KOMPAS KREATYWNOŚCI

Zaklęcia i buciki z zamku w Niedzicy



Marta Pęśko

POLSKA

Zaklęcia i buciki z zamku w Niedzicy

Cele

- rozwijanie wyobraźni twórczej
- rozwijanie płynności i oryginalności myślenia
- rozwijanie operacji skojarzeń
- rozwijanie operacji transformowania
- rozwijanie umiejętności komunikowania się i wyrażania własnych myśli oraz prezentowania i uzasadniania swoich pomysłów w pracy zespołowej
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie, wspólnego rozwiązywania problemów oraz szanowania pomysłów i wypowiedzi innych osób
- rozwijanie zainteresowania dziedzictwem kulturowym poprzez poznanie legendy związanej z Zamkiem Dunajec w Niedzicy
- pogłębianie wiedzy na temat terenów pogranicza kulturowego na przykładzie Spisza

Materiały

- karty metaforyczne typu Dixit
- sznurek
- niebieski materiał (opcjonalnie)
- kartki A3
- kredki
- mazaki
- patyczki do wykonania pacynki lub pacynka ducha (opcjonalnie)

Ilustracje i karty aktywności

ilustracje: LEGENDA, ZAKLĘCIA (opcjonalnie), LOSY, MATRYCA POMYSŁÓW

karty aktywności: DUCH DYZIO (opcjonalnie), ZAMEK W NIEDZICY, ZAMKOWA STUDNIA

Czas

90 minut

ZACIEKAWIENIE

MOJE IMIĘ, MOJE CZARY – STUDNIO, SPEŁNIJ ME ZAMIARY!

Zanim zaczniesz. *Przygotuj sznurek do ułożenia okręgu symbolizującego studnię, niebieski materiał imitujący wodę (opcjonalnie), kartę aktywności LEGENDA, którą przeczytasz dzieciom, karty metaforyczne typu Dixit oraz kartę aktywności ZAKLĘCIA – przyda się dzieciom, którym trudno będzie samodzielnie wymyślić własne zaklęcie.*



Przeczytaj dzieciom legendę o Brunhildzie i studni na Zamku w Niedzicy (karta aktywności LEGENDA). Zapytaj dzieci, jaką tajemniczą moc miała ta studnia. Następnie zaproponuj im zbudowanie własnej studni – takiej, która zamiast klątw będzie spełniać marzenia.

Ułóż razem z dziećmi na podłodze okrąg ze sznurka symbolizujący studnię, a do jego środka włóżcie niebieski materiał, który ma imitować wodę. Rozłóż karty metaforyczne wokół studni. Poproś, żeby każde dziecko podeszło i wybrało jedną kartę, która najlepiej przedstawia jego marzenie. Następnie zapoproś wszystkie dzieci, żeby stanęły wokół symbolicznej studni.

Poproś, żeby każde dziecko po kolei zaprezentowało wybraną kartę, opowiedziało o swoim marzeniu i uzasadniło, dlaczego właśnie ten obraz najbardziej do niego pasuje. Aby zwiększyć szansę na spełnienie marzenia, niech każde dziecko wymyśli krótkie zaklęcie rozpoczynające się tą samą literą, co jego imię. Po wypowiedzeniu zaklęcia dziecko wykonuje symboliczny gest wrzucenia swojego marzenia do studni.

Warto pamiętać! *Jeśli któreś dziecko nie potrafi samodzielnie wymyślić zaklęcia, przygotuj wcześniej pocięte karteczki z karty aktywności ZAKLĘCIA i włóż je do małego pudełka lub woreczka – dziecko może wtedy wylosować gotowe zaklęcie i po prostu je odczytać. Podkreśl na koniec, że marzenia są ważne i warto o nich mówić, ponieważ inspirują nas do działania oraz pomagają odkrywać to, co jest dla nas naprawdę istotne.*

TWÓRCZE POSZUKIWANIA

DUCH BEZ BUCIKÓW – POTRZEBUJE MAGIKÓW!

Zanim zaczniesz. *Przygotuj pacynkę przedstawiającą ducha Dyzia – wycięty szablon umieszczony na patyczku, np. od szaszłyka (ilustracja DUCH DYZIO). W przypadku zajęć ze starszymi dziećmi pacynka nie jest konieczna – wystarczy opowiedzieć historię Dyzia. Przygotuj wcześniej małe kartoniki z różnymi postaciami duszków (karta aktywności LOSY) do losowego podziału na grupy oraz karty aktywności MATRYCA POMYSŁÓW – po jednej na grupę.*

WPROWADZENIE: Nawiąż do poprzedniego ćwiczenia – przypomnij dzieciom, że były przy magicznej studni w zamku, gdzie każde z nich zdradziło swoje największe marzenie. Powiedz, że w tym samym zamku, w którym straszą duchy Brunhildy i Bogusława, mieszka też mały, sympatyczny duszek imieniem Dyzio, który również ma swoje marzenie. Tym razem to jednak nie studnia, ale same dzieci będą mogły pomóc mu je spełnić.

Odegraj scenkę, w której Dyzio wita się z dziećmi, przedstawia się, zachwyca ich butami, a następnie prosi je o pomoc w spełnieniu swojego marzenia. Możesz użyczyć głosu pacynce albo umówić się z dziećmi, że to Ty „słyszysz", co pacynka szepcze Ci do ucha, i przekazujesz jej słowa dalej. Możesz opowiedzieć dzieciom historię Dyzia:

W pewnym tajemniczym zamku mieszkał mały duszek o imieniu Dyzio. Był wesoły, ciekawski i uwielbiał odwiedzać różne miejsca. Miał jednak jedno wielkie marzenie...

— Ach, jak ja marzę o własnych butach! — wzdychał każdego dnia. — Tylko gdzie znaleźć takie, które pasowałyby do ducha?

Dyzio szukał wszędzie. Zaglądał do sklepów, przymierzał buciki krasnoludków, oglądał wielkie buty olbrzymów, a nawet próbował założyć kapcie znalezione w starej zamkowej wieży. Niestety... żadne nie były odpowiednie.

Pewnego dnia Dyzio wybrał się na spacer i spotkał dzieci. Od razu zauważył ich piękne i niezwykłe buty.

— Ależ macie wspaniałe obuwie! — zachwycił się. — Jedne są kolorowe, inne błyszczące, jeszcze inne mają ciekawe wzory. Gdybym tylko mógł mieć takie buty...

Dyzio zamyślił się i nagle wpadł na pomysł.

— Może Wy mi pomożecie? Skoro nikt nie potrafił stworzyć butów dla ducha, może właśnie Wy wymyślicie takie, które będą idealne dla mnie!

Dyzio spojrzał na dzieci z nadzieją.

— Mam tylko jedno pytanie... Jak duch może nosić buty?

I właśnie z tym niezwykłym zadaniem zwrócił się do dzieci.

ETAP 1: Podziel dzieci na 3–4-osobowe grupy, dając każdemu dziecku los z jednym z duszków (karta aktywności LOSY). Dzieci, które wylosowały tego samego duszka, tworzą wspólną grupę i siadają razem. Porozmawiajcie swobodnie o tym, jakie są buty. Zapytaj: z czego mogą być zrobione? (skóra, materiał, guma...) Jak się je zapina? (sznurówki, rzepy, zamek, bez zapięcia...) Do czego służą? (do chodzenia, biegania, wspinaczki, chodzenia po kałużach, tańczenia...) Niech to będzie luźna rozmowa wprowadzająca do tematu.

ETAP 2: Daj każdej grupie kartę aktywności *MATRYCA* POMYSŁÓW – tabelę z czterema wymiarami w wierszach (z czego są zrobione buty, jak się poruszają, co robią dodatkowo, do czego służą) i pustymi kolumnami do wypełnienia. Powiedz dzieciom, że teraz czas zostawić za sobą to, co znają z prawdziwego świata, i wymyślić rzeczy, które nie istnieją naprawdę, ale mogłyby istnieć w świecie ducha. Poproś, żeby przy każdym wymiarze wpisały jak najwięcej takich fantastycznych pomysłów (np. przy „z czego są zrobione buty" mogą pojawić się „z chmury", „ze światła" czy „z pajęczyny"; przy „jak się poruszają" – „fruwają", „teleportują się" czy „toczą się"; przy „co robią dodatkowo" – „świecą w ciemności", „zmieniają kolor" czy „robią się niewidzialne"; przy „do czego służą" – „do przechodzenia przez ściany", „do latania" czy „do chowania się"). Im więcej wariantów w każdej kolumnie, tym ciekawsze kombinacje powstaną przy losowaniu w kolejnym etapie.



ETAP 3: Poproś, żeby każda grupa wybrała po jednej opcji z każdego wiersza karty *MATRYCA* POMYSŁÓW (np. „z chmury" + „fruwają" + „świecą w ciemności" + „do przechodzenia przez ściany") – może to być losowanie albo wspólna decyzja grupy. Zadanie dla grup: na podstawie wybranych czterech cech mają zaprojektować wygląd butów oraz zastanowić się, w jaki sposób są one użyteczne dla ducha – w czym mu pomagają, co mu ułatwiają. Zanim grupa zacznie rysować wspólny projekt, poproś, żeby każde dziecko osobno zastanowiło się, jak mogłyby wyglądać takie buty. Następnie niech grupa wspólnie przedyskutuje pomysły i narysuje jeden, wspólny projekt na arkuszu A3.

ETAP 4: Poproś, żeby każda grupa zaprezentowała swoje buty reszcie klasy, opowiadając tylko o ich funkcjach – w czym pomagają, co ułatwiają – bez zdradzania wybranych na starcie cech. Pozostałe zespoły próbują na tej podstawie odgadnąć, dla jakiego ducha te buty byłyby użyteczne: gdzie mieszka, co lubi robić, jaki ma charakter. Dopiero na końcu prezentująca grupa opowiada, jakie cechy faktycznie wybrała, i porównuje to z przypuszczeniami reszty klasy.

Warto wiedzieć! W tym ćwiczeniu inspirujemy się techniką analizy morfologicznej, opracowaną przez szwajcarskiego astrofizyka Fritza Zwicky'ego. Metoda ta jest szeroko stosowana w treningu twórczości oraz w projektowaniu i wynalazczości. Jej istotą jest rozłożenie złożonego problemu na kilka niezależnych wymiarów, a następnie wypisanie przy każdym z nich możliwie wielu wariantów – tworzy się w ten sposób swoistą matrycę możliwości. Nowe, nieoczywiste pomysły powstają przez systematyczne łączenie ze sobą wariantów z różnych wymiarów – często w sposób losowy lub celowo nieoczywisty. Wartość tej techniki polega na tym, że wymusza ona eksplorację całej przestrzeni możliwych rozwiązań, zamiast polegania wyłącznie na bliskich skojarzeniach – pozwala to odkrywać kombinacje, na które trudno wpaść, myśląc o problemie jako o całości.

ODKRYWANIE

Zanim zaczniesz. Przygotuj ilustracje ZAMEK W NIEDZICY oraz ZAMKOWA STUDNIA.

Opowiedz dzieciom o zamku w Niedzicy – prawdziwym miejscu, z którego pochodzi legenda o Brunhildzie. Nawiąż do specyfiki Spisza – krainy pogranicza kulturowego.

ZAMEK DUNAJEC W NIEDZICY



Zamek w Niedzicy, nazywany też Zamkiem Dunajec, stoi na wzgórzu nad Jeziorem Czorsztyńskim,wPieninach.Zbudowany został w pierwszej połowie XIV wieku przez węgierskiego rycerza Kokosza Berzeviczego, a przez kolejne stulecia zmieniał właścicieli i był rozbudowywany – pełnił funkcję strażnicy pilnującej granicy między dawnymi Węgrami a Polską. Dziś w zamkowych komnatach mieści się muzeum, które można zwiedzać, spacerując po dziedzińcach, wieżach i podziemiach budowli.

Z zamkiem w Niedzicy związanych jest wiele legend, a jedną z najbardziej znanych jest opowieść o Brunhildzie i studni, przy której na początku zajęć dzieci składały swoje marzenia. Podobno duchy nieszczęśliwej pary do dziś nawiedzają zamkowe korytarze i wieże.

SPISZ – KRAINA POGRANICZA

Zamek w Niedzicy stoi na terenie historycznego Spisza – niewielkiej krainy, która przez wieki należała do Korony Węgierskiej. Granica z Polską biegła wzdłuż rzeki Dunajec, dlatego zamek pełnił funkcję strażnika okolicy, np. doskonale było z niego widać, kto i w jakim celu przekracza pobliską rzekę. Dziś obszar Spisza podzielony jest między Polskę a Słowację – Polski należy jego niewielki, północny skrawek, z Niedzicą.

Wieki życia pod węgierskimi rządami ukształtowały na Spiszu własną, charakterystyczną kulturę – z odrębną gwarą (z wpływami słowackimi i węgierskimi), architekturą i tradycją. Do dziś w regionie można spotkać drewniane kościoły, tradycyjne stroje ludowe i zwyczaje, które są mieszanką kilku kultur. Spisz jest dobrym przykładem na to, że granice widoczne na mapie nie zawsze są tak wyraźne w codziennym życiu ludzi, którzy mieszkają blisko siebie, niezależnie od tego, po której stronie granicy akurat się znajdują.

Źródła

Chybicka, A. (2017). OUT SIDE THE BOX. Jak myśleć i działać kreatywnie. Sopot: GWP.

Węgrzyn, K. (2026). Gdzie w Polsce do zamku. Poznań: Publicat.

https://zamekniedzica.pl/legendy.html

Źródła ilustracji

https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:20170305_Niedzica_zamek_5195.jpg

https://pl.wikipedia.org/wiki/Zamek_Dunajec#/media/Plik:Niedzica_studnia_zamku_g%C3%B3rnego.JPG

Ilustracje ZAKLĘCIA, LOSY, MATRYCA POMYSŁÓW i DUCH ZYZIO przygotowane z wykorzystaniem generatywnych narzędzi sztucznej inteligencji

Autorka: Marta Pęśko

Jestem absolwentką Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie, a przede mną kolejny etap edukacji – studia psychologiczne. Na co dzień pracuję w wydawnictwie, gdzie mogę łączyć zainteresowanie książkami z kreatywnością. Grafika i rysunek są dla mnie sposobem wyrażania siebie. Lubię się rozwijać, poznawać nowe rzeczy i czerpać inspiracje z codzienności.



I_DUCH ZYZIO



I_ZAMEK W NIEDZICY

I_ZAMKOWA STUDNIA

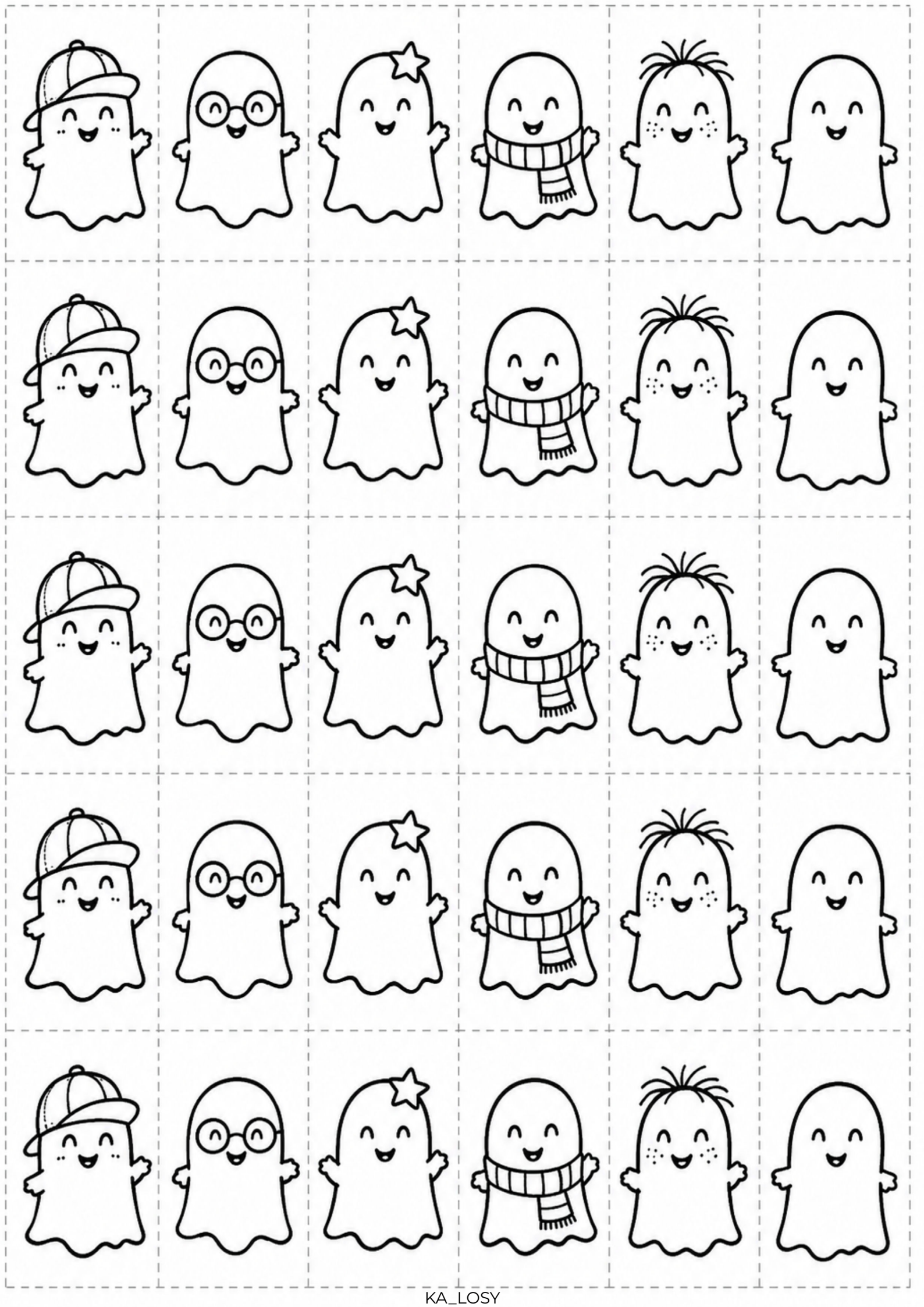
LEGENDA O BRUNHILDZIE

DAWNO TEMU, NA ZAMKU W NIEDZICY MIESZKAŁO MAŁŻEŃSTWO – KSIĘŻNICZKA BRUNHILDA I KSIĄŻĘ BOGUSŁAW, KTÓRZY CZĘSTO KŁÓCILI SIĘ, ZAKŁÓCAJĄC SPOKÓJ INNYCH MIESZKAŃCÓW.

PODCZAS JEDNEJ Z AWANTUR BRUNHILDA CISNĘŁA W MĘŻA WAZĄ, A TEN, ODEPCHNĄWSZY JĄ, SPOWODOWAŁ JEJ UPADEK DO STUDNI.

TARGANY WYRZUTAMI SUMIENIA, BOGUSŁAW ZAWOŁAŁ DO WNĘTRZA STUDNI: "PRZEBACZ MI BRUNHILDO!", A W ODPOWIEDZI USŁYSZAŁ: "PRZEBACZAM CI BOGUSŁAWIE ŁYSY!". KOLEJNEGO DNIA OBUDZIŁ SIĘ BEZ WŁOSÓW.

ODTĄD KAŻDEJ NOCY DUCH BRUNHILDY I BŁAGAJĄCEGO O WYBACZENIE BOGUSŁAWA, WŁÓCZĄ SIĘ PO ZAMKU.



KA_LOSY

MATRYCA POMYSŁÓW

Wymiar?	Przykład 1	Przykład 2	Pomysł 3	Pomysł 4	Pomysł 5	Pomysł 6
Z czego są zrobione buty?	 z chmury	 z pajęczyny				
Jak się poruszają?	 fruwają	 teleportują się				
Jakie mają dodatkowe funkcje?	 świecą w ciemności	 zmieniają kolor				
Do czego służą?	 do latania	 do chowania się				

KA_MATRYCA POMYSŁÓW

1. Cztery jelenie, niskie ciśnienie –
studnio głęboka, spełnij marzenie!

2. Zielone słonie jedzą banany –
niech się dziś spełnią wszystkie moje plany!

3. Żaba w skarpetach wymyśla psoty –
niech się dziś spełnią moje tęsknoty

4. Kotek lata, miauczy sroka –
spełnij życzenie w mgnieniu oka!

5. Krowa w kaloszach pije zimną kawę –
niech mi dziś studnia załatwi sprawę!

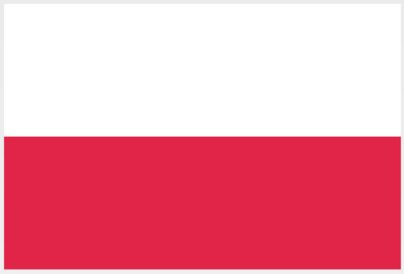
6. Ciemna noc, ciepły koc –
niech się spełni życzeń moc!

7. Szczerbata mewa siadła na boję –
niech się dziś spełni marzenie moje!

8. Zając zgubił stare buty –
marzenie się spełni w dwie minuty

9. Niebieski dinozaur tańczy w kożuchu –
niech się spełni życzenie w jednym ruchu!

10. Stoją w rzędzie trzy łabędzie –
niech moje życzenie spełnione będzie!





DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW BUDŻETU PAŃSTWA

Kompas Młodego Obywatela MODUŁ 2
Nasze tradycje

Kompas kreatywności Małe Ojczyzny

DOFINANSOWANIE 73 884,00 zł
CAŁKOWITA WARTOŚĆ 73 884,00 zł

DATA PODPISANIA UMOWY
2026-07-02