



Filmoteka Szkolna

PRZYKŁAD SCENARIUSZA FILMOWEJ GRY MIEJSKIEJ DLA LICEUM

CZAS: 3 godziny

LICZBA UCZESTNIKÓW:

CEL GRY:

Pokazanie uczniom filmów zapomnianych i nieznanych, zainteresowanie ich dorobkiem polskiego kina.

MECHANIKA:

Gracze z poszczególnych liceów podzieleni zostają na grupy. W tym celu zostają zgłoszeni wcześniej. Każda grupa składa się z przedstawicieli różnych liceów.

FABUŁA:

Uczniowie wcielają się w grupę młodych filmowców-detektywów. Podczas gry szukają kolejnych fragmentów kultowych filmów, ukrytych na terenie danego miasta. Mają one posłużyć do tworzenia nowych dzieł filmowych. Od punktu do punktu kierują ich uczniowie-organizatorzy. Mogą to robić nie wprost a dając im zagadki i rebusy do rozwiązania.

START:

Początek gry znajduje się w Kinie Studyjnym. To tutaj dowiadują się kto z kim będzie w drużynie. Dostają kartę gry, informację o czasie trwania gry oraz obowiązujące zasady: (że np. na kolejnych punktach otrzymają informacje gdzie dalej iść, że nie kto pierwszy, ten lepszy, a nagrody losujemy wśród wszystkich, którzy ukończyli grę itd.).

TRASA- OPIS:

PUNKT 1

MIEJSCE (GDZIE?):

ZADANIE(CO SIĘ BĘDZIE DZIAŁO?):.....

KTO JEST ODPOWIEDZIALNY:



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, we współpracy z Polskim Instytutem Sztuki Filmowej.
Projekt współfinansowany przez Polski Instytut Sztuki Filmowej.





Filmoteka Szkolna

PUNKT 2

MIEJSCE (GDZIE?):

ZADANIE(CO SIĘ BĘDZIE DZIAŁO?):.....

KTO JEST ODPOWIEDZIALNY:

ZAKOŃCZENIE

Na ostatnim punkcie gracze dostają wiadomość gdzie jest finał gry. Idą w wyznaczone miejsce (kino studyjne), gdzie oddają np. podpisaną kartę do gry. Organizatorzy – nauczyciel, osoba z kina oraz ktoś z CEO, PISF lub NHEF losuje nagrody.

PRZYKŁADOWE MOTYWY FILMOWE DO WYKORZYSTANIA W GRZE

1) Miłość

Uczniowie spotykają młodego zakochanego mężczyznę, który tworzy list dla ukochanej. Pierwsza część zadania to dopisanie listu dla niego (amory nie pozwalają mu się odpowiednio skoncentrować) a druga to zanieśenie listu czyli odnalezienie ukochanej, która to zalicza zadanie. (Nawiązanie do filmu „Głośniej od bomb”)

2) Kino

Sam start gry. Nawiązanie do filmu „Ucieczka z Kina Wolność”. Postaci filmowe rozeszły się po mieście. Zadaniem graczy (tak jak w fabule) jest ich znalezienie.

3) Szkoła

Gracze spotykają znudzonego chłopca, który siedzi spokojnie na murku. Z chęcią zaliczy punkt, jeżeli gracze pomogą mu i załatwią kogoś, kto pójdzie zamiast jego ojca na wywiadówkę do szkoły („Ojciec” J.Hoffmana). Może to być dowolna osoba z przechodniów, która musi nauczyć się nowych personaliów i odpowiednio przedstawi się chłopcu (żeby wiedział, że nie da plamy jakby co).

4) Dworzec Kolejowy

Gracze spotykają załamane go kierownika stacji. Jakiś mały chłopiec wpadł nagle na peron i pozamieniał ustawienia szerokości szyn („89 mm od Europy”). Gracze powinni mu pomóc i znaleźć kilka fragmentów odpowiednio klucza, który mały chłopiec rozbił na kawałki.

5) Ucieczka

Zakonspirowana postać filmowa – młody AK-owiec szuka drogi ucieczki przed gestapo. Gracze mają pomóc mu układając plan przedostania się z jednego punktu do drugiego. Nawiązanie do „Kanału”.



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, we współpracy z Polskim Instytutem Sztuki Filmowej.
Projekt współfinansowany przez Polski Instytut Sztuki Filmowej.

