSTWA ŚLĄSKIE A ŻYWIOŁY

Wyglądem przypomiwały krasnoludki lub starców z długimi siwymi brodami ubranych w strój sztygara, czasem wyobrażane pod postacią myszy, czarnego kota lub psa.

Reprezentantem tej grupy jest Skarbnik – strażnik podziemnych skarbów oraz pan dusz górników zmarłych tragicznie podczas pracy. Wierzono, że Skarbnikiem zostawał górnik, który przeklinał podczas pracy; Skarbnikiem był też bogaty właściciel kopalni, który znęcał się nad górnikami i zabił swoją córkę Barbarę – za to został zesłany pod ziemię razem ze swoimi skarbami, które przemieniły się w węgiel.

Przebywały pod ziemią, głównie w kopalniach.

Ostrzegaly przed nieszczęściem (np. zawaleniem stropu, pożarem, wybuchem metanu), choć bywały mściwe w stosunku do górników, którzy nie przestrzegali reguł zachowania się panujących w kopalni, np. przeklinali albo gwizdali podczas pracy.

Wystarczy wystrzegać się gwizdania i przeklinania w trakcie pobytu w kopalni.



DUCHY ZIEMI



JAK WYGLĄDAŁY?

Wyglądem przypominały krasnoludki lub starców z długimi siwymi brodami ubranych w strój sztygara, czasem wyobrażane pod postacią myszy, czarnego kota lub psa.

KIM BYŁY?

Reprezentantem tej grupy jest Skarbnik – strażnik podziemnych skarbów oraz pan dusz górników zmarłych tragicznie podczas pracy. Wierzono, że Skarbnikiem zostawał górnik, który przeklinał podczas pracy; Skarbnikiem był też bogaty właściciel kopalni, który znęcał się nad górnikami i zabił swoją córkę Barbarę – za to został zesłany pod ziemię razem ze swoimi skarbami, które przemieniły się w węgiel.

GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?

Przebywały pod ziemią, głównie w kopalniach.

CO ROBIŁY?

Ostrzegały przed nieszczęściem (np. zawaleniem stropu, pożarem, wybuchem metanu), choć bywały mściwe w stosunku do górników, którzy nie przestrzegali reguł zachowania się panujących w kopalni, np. przeklinali albo gwizdali podczas pracy.

JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?

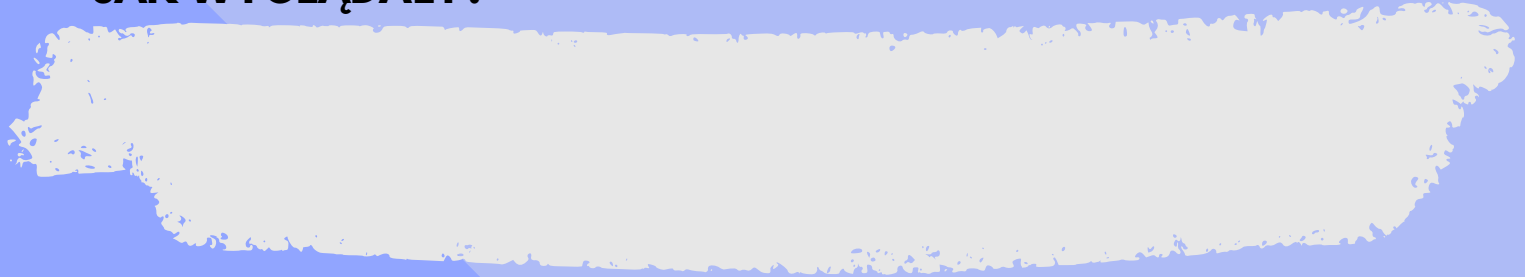
Wystarczy wystrzegać się gwizdania i przeklinania w trakcie pobytu w kopalni.



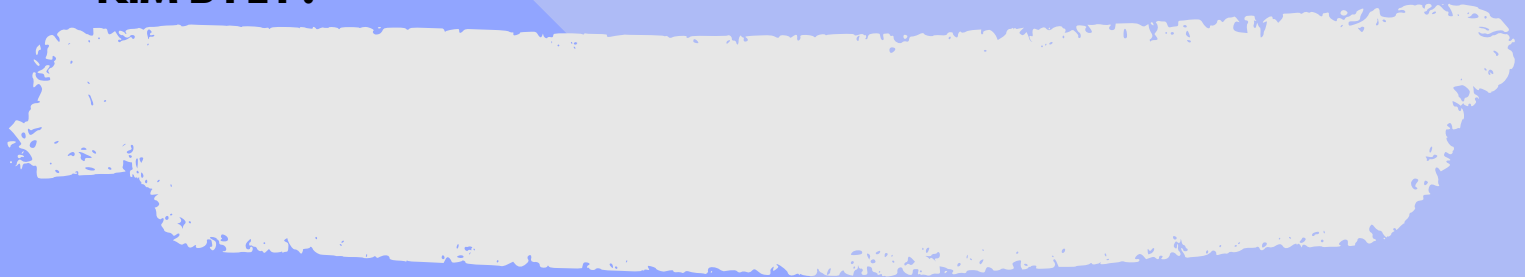
DUCHY WODY



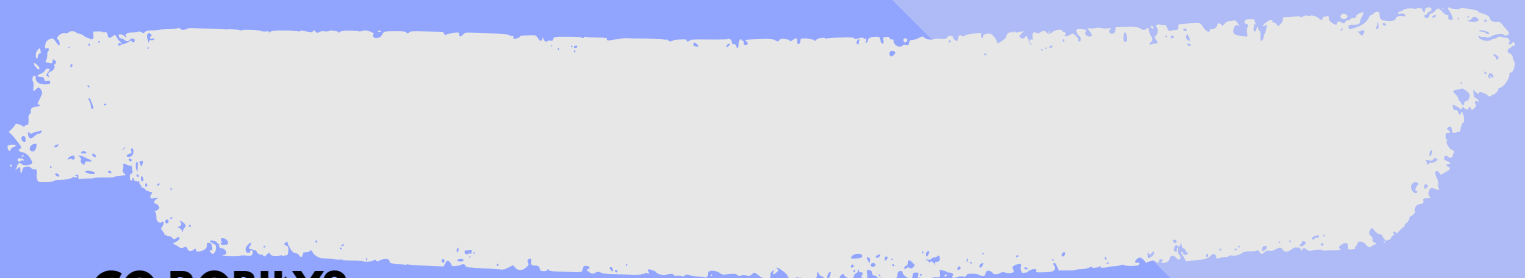
JAK WYGLĄDAŁY?



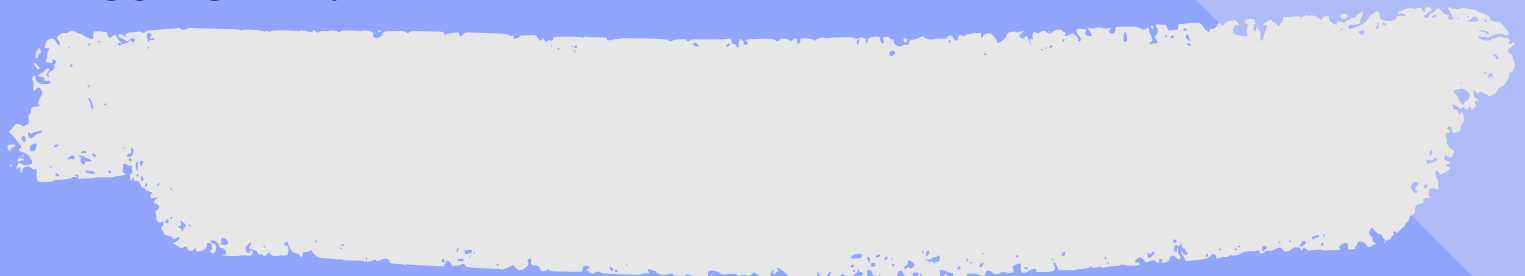
KIM BYŁY?



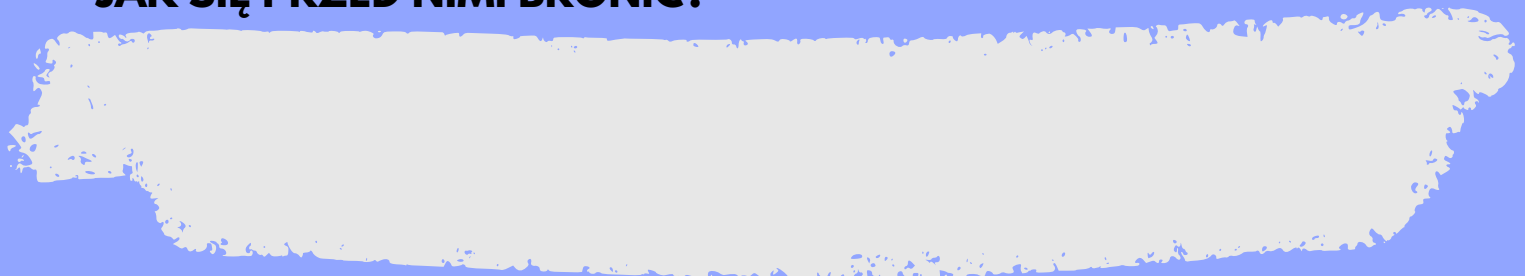
GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?



CO ROBIŁY?



JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?



ZAŁĄCZNIK NR 1

BÓSTWA ŚLĄSKIE A ŻYWIOŁY

Damskie duchy tego żywiołu były niewielkiego wzrostu, miały rybie oczy, długie rozpuszczone włosy, często widywano je w zielonych sukienkach, z wiankiem z kwiatów wodnych na głowie. Męskie – również niewielkiego wzrostu, ubrane w czerwoną kurtkę i czapkę ociekającą wodą. Gdyby się przyjrzeć, można było dostrzec lekko zielonkawą skórę, palce u nóg zrosnięte błoną, jak u kaczki, dużą głowę, długie i rozczochrane włosy, zielone oczy i wielki nos.

Reprezentantem tej grupy są Utopek i Panna wodna (rusałka).

Przebywały w okolicy stawów, jezior, rzek lub pod wodą.

Duchy te zwabiały ludzi do wody i topiły, a później więziły w swoim podwodnym królestwie – ich dusze służyły im pod wodą, trzymały je w garnkach i stoikach. Aby zwabić ludzi do swojego wodnego świata, Utopek sięgał po wiele sposobów – dzieci nęcił wstążkami rozwieszonymi nad wodą, kobiety kolorowymi pończochami, a czasem wychodził między ludzi. Wtedy można go było poznać po tym, że gdzie stanął, tam robiła się kałuża wody. Panna wodna (rusałka) zaś wabiła swoim pięknem i śpiewem.

Dziewczęta wracały z zabaw wcześniej, by nie spotkać się z demonem, a mężczyźni upijali się tylko na tyle, aby mogli prosto przejść po moście, co by nie zahaczyli o siedzącego nań stwora. Tego demona należy uderzyć lewą ręką – wtedy słabnie, a ponadto należy wykonać znak krzyża świętego. Tonącego już może uratować różaniec, a przegonić go można poświęconymi baziami, kością barania i wielkanocną szotdrą.



DUCHY WODY



JAK WYGLĄDAŁY?

Damskie duchy tego żywiołu były niewielkiego wzrostu, miały rybie oczy, długie rozpuszczone włosy, często widywano je w zielonych sukienkach, z wiankiem z kwiatów wodnych na głowie. Męskie – również niewielkiego wzrostu, ubrane w czerwoną kurtkę i czapkę ociekającą wodą. Gdyby się przyjrzeć, można było dostrzec lekko zielonkawą skórę, palce u nóg zrosnięte błoną, jak u kaczki, dużą głowę, długie i rozczochrane włosy, zielone oczy i wielki nos.

KIM BYŁY?

Reprezentantem tej grupy są Utopek i Panna wodna (rusałka).

GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?

Przebywały w okolicy stawów, jezior, rzek lub pod wodą.

CO ROBIŁY?

Duchy te zwabiały ludzi do wody i topiły, a później więziły w swoim podwodnym królestwie – ich dusze służyły im pod wodą, trzymały je w garnkach i stoikach. Aby zwabić ludzi do swojego wodnego świata, Utopek sięgał po wiele sposobów – dzieci nęcił wstążkami rozwieszanymi nad wodą, kobiety kolorowymi pończochami, a czasem wychodził między ludzi. Wtedy można go było poznać po tym, że gdzie stanął, tam robiła się kałuża wody. Panna wodna (rusałka) zaś wabiła swoim pięknem i śpiewem.

JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?

Dziewczęta wracały z zabaw wcześniej, by nie spotkać się z demonem, a mężczyźni upijali się tylko na tyle, aby mogli prosto przejść po moście, co by nie zahaczyli o siedzącego nań stwora. Tego demona należy uderzyć lewą ręką – wtedy słabnie, a ponadto należy wykonać znak krzyża świętego. Tonącego już może uratować różaniec, a przegonić go można poświęconymi baziami, kością barania i wielkanocną szotdrą.

DUCHY POWIETRZA

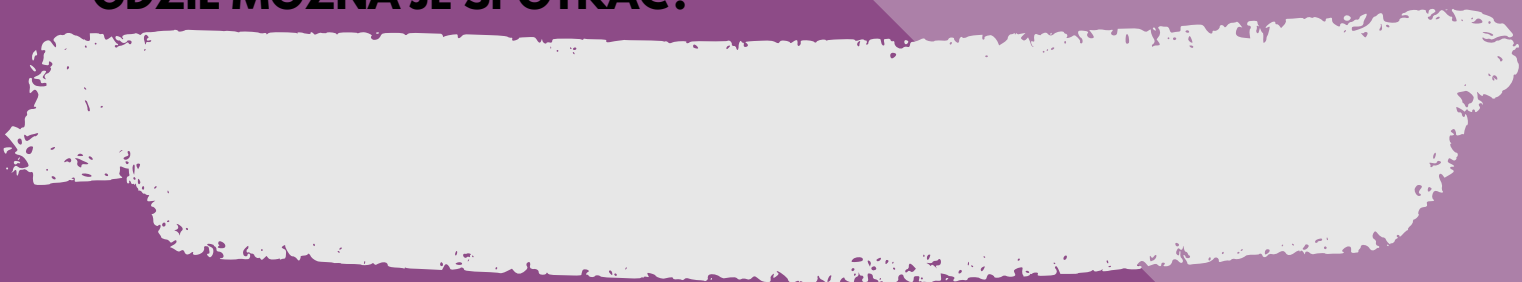
JAK WYGLĄDAŁY?



KIM BYŁY?



GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?



CO ROBIŁY?



JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?



ZAŁĄCZNIK NR 1

BÓSTWA ŚLĄSKIE A ŻYWIOŁY

Meluzyny to młode piękne kobiety potrafiące latać w powietrzu, występujące we wcieleniu syreny. Latawce z kolei przybierały postać powabnych dziewczyn.

Przedstawicielką duchów tego żywiołu jest przede wszystkim Meluzyna. Wierzono, że to duch młodej matki pokutującej za grzechy, nieustannie poszukującej utraconych dzieci, bytującej w jęczącym wietrze. Latawiec (inaczej powietrznica) to duch poronionego, nieochrzczonego dziecka.

W zasadzie wszędzie, jeśli tylko wiał wiatr.

Meluzyna zwiastowała zgon tym, których kochała, pojawiała się przed śmiercią swych potomków. W trakcie silnych powiewów, kiedy wiatr wył w kominach i wnikał przez różne szpary do domów, ludzie mówili, że to huczy Meluzyna – żona wiatru.

Kiedy Meluzyna wlatywała do domu, oznaczało to, że upomina się o jedzenie dla swoich dzieci. Należało wtedy rozsypać na parapecie okna mąkę (lub otworzyć okno i rzucić ją na wiatr) albo położyć tam kawałek chleba, aby Meluzyna zabrała dary i nakarmiła swoje dzieci.

DUCHY POWIETRZA

JAK WYGLĄDAŁY?

Meluzyny to młode piękne kobiety potrafiące latać w powietrzu, występujące we wcieleniu syreny. Latawce z kolei przybierały postać powabnych dziewczyn.

KIM BYŁY?

Przedstawicielką duchów tego żywiołu jest przede wszystkim Meluzyna. Wierzano, że to duch młodej matki pokutujący za grzechy, nieustannie poszukujący utraconych dzieci, bytujący w jęczącym wietrze. Latawiec (inaczej powietrznica) to duch poronionego, nieochrzczonego dziecka.

GDZIE MOŻNA JE SPOTKAĆ?

W zasadzie wszędzie, jeśli tylko wiał wiatr.

CO ROBIŁY?

Meluzyna zwiastowała zgon tym, których kochała, pojawiała się przed śmiercią swych potomków. W trakcie silnych powiewów, kiedy wiatr wył w kominach i wnikał przez różne szpary do domów, ludzie mówili, że to huczy Meluzyna – żona wiatru.

JAK SIĘ PRZED NIMI BRONIĆ?

Kiedy Meluzyna wlatywała do domu, oznaczało to, że upomina się o jedzenie dla swoich dzieci. Należało wtedy rozsypać na parapecie okna mąkę (lub otworzyć okno i rzucić ją na wiatr) albo położyć tam kawałek chleba, aby Meluzyna zabrała dary i nakarmiła swoje dzieci.

ZAŁĄCZNIK NR 2

PIĘCIOELEMENTOWY MODEL OPOWIADANIA³

1. Pasja (ogień)

Każda historia z prawdziwego zdarzenia ma w sobie pasję, energię, sprawiającą, że chcemy się nią podzielić. To właśnie pasja rozpala opowiadanie w sercach słuchaczy i przyciąga uwagę odbiorców. Im krótsze opowiadanie, tym potężniejsza musi być pasja. Mówi się nieraz o widowni, audytorium, słuchaczach, że są „zimni”. Takie audytorium trzeba „rozgrzać”.

2. Bohater (ziemia)

Osadza opowiadanie w naszej rzeczywistości. Bohater to postać występująca w opowiadaniu, która daje odbiorcom pewien punkt widzenia. Musi być na tyle solidny, by historia mogła się na nim oprzeć. Powinniśmy również móc się z nim utożsamić. Bohater jest przewodnikiem po fabule opowiadania. Jego wizja świata tworzy krajobraz, w który wkraczają odbiorcy. Aby odbiorcy identyfikowali się z punktem widzenia bohatera, muszą w jakimś stopniu wczuć się w jego sytuację.

3. Antagonista/przeciwnik (woda)

Problemy, przeszkody, przeciwności są jak woda – bez nich opowieść, historia wysycha i rozsypuje się. Przeciwnik i opór, jaki napotyka bohater, są sercem bijącym wewnątrz opowiadania. Przeciwnik musi być obecny. Jeżeli bohater nie napotyka żadnych przeszkód, w istocie nie ma opowiadania.

4. Świadomość (powietrze)

Co pozwala bohaterowi zwyciężyć? Świadomość, która umożliwia mu dostrzeżenie problemu i podjęcie odpowiednich działań. Te chwile: „acha!” mają w sobie jakąś magię. Poszukując momentów świadomości w naszym opowiadaniu, pamiętajmy o tym, że mogą je wyzwalać najdrobniejsze szczegóły – i często tak właśnie się dzieje. Świadomość nie zawsze jest łatwa i wygodna, ale jeśli nasze opowiadanie rzeczywiście ma oddziaływać, musi zawierać moment świadomości.

5. Transformacja (przestrzeń)

Stanowi naturalny wynik dobrze opowiedzianej historii. Jeśli zadbamy o wszystkie wcześniej wymienione elementy, transformacja po prostu następuje. Bohaterowie podejmują działania w celu przezwyciężenia problemów, co oznacza zmianę zarówno ich samych, jak i otaczającego świata.



³ Treści pochodzą z publikacji Mariusza Malinowskiego „Gwarna biblioteka. Zajęcia czytelnicze wspomagane storytellingiem”, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2018.



SCENARIUSZ 3

GRUPA DOCELOWA: uczniowie klas 4–8 szkoły podstawowej

CZAS REALIZACJI: 90 minut

METODY: podawcza, aktywizująca, eksponująca

MATERIAŁY: sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), dostęp do sieci, wydrukowane materiały z załączników, a także materiały plastyczne (m.in. brystol, farby, pastele, klej, nożyczki, skrawki materiałów, bibuła) oraz gra Story Cubes

CELE:

- budowanie poczucia tożsamości regionalnej,
- przypomnienie wiedzy na temat wierzeń ludowych na Śląsku,
- zapoznanie z legendami dotyczącymi regionu,
- pogłębienie wiedzy na temat storytellingu,
- rozbudzenie kreatywności,
- rozwój umiejętności tworzenia spójnych opowiadań.

PRZEBIEG LEKCJI:

I. Przywitanie, przypomnienie wiadomości na temat bóstw i stwórków śląskich – quiz (10 min)

Osoba prowadząca przedstawia uczestnikom cele i plan spotkania, a następnie rozdaje quiz (załącznik nr 1) i prosi o jego rozwiązanie. Można podzielić grupę na kilka drużyn oraz wprowadzić element rywalizacji – np. osoba/drużyna, która najszybciej odpowie poprawnie na jak największą liczbę pytań, otrzymuje nagrodę (np. więcej czasu na wykonanie jakiegoś zadania, pierwszeństwo w wyborze materiałów do wykorzystania w kolejnym zadaniu, opisanym w punkcie VII). Quiz może być również wyświetlany na ekranie.

Rozwiązanie: 1b, 2d, 3b, 4d, 5a, 6c, 7c, 8d, 9b, 10b.

II. Legenda o założeniu Polski (5 min)

Osoba prowadząca włącza uczestnikom warsztatów film animowany¹ przedstawiający legendę o powstaniu Polski. Po wysłuchaniu/obejrzeniu legendy następuje dyskusja.

Propozycje pytań:

- Jak przedstawiono legendarnego założyciela Polski?
- Pamiętacie legendę o powstaniu Mikołowa?
- Dlaczego gród założony przez Lecha nazwano Gniezdnem?
- Gdzie była pierwsza stolica Polski?

¹Proponowany film dostępny jest na platformie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=lfDXVQ8xKiY>.



III. Legendy regionalne – Studnia Trzech Braci, Upiorny pies z Psar (10 min)

W tej części warsztatów uczestnicy zapoznają się z dwiema legendami założycielskimi dotyczącymi regionu (Cieszyn, Psary). Osoba prowadząca przedstawia/czyta uczniom teksty² „Upiorny pies z Psar” oraz „Studnia Trzech Braci”. Dzięki zapoznaniu z ww. legendami uczestnicy warsztatów zobaczą, w jaki sposób tworzone są legendy założycielskie, co – być może – zainspiruje ich do stworzenia własnej legendy założycielskiej w dalszej części niniejszych warsztatów.

IV. Tworzenie własnej legendy założycielskiej – Story Cubes (10 min)

Osoba prowadząca dzieli uczestników na cztery grupy i zapowiada, że w dalszych częściach warsztatów będą tworzyć legendy założycielskie szkoły, dzielnicy, miasta lub miejsca, w którym aktualnie się znajdują – od osoby prowadzącej zależy, powstania czego dotyczyć będą legendy. Każda grupa ma za zadanie stworzyć bohaterów legendy założycielskiej – minimum dwóch, a maksimum tylu, ilu członków liczy dana grupa. Osoba prowadząca zachęca dzieci i młodzież do otwartości umysłu, tworzenia wielu szczegółów charakteryzujących bohaterów i zwraca uwagę, że wymyślone postaci nie muszą być realistyczne. Do wykonania tego zadania niezbędne jest wykorzystanie gry Story Cubes – każda osoba otrzymuje po dwie kości. Uczestnicy rzucają nimi, a wylosowane obrazki wskazują przedmioty/czynności/emocje itp., o których dany uczestnik musi wspomnieć przy tworzeniu bohatera/bohaterów. W każdej grupie jednego bohatera może stworzyć jedna osoba, dwie, trzy itd., a dany obrazek może być użyty tylko raz. Kolejność dowolna – do ustalenia z osobą prowadzącą. Na wykonanie zadania uczestnicy mają 5 minut – każda grupa zapisuje, a później prezentuje swoich bohaterów.

V. Tworzenie własnej legendy założycielskiej – podróż bohatera i kręgosłup opowieści (10 min)

Osoba prowadząca zapoznaje uczestników z teorią dotyczącą tworzenia kręgosłupa opowieści i podróży bohatera – może wydrukować materiały i rozdać je uczestnikom (załącznik nr 2).

VI. Tworzenie własnej legendy założycielskiej – pisanie opowiadania (10 min)

Uczestnicy nadal pracują w zespołach. Ich zadaniem jest napisanie legendy założycielskiej szkoły, dzielnicy lub miasta – w zależności od początkowych ustaleń. Mają na wykonanie tego zadania 10 minut. W tym zadaniu należy skorzystać z bohaterów wymyślonych wcześniej (patrz punkt IV).

²Legendy zamieszczone są na stronie internetowej: <https://www.polskatradycja.pl/legendy/slaskie.html>.





VII. Zabawa plastyczna (20 min)

Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom kartki brystolu oraz inne materiały niezbędne do pracy twórczej. Mogą to być: mazaki, markery, nożyczki, bibuła, sznurek, patyczki do uszu/szaszłyków, klej, folia bąbelkowa, skrawki materiałów, zakrętki, gumki recepturki, pastele, farby itp. Uczestnicy (nadal pracując w czterech grupach) mają 20 minut na przygotowanie pracy plastycznej dotyczącej wymyślonej wcześniej legendy założycielskiej.

VIII. Przedstawienie wypracowanych pomysłów i dyskusja (10 min)

Osoba prowadząca prosi uczestników o przedstawienie swoich prac.

IX. Słowo końcowe i ewaluacja (5 min)

Osoba prowadząca prosi każdego uczestnika po kolei o dokończenie zdania: Na dzisiejszych zajęciach dowiedziałem/dowiedziałam się... Następnie krótko podsumowuje warsztaty.

ZAŁĄCZNIK NR 1

QUIZ

Rozwiąż quiz, zaznaczając jedną poprawną odpowiedź dla każdego pytania.

1. Skarbnik jest reprezentantem duchów żywiołu:

- a) ognia
- b) ziemi
- c) wody
- d) powietrza

2. W jaki sposób bronić się przed Meluzyną?

- a) usypać krąg z mąki i wejść do środka
- b) unikać wody
- c) nie wychodzić z domu, gdy pada deszcz
- d) rozsypać na parapecie lub rzucić przez okno mąkę

3. Kto – według wierzeń ludowych – mógł stać się fajermanem po śmierci?

- a) górnik, który przeklinał
- b) geodeta (daw. geometra) fałszujący pomiary
- c) dziecko, które spłonęło w ogniu
- d) młoda matka

4. Zielonkawa skóra, długie, rozczochrane włosy, nogi zrośnięte błoną – to opis:

- a) smoka
- b) żaby
- c) Południcy
- d) Utopka

5. „Przyjdź jutro, dom ci pajda z masłem” – to słowa, które pozwalały obronić się przed:

- a) Zmorą
- b) Meluzyną
- c) Utopkiem
- d) Jaroszkiem

6. Zaznacz odpowiedź, w której wymieniono dobre duchy:

- a) Południca, Zmora
- b) Jaroszek, Bebok
- c) Jaroszek, Ognik
- d) Meluzyna, Utopek

7. Kto – według wierzeń ludowych – mógł ukazać się pod postacią snopka słomy?

- a) Meluzyna
- b) Utopek
- c) duch ognia
- d) duch ziemi



ZAŁĄCZNIK NR 1

QUIZ

8. Miała pomarszczoną skórę i owinięta była płótnem – to opis:

- a) Zmory
- b) Meluzyny
- c) Panny wodnej
- d) Południcy

9. Jak się bronić przed Utopkiem?

- a) uderzyć go prawą dłonią
- b) wykonać znak krzyża
- c) nie patrzeć mu w oczy
- d) podarować mu pieniądze

10. Oświecili ludziom drogę:

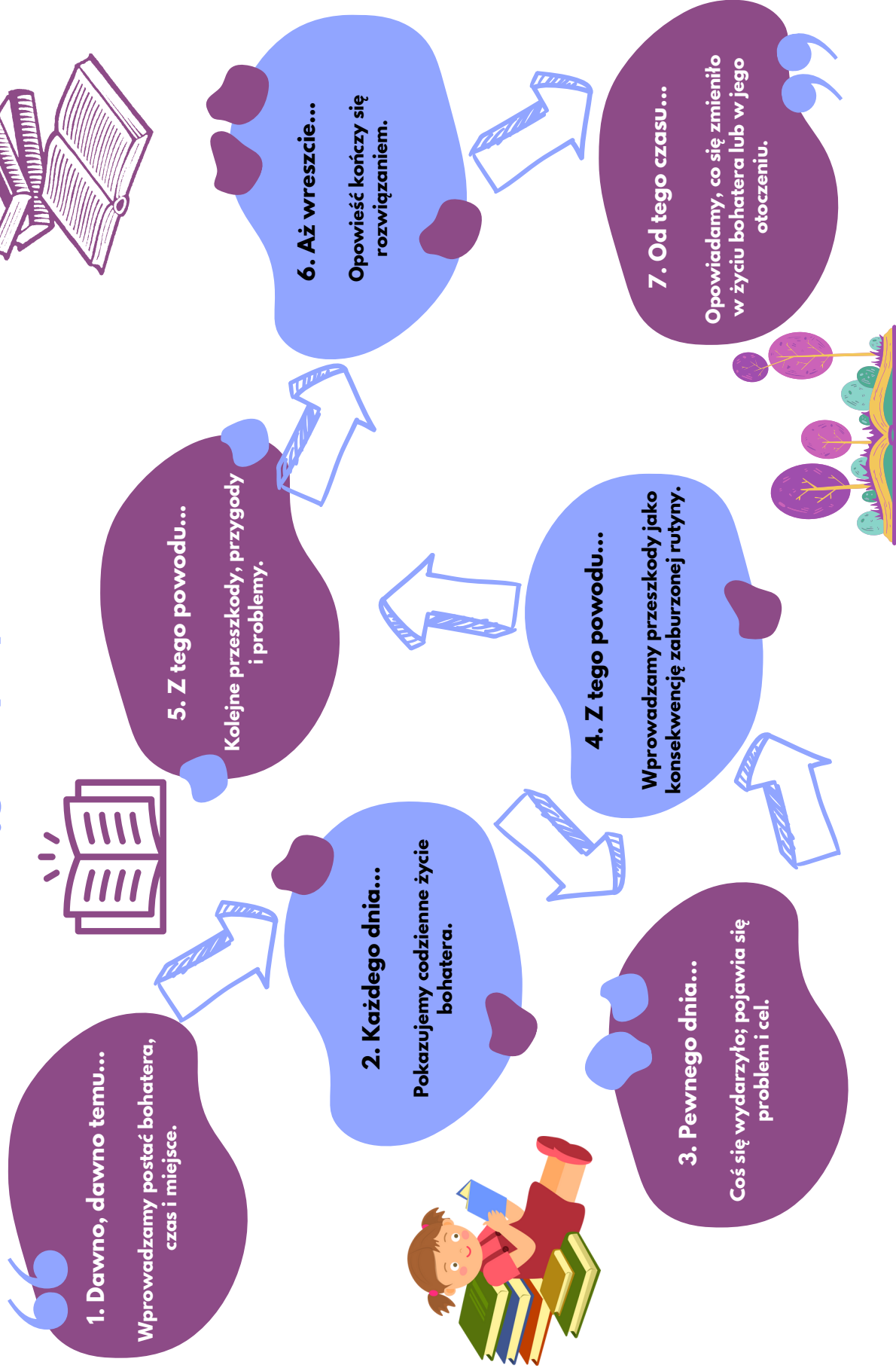
- a) duchy ziemi
- b) duchy ognia
- c) duchy wody
- d) duchy powietrza



ZAŁĄCZNIK NR 2

KRĘGOSŁUP OPowieści I PODRÓŻ BOHATERA

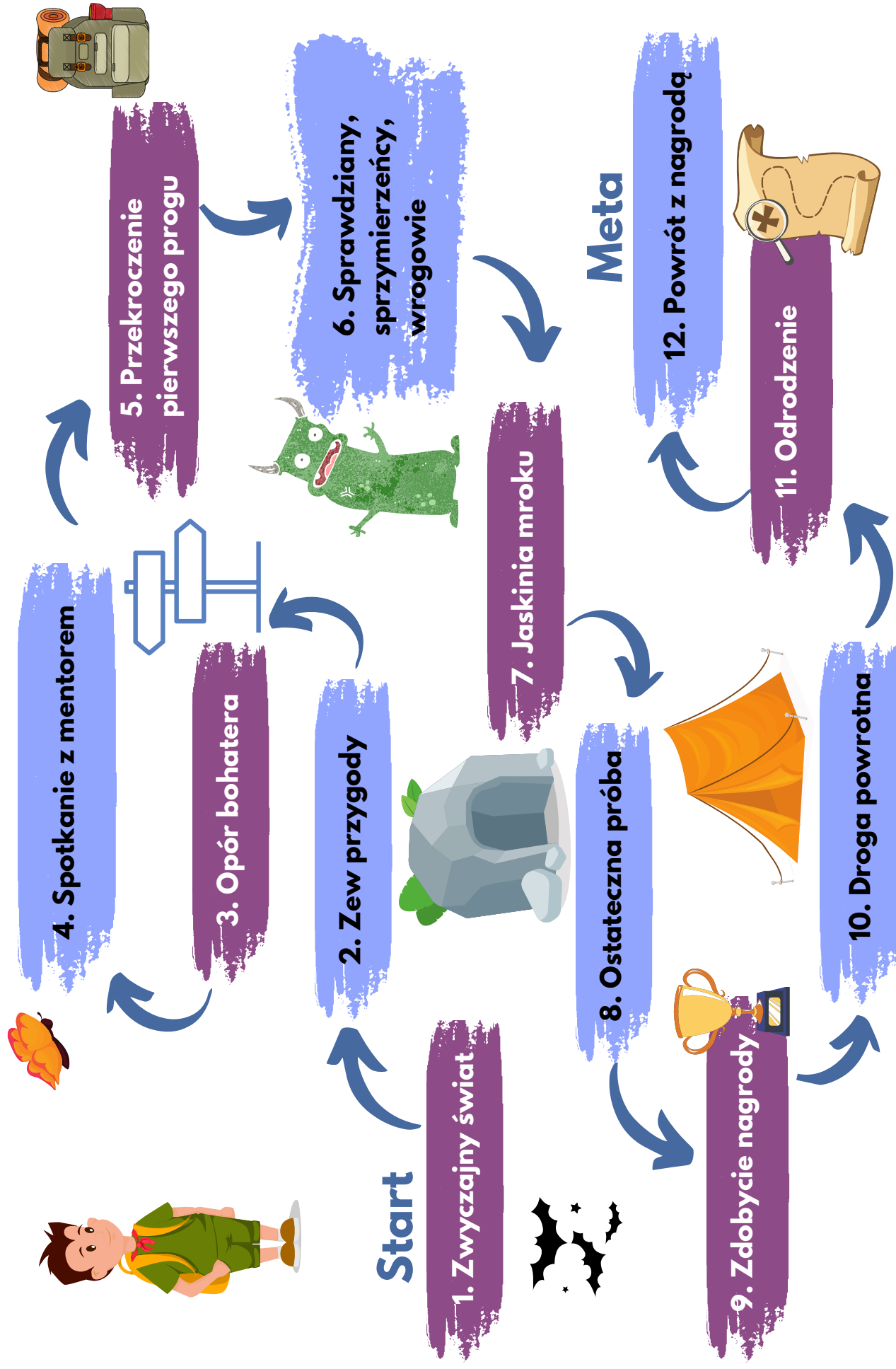
Kręgosłup opowieści



ZAŁĄCZNIK NR 2

KRĘGOSŁUP OPowieści I PODRÓŻ BOHATERA


Etapy podróży bohatera



Etapy podróży bohatera

1. Przedstawiamy bohatera i jego codzienne, rutynowe życie.
2. Pojawia się problem, konflikt lub wyzwanie, które zakłóca porządek przedstawionego świata. Życie bohatera gwałtownie się zmienia - jest to zaproszenie do podróży. Uwaga! Podróż nie zawsze musi oznaczać fizyczną wędrówkę. Jest to metafora przeobrażeń, jakie dokonują się w życiu bohatera.
3. Bohater zostaje postawiony przed trudnym wyborem: czy podjąć wyzwanie i wyruszyć w podróż, czy zrezygnować. Często początkowo bohater odrzuca wezwanie, pragnie pozostać w znanym sobie świecie, jednak zazwyczaj zaproszenie powraca ze zwielokrotnioną siłą - i prędzej czy później bohater zdaje sobie sprawę, że nie uniknie swojego przeznaczenia.
4. Bohater spotyka mentora, który doradza mu, jakie działania powinien podjąć, lub w inny sposób motywuje go i popycha do działania. Postać mentora możemy potraktować metaforycznie - nie zawsze jest to osoba; mentorem może być cokolwiek, co pomaga bohaterowi wyznaczyć cel i wskazać właściwą drogę.
5. Wyruszając na poszukiwanie przygody, bohater pozostawia za sobą znany świat i wkracza w nieznaną, gdzie rządzą inne reguły i prawa.
6. Bohater musi wykonać serię zadań i prób, pokonać wrogów i stawić czoło własnym słabościom. Jest to również etap podejmowania kolejnych decyzji i doświadczenia ich konsekwencji. Często bywa, że początkowo ponosi porażkę, jednak spotyka na swojej drodze sprzymierzeńców, którzy pomagają mu w trudnych chwilach.

7. To ostateczne zerwanie więzi ze znanym światem i dawną tożsamością bohatera. Po przekroczeniu tego punktu nie ma już powrotu. Bohater staje twarzą w twarz z głównym wrogiem lub najważniejszym wyzwaniem i jest gotowy do poddania się metamorfozie.
8. Często określana jako walka z cieniem. Bohater musi stanąć do walki z wrogiem i zginąć, by móc odrodzić się na nowo.
9. Dzięki dokonanej transformacji (odrodzeniu) bohater odnajduje siłę, by pokonać wroga i zdobywać ostateczną nagrodę, która jest celem podróży.
10. Bohater udaje się w drogę do domu, jednak znów musi stawić czoło przeciwnościom. Dzięki swojej nowej sile i magicznym właściwościom nagrody udaje mu się wyjść z kłopotów.
11. Bohater stawia czoło ostatniemu wyzwaniu, które stoi na jego drodze powrotnej do „zwykłego” świata.
12. Bohater powraca do domu, jego życie wraca do normy, jednak nie jest już tą samą osobą, która wyruszyła w podróż - doświadczenie zmieniło go.



Scenariusze warsztatów powstały w ramach projektu
„Gryfne beboki i gdzie je znaleźć” dofinansowanego ze środków Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego
Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2022.