

Instrukcja realizacji gry terenowej pt. TAJNA MISJA

Do posłuchania o misji Muratowicza:

<https://www.polskieradio.pl/8/4650/Artykul/1489625,Jak-Muratowicz-polskiego-krola-uszacha-Persji-bronil>

1. Należy wybrać prowadzącego grę oraz 4 animatorów.
2. Prowadzący grę wybiera miejsce startu i mety. Czeka tam przez cały czas gry. Rozdaje uczestnikom Karty Gry - po jednej na zespół. Wyjaśnia uczestnikom zasady gry (poniżej) i sprawdza na koniec wyniki.
3. Animatorzy chowają się na terenie gry - niech ich odszukanie też będzie częścią zabawy.
4. Zadaniem animatorów jest przeprowadzenie Zadania z uczestnikami. Za poprawne wykonanie zadania (czyli raczej zawsze) podają hasło. Hasło należy wpisać w kratki na 2 i 3 str.
5. Następnie należy przepisać litery ze wskazanych krutek do hasła głównego na str. 4. To hasło jest rozwiązaniem całej gry. Wyjaśnia, kto przeszkadzał w polsko-perskich negocjacjach w XVII wieku.

ZADANIA

1. Animator z monetami. Należy wskazać, która moneta należy do króla, który wysłał Sefera Muratowicza do Persji. To jednocześnie najdawniej panujący król (czyli najstarsza moneta) poprawne odpowiedzi:

1. Jan III Sobieski
2. August III Sas
3. Stasiek Poniatowski
- 4. Zygmunt III Waza**

2. Animator z pasem - należy wydrukować sobie jakiś pas kontuszowy, opowiedzieć o nim, pokazać części pasa i poprosić o ich nazwanie: https://pl.wikipedia.org/wiki/Pas_kontuszowy

1. głowa
2. szlaczek
3. pólka
4. wciąż

OPIS PASA (strzałki) + wymiary

- (1) **głowa** - zakończenie pasa z głównym motywem - najczęściej kwiatowym lub geometrycznym
- (2) **wciąż** - powtarzające się prostokątne pola z drobniejszym wzorem
- (3) **półka** - pionowe, kolorowe pasy dzielące wciąż
- (4) **szlaczek** - zewnętrzny ornament ciągnący się wokół pasa
- (5) **frędzle**

3 metry długości

30-40 centymetrów szerokości



3. Animator z polityką. Należy poprosić o przyporządkowanie przedstawicieli 4 państw i ich stolic do cyfr z mapy. Należy wydrukować kartę z władcami.

Odpowiedzi:

Sułtan - 6

Szach - 3

Hospodar - 2

Chan - 5

Hasło: Abbasem Wielkim

4. Animator z szablą. Należy wydrukować grafikę z szablą, omówić jej części a następnie poprosić o wskazanie 4 elementów.

I. głownia

II. sztych

III. jelec

IV. rękojeść

Ogólna [edytuj | edytuj kod]

Spośród innych broni siecznych, szabłą wyróżnia wygięta jednosieczna **głownia**. Głownia szabli może być w części **szychowej** poszerzona, czyli mieć ukształtowane tzw. **pióro**, zaczynające się zazwyczaj wyraźnym uskokiem na tyłcu głowni (tzw. **młotkiem**), rzadziej – poszerzające się płynnie, bez uskoku. W niektórych egzemplarzach tyłec pióra może być ostrzony (mówimy wówczas o szabli z piórem dwusiecznym)^[6].

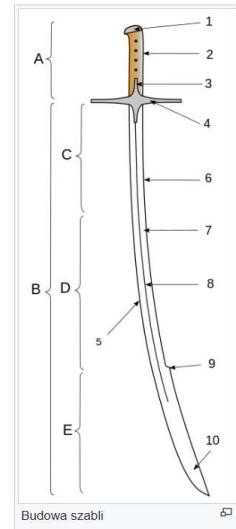
W konstrukcji szabli można wyróżnić następujące części:

- **rękojeść (A)** – uchwyt szabli wykonany różnorodną techniką, np. z drewnianych, rogowych okładzin, osłaniających kabłąków
- **głownia (B)**
 - **zastawa (C)** – górna część głowni, sięgająca od rękojeści do ok. 1/3 długości głowni
 - **moc (miąszszyna) (D)** – środkowa część głowni
 - **szytych (E)** – ostro zakończona dolna część głowni

Zastawa i szytych wyodrębnione są przez tzw. próg zastawy i młotek pióra, czyli uskoki głowni (spotykany w niektórych szablach polskich i węgierskich). Boczne powierzchnie głowni – **plazy** – mogą być gładkie, wklęsłe, z bruzdami. Plazy są często ozdabiane znakami rzemieślniczymi, **puncmarkami**, **godłami**, napisami itp.

Elementy szabli:

1. głowica
2. trzon
3. wąsy
4. jelec
5. ostrze
6. grzbiet (tyłec)
7. płaz
8. strudżina (struzina, zbrocze, bruzda)
9. młotek
10. pióro



Poprawne finałowe hasło: **MOSKIEWSKI**

Powodzenia!