**Scenariusz wystawy Kraina Soria Moria**

**1. Informacje ogólne**

Przestrzeń „Soria Moria” nawiązuje do baśni, legend i podań krajów północy (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Islandia, Estonia). Przeznaczona jest zarówno dla najmłodszych, jak i starszych dzieci – to od obecnego na ekspozycji animatora będzie zależało, w jaki sposób poprowadzi zabawę.

**1.1. Docelowa grupa**

Ze względu na wielkość przestrzeni maksymalna ilość osób w grupie zwiedzającej nie powinna przekroczyć 15 osób.

Wystawę kieruje się przede wszystkim do grupy wiekowej 7-12 lat. Zadania zostały jednak opracowane w taki sposób, że animator może je uprościć lub rozbudować w zależności od kategorii wiekowej, tym samym poszerzając grupę odbiorców o najmłodszych (od 7 roku życia), młodzież (13-18 lat), dorosłych oraz seniorów.

**1.2. Czas zwiedzania**

Ze względu na wielkość pomieszczenia, w której projektowana jest ekspozycja, a także organizację zwiedzania w Europejskim Centrum Bajki, przewidywany czas trwania gry nie powinien trwać dłużej niż 45 minut.

**2. Założenia narracyjne**

Zwiedzanie pomyślane jest jako kilkustanowiskowa gra, opowieść – posiadająca konsekwentną narrację: zawiązanie akcji, akcję, rozwiązanie akcji.

**2.1. Założenia ogólne**

**2.1.1. Cel i zasady gry**

Celem gry jest pokonanie Królowej Śniegu i przywrócenie wiosny (na ziemi, którą włada, od wielu lat nie było tej pory roku).

Zwiedzający będę musieli rozwiązać 7 zadań rozmieszczonych w trzech pomieszczeniach. Będą to zadania zarówno manualne, jak i intelektualne, oparte o tradycyjnie techniki, jak i o multimedia. Zadania będą ze sobą połączone w ten sposób, że rozwiązanie jednego zadania uruchomi sekwencję zdarzeń, np. podświetlenie światła wskazującego miejsce, gdzie znajduje się zadanie następne.

**2.1.2. Runy**

Na stanowiskach 1-6 zwiedzający za prawidłowo rozwiązane zadanie otrzymają rekwizyt przypominający talizman z wygrawerowanym znakiem runicznym. Aby móc zrealizować cel i pokonać Królową Śniegu, gracze będą musieli zdobyć wszystkie 6 talizmanów. Ostatnie zadanie będzie wymagało wykorzystania wszystkich zdobytych wcześniej elementów.

Talizmany będą zawsze nagrodą. Nie będę dostępne dla zwiedzających od razu.

**2.1.3. Cytat**

Każde stanowisko będzie opatrzone cytatem z wybranej, nawiązującej tematycznie do stanowiska baśni nordyckiej, która dopisze merytoryczny i narracyjny kontekst do wykonywanych zadań. Cytaty powinny być opatrzone informacją o źródle, z którego pochodzą.

**2.1.4. Animator**

Przez cały czas zwiedzania turystom będzie towarzyszył animator, który na poziomie organizacyjnym będzie opiekunem grupy, a na poziomie merytorycznym – narratorem.

Jako organizator animator będzie miał możliwość wpływania na przebieg zadań – dzięki posiadaniu specjalnego panelu sterującego (np. tabletu), będzie mógł m.in. skracać zadanie i wywoływać sekwencję prowadzącą do następnego zadania (np. jeśli okaże się, że grupa nie radzi sobie z jakimś zadaniem). Umożliwi to uniknięcie impasów i zbyt długiego stania na stanowisku. Do nadrzędnych zadań animatora należy również wyjaśnianie kolejnych czynności, które mają wykonać zwiedzający. Animator będzie również podpowiadał jeśli jakieś zadanie okaże się zbyt trudne lub dla którejś z grup nieintuicyjne.

Również rola animatora jako narratora ma znaczenie kluczowe w sprawnym przeprowadzeniu gry. Gra została pomyślana w taki sposób, aby to animator-narrator prowadził zwiedzających, opowiadał im historię, w której uczestniczą, dodawał odniesienia do odpowiednich baśni, a przede wszystkim dostosowywał przebieg zabawy do grupy.

**2.2. Opis ścieżki zwiedzania**

Ekspozycję budują 4 podstawowe instalacje:

WEJŚCIE

LAS

JASKINIA

ZMARZLINA (granicząca z platformą PAŁACEM KRÓLOWEJ)
Stanowiska zadania, które wykonują zwiedzający to:

1. Początek – spotkanie z trollem
2. Zamarzające zwierciadło

3. Zasadzka – szachy

4. Plejady
5. Klocki

6. Otwórz drzwi
7. Zakończenie – wiosna

**2.2.1. Wejście na ekspozycję**

Zwiedzający z holu głównego przez specjalnie zaaranżowane przejście (instalacja WEJŚCIE) wchodzą w wąską przestrzeń przypominającą zmrożony las lub zmrożoną ścieżkę wśród skał. W strefie tej zwiedzającym towarzyszą specjalnie skomponowane dźwięki wzbogacone o efekty: kapanie wody, skrzypienie śniegu.

Przestrzeń scenograficznie wprowadza w strefę zwiedzania, nie niesie ze sobą jednak żadnych treści merytorycznych. Pierwsze zadanie zostaje postawione przed zwiedzającymi dopiero w pomieszczeniu przed wejściem do głównej Sali.

**2.2.2. Pierwsze zadanie – początek**

Cytat: W potężnych górach kryło się wiele jaskiń, występów skalnych i kamiennych korytarzy, zakamarków i grot, gdzie mieszkały trolle, duże i małe, wesołe i złośliwe, przede wszystkim jednak dokuczliwe. Baśń norweska, Niedźwiedź i trolle z Dovre

Przebieg zadania: Pierwsze zadanie będzie miało miejsce jeszcze przed wejściem do „baby”. Zwiedzający na swojej drodze spotkają trolla. Postawi on przed zwiedzającymi zadanie, które będą musieli wykonać, aby zostać się do wnętrza krainy.

Zadanie polega na rozwiązaniu trzech zagadek – każda napisana zostanie tak, aby zasygnalizować dzieciom, gdzie się znalazły i jaki jest ich cel. Odpowiedzią na pytania mogą być np. słowa – talizman (runy), Królowa Śniegu, podróż, wiosna.

Dzieci będą miały odpowiadać, zaznaczając odpowiedź na ekranie monitora. Po uzyskaniu prawidłowych odpowiedzi troll wyjaśni, czemu w Krainie panuje wieczna zima i jakie zadanie mają zwiedzający. Odpowiedź na wszystkie trzy pytania uruchomi sekwencję wskazania drogi. W nagrodę zwiedzający otrzymają talizman z runą. Animator opowie im także historię Krainy, po wykonaniu zadania zwiedzający będą podążać za nim. W tym czasie wejście w sali głównej rozświetli się; jednocześnie w głośnikach prowadzących do tego pomieszczenia słychać będzie dźwięk uciekającego trolla, za którym dzieci będą musiały podążać.

Zdobyta runa: Raidho
Runa symbolizująca podróż, drogę do celu, zmianę, działanie, rozwiązywanie problemów. Znaczenie merytoryczne: Zwiedzający dzięki rekwizytom poznają kilka baśni (ew. jeden mit), poznają bohatera skandynawskich opowieści – trolla, dowiadują się, jakie zadanie ich czeka.

**2.2.3. Drugie zadanie – zwierciadła**

Miejsce kolejnego zadania podświetla się.

Cytat: Wymyślił wreszcie i zrobił takie sztuczne zwierciadło, iż wszystkie rzeczy piękne i dobre wyglądały w nim szkaradnie, a nawet śmiesznie [...] za to złe rzeczy widać w nim było doskonale.
Baśń duńska, H. Ch. Andersen, Królowa Śniegu

Przebieg zadania: Stanowisko składa się z dwóch ekranów (jeden dotykowy) i kamery.
Na niedotykowym wyświetla się zarejestrowany kamerą obraz grupy. Obraz jest zniekształcony - zmarznięty. Na ekranie dotykowym przesuwa się od góry do dołu deszcz słów – część z nich jest negatywna (nie lubię, nudzi mi się, brzydki, niegrzecznie itp.), część pozytywna (wspaniały, miły, piękny, lubię, słoneczny) – zwiedzający z tej grupy mają przez dotyk wybrać (po prostu nacisnąć lub przesunąć w jakieś miejsce) słowa pozytywne. Zadanie polega na ocaleniu jak najwięcej pozytywnych emocji. Wraz z ilością „uratowanych” słów obraz grupy zmienia się i zaczyna wyglądać coraz zwyczajniej. Zadanie należy przeprowadzić tak, żeby każdy z grupy mógł uratować chociaż jedno słowo.

Zdobyta runa: Wunjo

Runa ma przypominać o radości, konieczności zachowania pogody ducha, cieszenia się
z drobiazgów.

Znaczenie merytoryczne: Poza pracą w grupie, zwiedzającym podkreśla się moc pozytywnego myślenia. Poznają też mniej znany cytat z Królowej Śniegu.

**2.2.4. Zadanie trzecie – zasadzka (szachy)**

Po rozwiązaniu zadania drugiego podświetlać się kolejne stanowisko (włącza cytat i ekran).

Cytat: W tej samej chwili ujrzeli nadciągające trolle. Były tak wysokiego wzrostu i potężnej budowy, że ich głowy sięgały wierzchołków sosen.
Baśń norweska, O chłopcach, którzy spotkali trolle w lesie Hedalsskogen

Przebieg zadania: Stanowisko trzecie to proste zadania sprawdzające wprawność intelektualną. Zgodnie z narracją znaleźliśmy się w potrzasku – okazało się, że natknęliśmy się na oddziały gnomów i trolli, które służą złej Królowej Śniegu. Musimy rozegrać taktyczną bitwę, żeby móc ruszyć dalej. Na ekranie dotykowym wyświetla się plansza z układem pionków zgodna z grą Hnefatafl – znaną grą towarzyską epoki wikingów. Animator wprowadza zwiedzających w zasady. Gra odbywa się w grupie – dzieci wspólnie podejmują decyzję, jaki ruch wykonać.

Zadanie polega na wykonaniu kilku poprawnych ruchów (max 5).

Zdobyta runa: Naudiz

Runa związana z losem. Według Jakuba Morawca: Runie tej przypisywano różne znaczenia: potrzeba, konieczność, ale również los. Wszystkie one nawiązują do stosunku średniowiecznych Skandynawów do życia i przeznaczenia jaki ujawnia się w sagach. Oznacza on akceptację swojego przeznaczenia i tłumaczenie przez to kolejnych życiowych decyzji (w nawiązaniu do mitu o Nornach). Norny zgodnie z mitologią nordycką były trzema boginiami przeznaczenia, przędącymi nić ludzkiego życia (tworzyły m.in. runy).

Znaczenie merytoryczne:

Prawidłowe rozwiązania zadania wywoła głos, który poprowadzi nas do zadania następnego.

**2.2.5. Zadanie czwarte – plejady**

Cytat: Księżyc usłyszał te prośby i przebaczył jej [...]. Zabrał więc do siebie ją i dzieci, i odtąd
po wieczne czasy świecą na niebie jako Plejady.

Baśń szwedzka, Córka Słońca i Księżyca

Przebieg zadania: Po rozwiązaniu zadania trzeciego zwieszający usłyszą gałos córki Słońca
i Księżyca, która mówi kim jest i prosi, żeby pomogli jej ukryć się przed ludźmi – tylko w ten sposób będzie mogła wrócić do nieba.

W całej sali rozmieszczone są ukryte małe światełka, obok których znajdują się przyciski (lub są to podświetlone przyciski) – zapalają się one w różnych miejscach, a rolą zwiedzających jest ich zgaszenie (konieczna będzie spostrzegawczość i współdziałanie). Dzieci muszą rozejść się po sali – każda z grupek będzie pilnowała światła w swojej części – dzieci mogą sobie pomagać wskazując, gdzie trzeba nacisnąć. Przy dużej grupie zwiedzających, aby zwiększyć poziom współuczestnictwa i współdziałania animator może zastrzec, że każde dziecko możne nacisnąć przycisk tylko raz lub nie ma możliwości, żleby to samo dziecko nacisnęło przycisk dwa razy z rzędu.

Po rozwiązaniu zadania – jako nagroda za rozwiązanie zadania – pojawi się plejada gwiazd (ścieżka świetlna), która pokieruje nas do kolejnego zadania.

Zdobyta runa: Odala

Zadanie zapoznaje zwiedzających z zasadami znanej skandynawskiej gry, ale jednocześnie podkreśla znaczenie określonych wartości wpisujących się w średniowieczne społeczeństwo Skandynawii, takich jak wartość współpracy, lojalność oraz wytrwałość w dążeniu do celu.

Runa powiązana z rodziną.

Według Jakuba Morawca: Runa ta nawiązuje bezpośrednio do słowa ódal czyli własność, dziedzictwo. W społeczeństwie średniowiecznej Skandynawii była to kwestia kluczowa, odwoływała się ona bowiem zarówno do prawa do ziemi oraz prawa do władzy i sposobów jej dziedziczenia. Tym samym oczywiście, choć nie bezpośrednio, przywoływała wagę rodu i więzi krewniaczej.

Znaczenie merytoryczne: zwiedzający poznają nową baśń. Jednocześnie sprawdzają swoją spostrzegawczość. Zadanie jest również grą zespołową.

**2.2.6. Zadanie piąte – klocki**

Cytat: Kajowi klocków nie zabrakło nigdy; [...] mógł je układać całe życie w rozmaite figury, litery, desenie. [...] Nie mógł tylko ułożyć wyrazu „kocham”.
Baśń duńska, Królowa śniegu

Przebieg zadania: Stanowisko wykorzystuje „szklane” klocki. Zadaniem dzieci przy tym stanowisku będzie układanie rozsypanki trójkątów w trójkątnym polu obok (forma puzzli). Stanowisko ma charakter manualny (nie wykorzystuje multimediów). Składa się z dwóch odrębnych części. Jedna to porozrzucane wmontowane w ścianę klocki o różnych, nawiązujących do scenografii, kształtach. Podświetlają się wraz z rozwiązaniem poprzedniego zadania. Z boku podświetla się też pole, w którym docelowo te elementy należy umieścić. Zwiedzający wyjmują klocki ze ściany i próbują ułożyć z nich obraz, który wpasuje się w znajdujące się z boku pole. Po prawidłowym ułożeniu wszystkich klocków pole podświetla się, a przed zwiedzającymi ukazuje się, niewidoczny do tej pory napis „MIŁOŚĆ”. W efekcie rozwiązania zadania w pomieszczeniu słychać wyraźne odgłosy odwilży, np. pęka lód. Na ścianie podświetlą ją elementy imitujące pękający lód, które wskażą zwiedzającym drogę do następnego zadania.

Zdobyta runa: Ingwaz
Runę można powiązać ze sferą uczuć, w tym z uczuciem miłości.

Znaczenie merytoryczne: Podkreślenie wagi współpracy i znaczenia miłości.

**2.2.7. Zadanie szóste – otwórz drzwi**

Cytat: W końcu pojaśniało, wyszli z lasu i zobaczyli długą, bardzo długą kładkę, po której musieli przejść. A na tej kładce niedźwiedź stał na straży.

Baśń norweska, Zamek Soria Moria

Przebieg zadania: Przy wejściu na platformę, gdzie będzie miał miejsce finał zwiedzania, zwiedzający spotykają niedźwiedzia (lightbox), który mówi zagadkę, jej rozwiązaniem jest „współpraca” – tylko wszyscy razem możemy otworzyć drzwi. Wejście na platformę zasłaniają drzwi. Po rozwiązaniu zadania (wszyscy muszą pociągnąć za ukryty w ścianie sznur) dostajemy się do środka, gdzie czeka na nas ostanie zadanie. Otwarcie drzwi wyzwala na sterowniku animator.

Zdobyta runa: Sowilo

**2.2.8. Zadanie siódme – zakończenie**

W ostatnim zadaniu wykorzystujemy odzyskane talizmany – układamy je w specjalnie wyznaczonym miejscu. Animator podświetla zdalnie, miejsce odłożenia run.

**2.2.9. Wyjście z ekspozycji**

Cytat: Ostatnim cytatem – widocznym już w trakcie wychodzenia z platformy może być cytat
z Królowej Śniegu:

Co ja kocham na tym świecie? Złote słonko, cudne kwiecie! Boże ptaszki śpiewające, Jasne rosy, w kwiatach drżące, Błękit nieba i obłoki...

Po zakończeniu zadania dzieci schodzą po rampie w dół. W pomieszczeniu panuje już wiosenna atmosfera – zmienia się światło i dźwięk. Przechodzą obok sali Zaczarowany ogród na wystawie głównej, co dodatkowo podkreśla zachodzącą w przestrzeni zmianę.

**3. Założenia merytoryczne**

Projekt Kraina SORIA MORIA wpisuje się w cele statutowe ECB, czyli realizowanie zadań z zakresu upowszechniania kultury i literatury oraz edukacji kulturalnej i nauki przez zabawę. Jest zgodna z misją instytucji Bawiąc uczymy, ucząc bawimy. Nazwa zadania odnosi się do jednej z najbardziej znanych baśni norweskich – Zamku Soria Moria. Samo pochodzenie nazwy nie jest znane, jednak Zamek interpretowany jest jako kraina największego szczęścia, której poszukiwanie jest częstym motywem innych baśni z północnego kręgu kulturowego.

Wystawa w pierwszej kolejności stawia na poznanie elementów wynikających z kultury nordyckiej, czy też wzbudzenie ciekawości tą kulturą. Ponieważ w niewielkiej dostępnej przestrzeni (ok.100 m2) nie ma możliwości przeprowadzenia pełnego wykładu dotyczącego baśni północy, narracja wystawy została zbudowana w taki sposób, aby na przykładzie kilku zaprezentowanych opowieści zwrócić uwagę zwiedzających przede wszystkim na najważniejsze powtarzające się składowe (np. surowy krajobraz górski, zimowy, powtarzający się bohaterowie, historie), a tym samym przypisać je do tego obszaru kulturowego.

Narracja w przestrzeni została luźno zainspirowana baśnią „Królowa Śniegu” Hansa Christiana Andersena. Znana wszystkim opowieść ma jednak jedynie ułatwić osadzenie zwiedzania w dobrze znanym kontekście, stanowi jedynie punkt wyjścia. Zapewnia charakterystyczny i identyfikowalny czarny charakter (przeciwnika) – Królową Śniegu, z którego działaniami musimy się zmierzyć i którym przeciwdziałać. Jedynie pojedyncze stanowiska nawiązują do „Królowej Śniegu”, a narracja zostaje uzupełniona o postaci, czy historie zaczerpnięte z baśni krajów północnych. I tak – zwiedzający na ekspozycji będą mogli np. spotkać trolle (zgodnie z mitologią nordycką mogą być zarówno dobre, jak i złe – mogą pomagać lub przeszkadzać zwiedzającym), zaczarowanego niedźwiedzia (powtarzający się motyw baśni północy), czy Plejady z baśni fińskiej „Córka Słońca i Księżyca”, itp. Postacią nawiązującą do baśni nordyckich powinien być również animator-przewodnik (np. animator może przyjąć rolę Askeladena lub być „mityczną” postacią, która mogła zamieszkiwać las zaatakowany i zmrożony przez Królową Śniegu). Z założenia opowieść nie wykracza jednak poza baśnie i mity z tego regionu.

Merytoryczne uzasadnienie ma również osadzenie wydarzeń gry w krajobrazie zimowym. Z jednej strony podkreśla to, jak twierdzi dr Jakub Morawiec niezmienne przez wieki wpisanie okresu zimowego w życie codzienne w Skandynawii. Z drugiej, jak ważne jest oczekiwanie na wiosnę, kiedy budzi się [...] życie oraz, co tu szczególnie ważne, ludzka aktywność. Zima z kolei to nie tylko tęsknota za używaniem życia, wyrażona opowiedzianą legendą, ale także uruchamianie wyobraźni, która pobudza oczekiwania i rodzi plany do działania.

Gra ma m.in. na celu podkreślenie trzech pojęć szczególnie mocno akcentowanych w kulturze państw północy:

przyroda/natura/środowisko – zimowy kontekst wydarzeń, przywracanie wiosny
historia/dziedzictwo – baśnie, podania, mity (zima to też okres wspominania dokonań przodków)
społeczeństwo – współpraca.
Nie jest to jednak cel jedyny. Obok celu czysto merytorycznego (przekazywanie wiedzy) równie ważne jest podkreślenie znaczenia pracy zespołowej i wagi takich wartości jak współpraca, przyjaźń, miłość, mądrość (myślenie strategiczne).

Zadania zostały skonstruowane tak, aby można było je rozwiązać zarówno w pojedynkę (jeżeli na wystawie będzie obecna tylko jedna osoba), jak i w grupie. Rozwiązywanie zadań w grupie, nauka pracy zespołowej, gdzie grupę spaja wspólny cel, jest traktowane jako priorytetowe. Punkt ciężkości został położony na zgodną współpracę.

Na kolejnych stanowiskach nie opowiada się całych baśni, ale daje pretekst do ich opowiedzenia. Umożliwia to również zachowanie pewnej elastyczności animatorowi, który ma szansę dostosować zwiedzanie do grupy, np. rozbudowywać opowieść o dodatkowe treści w zależności od kategorii wiekowej zwiedzających. Odchodzi się również od rozwiązań (obecnych na wystawie głównej),
w których dzieciom prezentuje się eksponaty w gablotach. Zastępuje się je zadaniami, w których zwiedzający mają dotknąć i poeksperymentować. Wystawa nawiązuje do popularnego w centrach nauki podejścia, w których najpełniejszą wiedzę uzyskuje się przez działanie.

Logika prowadzenia narracji odwołuje się do logiki gry, w której wszystkie zadania są ze sobą powiązane.

Łączy je nie tylko fakt, że wszystkie prowadzą do wspólnego celu. Kolejne zadania dają nam również wskazówki do rozwiązania zadań następnych lub wskazują, gdzie tych zadań szukać. Wystawa wykorzystuje mechanizmy grywalizacji, skutecznie i coraz częściej stosowanej w nauczaniu. Zaówno scenografia (możliwi nieprzedstawiająca, np. głos zamiast pełnego przedstawienia postaci) jak i stawiane przed dziećmi zadania mają rozwijać wyobraźnię.

**4. Założenia reżyserii światła i dźwięku**

Poza scenografią główny efekt zimy/wiosny zostanie uzyskany dzięki odpowiednio zaprojektowanemu oświetleniu i dźwiękowi. Bodziemy mieli do czynienia z dwoma sytuacjami:

 gdy trwa zima – światło na ścieżce zwiedzania (korytarz, przestrzeń pierwszego zadania, sala główna) jest przyciemnione, zimne; w zasadniczym momencie gry (sala Lodowej Góry) podświetlają się tylko miejsca kolejnych zadań (światło na wystawie, jak światło w teatrze

podkreśla najważniejsze w danym momencie elementy zwiedzania – to rozwiązanie, które umożliwia zróżnicowanie przestrzeni w sytuacji, w której większa część narracji ma miejsce w jednym pomieszczeniu); obecny na wystawie dźwięk przywołuje odgłosy zimy i zimna, np. odgłos skrzypiącego śniegu, woda kapiąca w jaskini, pogłos.

 gdy zwiedzający pokonują Królową Śniegu i przywracają wiosnę – kolory światła zmienią się na różnobarwne, ciepłe, pogodne; dźwięk nawiązuje do kompozycji wykorzystywanej w przestrzeni Zaczarowanego Ogrodu.

**5. Wykonawca w trakcie programowania zobowiązany jest do konsultacji z Zamawiającym
i do uwzględniania wszelkich wytycznych.**