



Lekcja z plot twistem

Dziedzictwo króla

Artura



Sirius Game
Studio

Mateusz Treder, Paulina Michałowska, Jagoda Białogrodzka i Piotr Budzisz.

Gdynia 2023 r.



Spis Treści

Spis Treści	2
Co znajduje się w tym dokumencie?	5
Instrukcja obsługi	5
Treści fabularne	5
Treści dodatkowe	6
Licencja	6
Harmonogram pracy	6
Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”	6
Instrukcja obsługi	7
W jaki sposób opowieść motywuje do działania?	7
Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?	7
Instrukcja krok po kroku	9
Tydzień 1 – Lekcja 1	17
Lekcja 1 – Prolog	17
Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu	18
Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1	19
Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów	20
Tydzień 2 – Lekcja 2	21
Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu	21
Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	21
Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1	23
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]	24
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów	25
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]	25
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów	26
Tydzień 3 – Lekcja 3	27
Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu	27
Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	27

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]	29
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]	31
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]	33
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów	34
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]	35
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów	36
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]	36
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów	37
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]	37
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów	39
Tydzień 4 – Lekcja 4	39
Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu	39
Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	39
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]	41
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]	43
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]	45
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]	47
Lekcja 4 – Epilog Opowieści	49
Materiały dodatkowe	56
Bohaterowie	56
Lokacje	57
Licencja	58
Harmonogram prac	59

Dziedzictwo króla Artura

Wprowadzenie



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Co znajduje się w tym dokumencie?

Niniejszy dokument zawiera wszystkie materiały niezbędne do poprowadzenia Twojej *Lekcji z plot twistem*. Wiemy, że prawdopodobnie nigdy nie prowadziłeś_aś lekcji w ten sposób. Dlatego podzieliliśmy go na kilka części, aby całość była dla Ciebie jak najbardziej przejrzysta i wygodna w użyciu.

Oto co znajduje się w każdej z nich.

Instrukcja obsługi

Pierwsza część to instrukcja obsługi. Składa się ona z czterech elementów.

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Pierwszy rozdział może nie wydawać się oczywisty, ale z naszej perspektywy jest szalenie istotny. Nasze narzędzie ma pomóc w walce ze spadkiem zaangażowania obserwowanym powszechnie wśród młodzieży, zwłaszcza w wieku 12 – 15 lat. Kluczem do utrzymania (a nawet wzrostu) zaangażowania jest uruchomienie u uczniów i uczennic motywacji wewnętrznej. W tej sekcji zdradzamy Ci, w jaki sposób robią to *Lekcje z plot twistem*.

Musisz to wiedzieć, jeśli chcesz zmodyfikować materiały lub harmonogram zajęć.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

W drugim rozdziale zdradzamy Ci kolejny sekret, czyli to, w jaki sposób zbudowaliśmy każdą opowieść. Dzięki niemu będziesz sprawnie poruszał_a się po całym dokumencie.

Instrukcja krok po kroku

Kolejny rozdział to instrukcja „Krok po kroku”. Opisujemy w niej, co będziesz robić na każdym kolejnych zajęciach, z jakich materiałów będziesz korzystać i jak przygotować się do samej lekcji.

Treści fabularne

Najobszerniejsza sekcja tego dokumentu to oczywiście sama fabuła opowieści. Znajdują się w niej wszystkie materiały, które możesz wykorzystać na zajęciach. Pewnie wydaje Ci się, że jest ich dużo. To prawda, ale nie musisz się tym przejmować. Wykorzystasz tylko część z nich (więcej o tym dlaczego tak jest, dowiesz się ze wspomnianej sekcji „Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?”). Będzie to zależeć od tego, jakie wybory podejmą Twoi uczniowie i uczennice.

Treści dodatkowe

Prowadzenie *Lekcji z plot twistem* zakłada, że część zadań (zwłaszcza wszelkiego typu zadania z treścią) będzie nawiązywać do fabuły opowieści. Przygotowaliśmy więc dla Ciebie listę miejsc i postaci, które występują w naszej historii. Dodaliśmy też opisy kilku dodatkowych lokalizacji i bohaterów, którzy nie pojawili się w narracji, ale stanowią część świata przedstawionego.

Możesz swobodnie używać tych materiałów do tworzenia własnych treści: poleceń, zadań, projektów czy pytań na sprawdzianach. Dzięki temu świat wybranej przez Ciebie opowieści będzie „przenikać” Twoje lekcja na kilku płaszczyznach.

Możesz też na ich podstawie dopisać kolejne rozdziały opowieści.

Licencja

Na końcu dokumenty znajdują się informacje licencyjne. *Lekcje z plot twistem* są narzędziem darmowym, które powstało na otwartej licencji CC BY-SA 4.0. Jej szczegółowe zapisy znajdziesz właśnie w tym miejscu.

Harmonogram pracy

Materiały wieńczy poręczny harmonogram. Znajdują się w nim te same informacje co w sekcji „Instrukcja krok po kroku”, ale w tym wypadku przygotowaliśmy je w formie przejrzystej i czytelnej tabeli.

Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”

Dodatkowym materiałem, który może Ci się przydać w prowadzeniu *Lekcji z plot twistem* jest książka *ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”*, którego autorami są Piotr Milewski i Paulina Michałowska. Zawiera ona kilkadziesiąt pomysłów na zadania domowe, dodatkowe i uczniowskie projekty. Na pewno zainspiruje cię do stworzenia dla swoich uczniów i uczennic zupełnie nowych wyzwań. Koniecznie się z nim zapoznaj!



Instrukcja obsługi

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Istnieją dwa podstawowe typy motywacji: zewnętrzna i wewnętrzna. Zewnętrzna polega na tym, że wykonujemy czynności dla nagrody, która nie jest z nimi bezpośrednio powiązana. Idziemy do pracy dla pieniędzy, uczymy się dla ocen, biegamy co rano dla zdrowia. Zdarza się, że w takiej sytuacji żadnej z tych aktywności tak naprawdę nie lubimy. Dlatego na dłuższą metę czujemy zniechęcenie i nasze zaangażowanie spada.

Zupełnie inaczej działa motywacja wewnętrzna. Czasem robimy coś, bo po prostu to lubimy, sama czynność sprawia nam frajdę i daje zadowolenie. Najczęściej dzieje się tak wtedy, gdy wiąże się z jednym z kilkunastu uniwersalnych dla całej ludzkości motywatorów. Do najsilniejszych z nich należą ciekawość, poczucie sprawczości, porządku, honoru, potrzeba akceptacji w społeczności, status, idealizm, miłość, a nawet zemsta.

Lekcje z plot twistem uruchamiają te motywatory na dwa sposoby.

Po pierwsze, dają uczniom władzę nad przebiegiem opowieści. To oni (być może po raz pierwszy w życiu!) decydują, jak potoczą się losy bohaterów. Mogą wybrać, dokąd pójdą, co zrobią, co powiedzą albo z kim się zaprzyjaźnią. Ten mechanizm uruchamia zarówno poczucie sprawczości, jak i pobudza ciekawość. Prawo do decydowania mają ci uczniowie i uczennice, którzy angażują się w zajęcia i wykonują zlecone przez Ciebie zadania. Warto więc się starać, by móc samemu decydować o tym, co dziś przeczyta nauczyciel_ka!

Po drugie, każdy wybór, jaki podejmuje bohater, oparty jest o dwa różne motywatory. Czy postać powinna zachować się honorowo czy podążyć za uczuciem? Czy walczyć o status czy o akceptację? Zemścić się czy pozostać wierna ideałom? Wybory w naszych historiach nigdy nie są oczywiste. Za każdym razem bohater lub bohaterka osiągnie to, czego pragnie. Jednak przyjdzie mu / jej zapłacić za to różną cenę.

W ten sposób wybory stają się więc pretekstem do rozmów pomiędzy uczniami. Co jest ważniejsze dla nich? Co cenią bardziej? Porządek czy sprawczość? Ciekawość czy spokój? W pewnym momencie opowieść przestaje być tylko narracją. Staje się okazją do dyskusji i wymiany poglądów.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

Fabuła każdej struktury fabularnej rozgałęzia się jak drzewo. Pierwszy tekst, czyli Prolog, to korzenie i pień. Fundament, który opisuje nam świat i prezentuje bohaterów.

Wyzwanie 1 i pierwsza decyzja rozgałęzia nam fabułę na dwie drogi. Oznaczone są one w dokumentach jako 1A i 1B. Decyzja, którą podjęli uczniowie, bezpośrednio wpływa na świat i bohaterów. Jeśli w wariancie „A” bohaterka zdecydowała się sprzedać rodzinny klejnot, nie pojawi się on już na jej szyi do końca opowieści. Jeśli w wariancie „B” go pozostawiła, pamiątka może przynieść jej szczęście w jednym z dalszych wydarzeń.

Tak samo działają Wyzwania 2 i 3. Każde z nich jest kolejnym rozwidleniem. Dlatego po dokonaniu wyboru 2, mamy już 4 możliwe ścieżki, a po wyborze 3 opowieść prowadzi do jednego z 8 możliwych Epilogów.

Uważaj na oznaczenia ścieżek.

- Sygnatura 1A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 1B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 2A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 2B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 3A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 3B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „B”.

Podsumowując. Jeśli twoi uczniowie zdecydowali się na:

- wybór „A” w wyzwaniu 1,
- wybór „B” w wyzwaniu 2,
- wybór „B” w wyzwaniu 3,

przeczytasz im epilog oznaczony w dokumentacji jako „Epilog [3B – 2B – 1A]”. Wszystkie inne nie są ci potrzebne. Chyba że interesuje cię, jakie były alternatywne zakończenia opowieści.

Teraz już wiesz, dlaczego cały dokument składa się aż z tylu różnie oznaczonych tekstów. Każdy z nich jest inną gałęzią drzewa naszej historii.

Instrukcja krok po kroku

Tydzień 1 – Przygotowanie do prowadzenia *Lekcji z plot twistem*

Przed rozpoczęciem prowadzenia *Lekcji z plot twistem* wykonaj następujące czynności.

1. Wybierz zakres programu, jaki będziesz realizować podczas trwania *Lekcji z plot twistem*.
2. Przeczytaj **treści fabularne**. Nie musisz czytać wszystkich wariantów każdego materiału. Możesz na próbę wcielić się w rolę swoich uczniów. Wybierz, co powinien zrobić bohater danej opowieści i przeczytaj tylko te materiały, które wynikają z jego decyzji.
3. Przygotuj treść 3 specjalnych **zadań domowych**, które zadasz w trakcie *Lekcji z plot twistem*.
 - a. Możesz przejrzeć podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać ciekawy format zadań.
 - b. Treść zadań może nawiązywać do świata, w którym dzieje się wybrana przez Ciebie opowieść. Jeśli chcesz zastosować takie rozwiązanie, skorzystaj z treści zawartych w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
4. Przygotuj **zadanie projektowe**, jakie będą realizowali uczniowie.
 - a. Przygotuj tematykę i zakres projektu.
 - b. Przejrzyj podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać najlepszą formułę projektu.
 - c. Podziel projekt na 3 etapy. Dwa pierwsze muszą zakończyć się oddaniem gotowej części zadania. Nazywamy to kamieniem milowym projektu. Zakończenie trzeciego etapu to jednocześnie zamknięcie całego projektu i oddanie skończonej pracy.
 - d. Zaplanuj warunki zaliczenia każdego kamienia milowego i całego projektu.
 - e. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu i każdego jego etapu. Przydadzą Ci się do tego treści zawarte w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
5. Wydrukuj materiały:
 - a. **Prolog**
 - b. **Wprowadzenie do Wyzwania 1;**



c. **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów.**

Tydzień 1 – Lekcja 1

Rozpocznij swoją pierwszą *Lekcję z plot twistem*.

1. Poinformuj uczniów o czasie prowadzenia *Lekcji z plot twistem*. Potrważą one 4 tygodnie.
2. Omów z uczniami zasady współpracy. W trakcie trwania *Lekcji...* uczniowie będą 3 razy głosować, by wybrać, co powinien zrobić bohater_ka opowieści. Do głosowania będą uprawnieni ci uczniowie, którzy rozwiążą indywidualne zadanie domowe.
3. Przeczytaj **Prolog** opowieści. W ten sposób uczniowie poznają świat opowieści, jej głównych bohaterów i wyzwanie, przed jakim stoją.
4. Poinformuj uczniów o rozpoczęciu zadania projektowego.
 - a. Podziel klasę na grupy projektowe;
 - b. Omów zakres projektu;
 - c. Poinformuj uczniów, jakie elementy projektu będą musieli ukończyć w każdym z tygodni (to właśnie „kamienie milowe”);
 - d. Określ warunki zaliczenia kamieni milowych;
 - e. Poinformuj uczniów o tym, w jaki sposób kamienie milowe wiążą się z opowieścią. Zaliczenie każdego kamienia milowego będzie uprawniało do zdobycia dodatkowych informacji związanych wyborami, przed którymi stoją bohaterowie opowieści. Każda informacja to wiedza na temat zysków i strat, jakie wiążą się z podjęciem konkretnej decyzji.
 - f. Przeczytaj **fabularne wprowadzenie do projektu**, jeśli je przygotowałeś_aś.
5. Przeczytaj tekst **Wprowadzenie do Wyzwania 1**, który mówi o pierwszych trudnościach, jakie pojawiły się na drodze bohatera.
6. Zaprezentuj uczniom dwie możliwości rozwiązania konfliktu fabularnego. W tym celu przeczytaj tekst **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów**. Są one zaprojektowane tak, by wybór nie był jednoznacznie dobry lub zły, ale zależał od systemu wartości bohatera.

7. Przekaż uczniom treść **zadania domowego 1**, które należy oddać na **Lekcji 2**. To zadanie musi być rozliczane indywidualnie. Wszyscy uczniowie mogą otrzymać takie samo zadanie, ale możesz też każdemu z nich przydzielić inne.

Tydzień 2 – Przygotowanie do Lekcji 2

1. Wydrukuj materiały:
 - a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
 - b. **Decyzja 1. Prezentacja wyborów** (używałeś/aś go podczas Lekcji 2).
 - c. **Wyniki Decyzji 1.**
 - d. **Wprowadzenie do Wyzwania 2.**
 - e. **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
2. Przygotuj treść **zadania domowego 2**.

Tydzień 2 – Lekcja 2

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 1A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1A;
 - Zysk wynikający z wyboru 1B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach pierwszego kamienia milowego projektu.
3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.

4. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu, jeśli go przygotowałeś...aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 1**.
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 1. Prezentacja wyborów**.
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 1**.
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 1**.
9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 2**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 2**, które należy oddać na **Lekcji 3**.

WAŻNA INFORMACJA. Jak upewnić się, czy czytasz właściwy tekst?

Podczas Lekcji 2 po raz pierwszy nasza opowieść się rozgałęzia. Od tej pory nie będziesz czytać wszystkich tekstów, a tylko te, które będą powiązane z decyzjami uczniów.

- Jeśli w głosowaniu 1 uczniowie wybrali np. wariant 1A, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **1A**.
- Jeśli następnie w głosowaniu 2 uczniowie wybrali np. wariant 2B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **2B - 1A**.
- Jeśli ostatecznie w głosowaniu 3 uczniowie wybrali np. wariant 3B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **3B - 2B - 1A**.

Konieczne notuj wybory uczniów po każdym głosowaniu!

Tydzień 3 – Przygotowanie do Lekcji 3

1. Wydrukuj materiały:



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 12. Prezentacja wyborów** (używałeś_aś go podczas Lekcji 4).
- c. **Wyniki Decyzji 2.**
- d. **Wprowadzenie do Wyzwania 3.**
- e. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**

2. Przygotuj treść **zadania domowego 3.**

Tydzień 3 – Lekcja 3

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 2A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2A;
 - Zysk wynikający z wyboru 2B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach drugiego kamienia milowego projektu.
3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.** Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Przeczytaj wstęp fabularny do III etapu projektu, jeśli go przygotowałeś_aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 2.**
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 2**
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 2.**

9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 3**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 3**, które należy oddać na **Lekcji 4**.

Tydzień 4 – Przygotowanie do Lekcji 4

1. Wydrukuj materiały:

- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**
- c. **Wyniki Decyzji 3.**
- d. **Epilog Opowieści.**

Tydzień 4 – Lekcja 4

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:

- o Zysk wynikający z wyboru 3A;
- a. Stratę wynikającą z wyboru 3A;
- b. Zysk wynikający z wyboru 3B;
- c. Stratę wynikającą z wyboru 3B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

2. Zweryfikuj i oceń projekty oddane przez uczniów.

3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 3**.
5. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.
6. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 3**.
7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 3** oraz odpowiedni **Epilog**.

Twoje *Lekcje z plot twistem* kończą się po 4 tygodniach. Porozmawiaj ze swoimi uczniami o ich wrażeniach. Czy podobała im się opowieść? Czy w przyszłym semestrze chcą wypróbować inną? Może pokuszą się napisanie kontynuacji losów bohaterów? Przygotowanie kolejnych *Lekcji z plot twistem* też może być kilkutygodniowym projektem...



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Dziedzictwo króla Artura

Treści fabularne



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Tydzień 1 – Lekcja 1

Lekcja 1 – Prolog

– *Szybko, Momor, bo przegapimy ich przyjazd!* – poganiał ubierającego się chłopca jego starszy brat o kruczonych, kręconych włosach.

Szamotając się z założeniem koszuli, blondwłosy, niewysoki chłopiec usłyszał, jak jego brat wybiega na zewnątrz.

– *Ej, zaczekaj! Percydas!* – Momor chwycił za stojące w rogu cizemki i założył je, przeskakując z nogi na nogę, już na zimnej posadzce korytarza.

Obaj bracia znali bardzo dobrze wszystkie zakamarki zamku, więc nie stanowiło dla nich problemu dostać się na otaczający dwór mur, dostępny tylko dla strażników. Percydas był wcześniej i wychylając głowę zza beczki wypełnionej strzałami, pokiwał do Momora, aby ten do niego dołączył. Stąd mieli pełny widok na bramę prowadzącą do dworu oraz na duży plac wypełniony w tej chwili służbą, stajennymi oraz urzędnikami, czekającymi z powitaniem na przybyłych.

– *Zobacz, to przez twoje spóźnienie!* – Percydas wskazał swojemu bratu na kilka koni stojących w stajni i zajadających siano. Każdy z nich był przepięknie udekorowany herbami brytyjskich rodów.

Już po chwili usłyszeli dźwięk kopyt dobiegający zza muru. Dźwięki były liczne, ciężkie i powolne. Przez bramę wjechał orszak złożony z kilkunastu rycerzy, otaczających najwyższego, białego konia. Na nim siedział postawny mężczyzna w pełnym uzbrojeniu, dzierżący połyskujący, długi miecz przy pasie. Jeden z urzędników podbiegł w jego kierunku, pomagając mu zejść z siodła, ukłonił się w pas i wysunął przed siebie czerwoną poduszkę, trzymając ją obiema rękoma. Uzbrojony mężczyzna sięgnął po złożony przedmiot leżący na poduszce i założył go na głowę. Chłopcy dobrze znali ten przedmiot. Królewska korona. Z zamku wybiegła młoda dziewczynka o długich, blond włosach. Na jej widok król uśmiechnął się, uściśnął dziewczynkę i pogładził ją po głowie. Ta szepnęła mu coś do ucha. Król wyprostował się i spojrzął na mur, dokładnie tam, gdzie ukrywali się chłopcy.

– *Momor, Percydas, ile razy mam wam powtarzać, abyście nie wchodzili na mury?!*

– *Znowu to zrobiła! Mówiłem, żeby jej nie mówić o naszym planie!* – rzucił Percydas, ale wychylił się w końcu zza beczki – *To nie tak jak myślisz, ojczcie.*

Kiedy chłopcy zeszli na dół, król uściskał ich. W jego towarzystwie stali najświetniejsi rycerze. Sir Agravain, Sir Lancelot z Jeziora, Sir Galahad, a nawet najwierniejszy sługa i przyjaciel ich ojca, najsilniejszy czarodziej, Merlin.

– *Momor, Clarine, wracajcie do swoich pokoi. Za młodzi jesteście na dzisiejsze świętowanie.* – król wskazał, by jeden ze sług zabrał ich do środka. – *Ty natomiast Percydas zostajesz. Kiedyś odziedziczysz po mnie wszystko to, co widzisz. Musisz więc wiedzieć, że król nie ma tylko obowiązków, ale również przyjemności. Dołączysz dzisiaj do obrad okrągłego stołu wraz z moimi rycerzami.*

Percydas spojrzał wymownie na Momora. Zarówno on, jak i Clarine wiedzieli, że ich starszy brat nie pragnął przejęcia korony. Król uklęknął przy Percydasie.

– *Wiem, co leży tobie na sercu, synu. Jeśli naprawdę nie będziesz tego pragnął, nie zmuszę cię do przejęcia korony. Spróbuj jednak dzisiaj poznać tego życia, być może znajdziesz w nim miejsce dla siebie. Jeśli nie, zaakceptuj twój wybór. W końcu kocham całą waszą trójkę.*

Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu

Zadanie projektowe można osadzić w fabule opowieści. Zachęcamy, by w takim wypadku napisać samodzielnie fabularne wprowadzenie do projektu, które będzie nawiązywać do treści opowieści.

Przykład:

– *Kim jesteś?* – Momor spoglądał na kobietę o bladej cerze i ciemnych, długich włosach. Jej oczy były niebieskie jak tafla wody.

– *Nazywam się Fenivien.* – jej głos był delikatny. Momorowi wydawało się, że z każdym wypowiedzianym przez kobietę słowem, jest mu coraz zimniej. – *Jestem przyjaciółką Merlina. A ty jesteś zapewne Momor. Dużo o tobie słyszałam. Wiem, że kiedyś zostaniesz królem, jak twój ojciec. Zanim to jednak nadejdzie, musisz udowodnić, że zasługujesz na koronę. Musisz nie tylko przekonać swoich poddanych, ale także dwa silne ugrupowania, które wspierały twój ojca. Rycerzy i Czarodziejów. Będzie to wymagało wielu silnych argumentów i poprowadzenia ostatecznej przemowy. Czy jesteś na to gotowy? Jeśli tak, to zacznij od przygotowania planu przemowy.*

Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

Król Artur odszedł do Avalonu, Ziemi Kobiet, Wyspy Jabłoni czy jak to określali prości ludzie, Krainy Zmarłych. Ten dzień Brytowie zapamiętają jako najsmutniejszy dzień w dziejach ich królestwa. Władcy i rycerze z każdego zakątka brytyjskich ziem zjechali do Camelotu, aby przez trzy dni wspominać dokonania zmarłego króla, lecz co najważniejsze, świętować ukoronowanie nowego władcy.

Uczętę urządzono w głównej komnacie zamku, gdzie zasiadło przy dwóch długich stołach ponad 150 przybyszy z całego królestwa. Szepty i rozmowy gości jasno wskazywały, że to w 17-letnim Percydasiu, najstarszym synu Artura, pokładają wiarę na przejście tronu. Wtem jednak Merlin, prawa ręka byłego króla, zakasłał, zwracając uwagę wszystkich zebranych. Rozwinął trzymany w ręku papirus i odczytał.

– Król Artur kochał swoje dzieci. Chciał, aby mogły zapisać swoją własną legendę, zgodnie z własnymi przekonaniem. Z tego powodu, akceptując decyzję jego pierworodnego, chciałby orzec nowego króla Brytów. Jego imię to Momor, król Momor.

15-letni chłopak wstał od stołu. Nie przypominał już małego, radosnego chłopca. Jego postawa i ubiór świadczyły, że pragnął iść w ślady swojego ojca. U jego boku stanęła jego o rok starsza siostra, Clarine, która spojrzeniem uciszyła zdziwione głosy tłumu.

Nagle jednak scena została przerwana przez odgłos otwieranych drzwi do komnaty, przez które wszedł mężczyzna o ciemnych włosach.

– Stać! Nie zgadzam się! – krzyknął.

Clarine i Momor rozpoznali swojego brata, który od lat podążał ścieżką artysty, a nie króla. Tym razem jednak szedł z uniesioną brodą, mierząc wszystkich wzrokiem z góry.

– To do mnie, jako do najstarszego syna, należy korona.

Merlin zmierwił brwi.

– Ale, szanowny paniczku, panicz sam nie chciał tej korony.

– Odwidiało mi się, czarodzieju. Prawo jasno stanowi, że to najstarszy syn przejmuje władzę w królestwie.

Tłum zawtórował na słowa Percydasa radosnym okrzykiem. Clarine zbliżyła usta do ucha swojego młodszego brata i szepnęła.

– Percydas zachowuje się jakoś dziwnie. Nigdy nie chciał korony, dlaczego więc teraz chce? Spójrz jednak na tych rycerzy. Wierzą bardziej w moc prawa, niż w decyzję naszego ojca. Nie patrz na ciebie z szacunkiem. Musisz coś zrobić, Momor. To ty powinieneś zasiąść na tronie.

Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

Wybór [1A] – Momor wyzwie brata na honorowy pojedynek.

Percydas znieważył imię swojego brata poprzez swoją nagłą zmianę decyzji. Aby odzyskać szacunek w oczach przybyszy, Momor powinien wyzwać brata na pojedynek na miecze do pierwszej rany. Nie zdecyduje to o przyszłości królestwa, ale być może uratuje reputację Momora.

Wybór [1B] – Clarine użyje czaru, aby ośmieszyć Percydasa.

Merlin odkrył w Clarine ogromny talent do magii, dlatego w tajemnicy przed resztą królestwa, czarodziej uczył ją tego trudnego rzemiosła. Jeden z poznanych przez Clarine czarów mógłby sprawić, aby Percydas zaczął ślizgać się po posadzce jak po lodzie, co mogłoby wytrącić dramaturgię całej sceny.

Tydzień 2 – Lekcja 2

Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Przykład:

– Rycerze Okrągłego Stołu zebrali się w Zamku Camelot. – Fenivien dołączyła do śniadania Momora bez zapowiedzi. – Wielu z nich wierzy, że to Percydasa ma pierwszeństwo do tronu. Musisz zebrać argumenty, które udowodnią twoją rację. Co czyni cię dobrym kandydatem na króla? Dlaczego mieliby złożyć przed tobą przysięgę wierności? Przygotuj argumenty dla kasty rycerzy. Zastanów się szczególnie, co mogłoby przekonać akurat ich.

Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Goście Camelotu kierują się spisnymi prawami i niepisnymi zasadami, zgodnie z własnym honorem. Wyzwijając na pojedynek własnego brata, Momor odzyska splamiony przez Percydasa honor, niezależnie od wyniku starcia.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Percydasa to nadal jego brat. Jego ostatnie słowa zraniły serce Momora, lecz nie zmienia to kilkunastu lat spędzonych razem. Razem harcowali, razem ponosili karę. Brat za brata. Jeśli wyzwie go na pojedynek, nie będzie im tak łatwo się pogodzić.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Sam Merlin jest pod wrażeniem talentu Clarine, więc na pewno uda jej się ośmieszyć ich starszego brata. Większość gości w takim wypadku stanie po stronie poważnego i pewnego siebie Momora, a nie niezdecydowanego i głupkowatego Percydasa.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Merlin szczylił się swoim tytułem tylko i wyłącznie dzięki przyjaźni z królem Arturem. Czary w królestwie nie są zbyt przychylnie postrzegane, szczególnie w rodzinie królewskiej. Sekret Clarine wyjdzie na jaw, a do tego Momor nie odzyska honoru w oczach gości Camelotu.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

Wynik decyzji [1A]

– *Powtóż, bo chyba się przesłyszałem, Momor.* – jego starszy brat stał tuż przed nim.

Mimo różnicy wieku Momor był o pół głowy wyższy od Percydasa.

– *Wyzywam cię na pojedynek honorowy, do pierwszej rany. Splamięś moje imię, gdy w ten sposób wtargnąłeś do komnaty i podważyłeś decyzję ojca.*

Percydas zaśmiał się i odwrócił do siedzącego przy ławach tłumu, rozwierając swoje ręce.

– *No proszę, proszę. Mój rodzony brat chce przelać moją królewską krew. Czy to się godzi traktować starsze rodzeństwo w ten sposób?* – nikt nie odpowiedział Percydasowi, więc ten zwrócił się do stojącego na podeście czarodzieja – *Merlinie? Nic nie powiesz?*

Wszyscy zgromadzeni w komnacie ludzie wiedzieli, jak trudną decyzję podjął Momor, stając w imię honoru przeciwko własnemu bratu. Taką decyzję należało uszanować. Blond włosy 15-letni chłopak sięgnął po zawieszony na ścianie dwa nagie miecze. Jeden z nich rzucił w kierunku brata. Ten jednak, wbrew założeniu Momora, opadł głucho na podłogę. Czyżby Percydas ostatnio zaniedbywał szermierkę? Jeszcze dwa lata temu pokonałby go w takim pojedynku bez problemu, a teraz nie złapał nawet miecza? Percydas schylił się po miecz. Obaj bracia stanęli naprzeciwko siebie w samym centrum komnaty.

Starszy brat ruszył pierwszy do ataku, krzycząc ze złości. Atak był zbyt przewidywalny, zbyt oczywisty. Momor uchylił się na bok, odbijając jego miecz na bok. Tłum wiwatował. Zrobił krok do przodu, a Percydas ledwo utrzymał pion, próbując się wycofać. Momor uniósł miecz, jednak blefował. Jego starszy brat powinien to przewidzieć, jednak Percydas podniósł miecz w geście obrony. Momor wykorzystując jego nieuwagę, kopnął go w dłoń trzymającą trzon miecza i klinga wyleciała mu z ręki. Uniesiony miecz pochylił w kierunku szyi swojego brata. Tłum wstał i zaczął skandować jego imię. Percydas zamknął oczy i krzyknął ze złości, a Momor uderzył lekko płaską częścią miecza o jego ramię. Wygrał. Po raz pierwszy udało mu się zwyciężyć z Percydasem. Zwycięstwo to jednak nie dawało mu żadnej satysfakcji.

Wynik decyzji [1B]

– *Mam pewien pomysł.* – szepnęła Clarine do Momora i odsunęła się o dwa kroki w tył.

Potrzebowała miejsca, aby móc skupić wokół siebie magię. Umożliwiając przepływ magicznej mocy przez swoje ciało zgodnie z techniką ukazaną przez Merlina, Clarine poruszała delikatnie rękoma. Z daleka mogłoby się wydawać, jakby tańczyła. Na rękach Momora pojawiła się gęsia skórka, co oznaczało, że

Clarine skupiła magię. Spojrzała na stojącego na środku komnaty Percydasa i wymówiła słowa zaklęcia w starodawnym, zapomnianym języku.

Po chwili magia zniknęła, jakby zaklęcie nie zadziało, jednak Clarine podeszła do Momora uśmiechnięta. Kiedy Percydas próbował zrobić krok do przodu, jego noga nie mogła utrzymać stabilnego gruntu. Poruszyła się za daleko do przodu, a następnie za nią podążyła druga noga. Percydas próbując ustać w miejscu, gibał się na boki, krzycząc piskliwym głosem. Śmiech gości rozszedł się echem po komnacie, kiedy Percydas wylądował w końcu na ziemi, a nawet wtedy nie mógł utrzymać stabilnej pozycji.

Momor i Clarine usłyszeli szept Merlina, kiedy zaklęcie przestało działać. Percydas wstał zaczerwieniony i wybiegł zawstydzony z komnaty. Merlin podszedł do dwójki rodzeństwa, złapał oboje za uszy i pociągnął za sobą, wyprowadzając ich z komnaty. To wtedy usłyszeli szepty gości:

- *Czy to córka Artura rzuciła czar? Splamili legendę naszego króla czarami?*
- *A czemu chłopak nie zareagował? Czemu nie bronił swojego imienia?*
- *I któregoś z nich ma zostać naszym królem? Zaprawdę nadchodzą mroczne czasy.*

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK.

- *Proszę wejść.* – usłyszał Momor stojąc pod drzwiami prowadzącymi do pokoju jego siostry.

Złapał za mosiężną klamkę i pchnął drzwi do środka. Pokój Clarine wypełniony był zbiorami ksiąg, rysopisów, manuskryptów czy obrazków, które wyjaśniały skomplikowane działanie magii. Dziewczyna siedziała przy dużym biurku, mieszając składniki z małym garnuszku.

- *Zastanawiałem się nad tym, co wydarzyło się wczoraj.* – Momor nie mógł odwrócić wzroku od bulgoczącej, czarnej mazi znajdującej się w garnuszku. – *Zawsze chciałem wygrać z Percydasem, ale nie w taki sposób. Czy nie użyłaś czasem na nim jakiejś swojej magii?*

Clarine spojrzała na swojego młodszego brata i uśmiechnęła się od ucha do ucha.

- *A chciałeś, abym użyła?*
- *Nie.*
- *No to masz swoją odpowiedź. Może Merlin?*
- *On by tego nie zrobił. Nie oczerniłby żadnego z potomków króla Artura.*

Clarine sięgnęła po rozłożone zioła suszące się na oknie i wrzuciła je do garnka. Maż zaczęła przybierać zielonkawy kolor.

– Była u mnie wieczorem Shanor. Była zrozpaczona, bo podobno nie wyczuła od Percydasa miłości, którą ją tak bardzo darzył. A to już jest bardzo podejrzane.

Dziewczyna dołała do garnka wody, rozrzedzając maż i przelewając ją do jednej z pustych fiolek. Woń była okropna.

– A co, jeśli to nie jest Percydasa? Musimy dowiedzieć się w jakiś sposób prawdy. Tylko on wie, o co tak naprawdę tutaj chodzi, ale nie powie nam, jeśli go po prostu spytamy.

Clarine zamknęła flakonik i odstawiła go ostrożnie na półkę, pisząc na etykiecie „Mikstura Świądu”.

– Mam pomysł, jak możemy się tego dowiedzieć. – uśmiechnęła się do brata i oboje wybiegli z pokoju.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1A] – Podać Percydasowi miksturę mówienia prawdy

Merlin w swojej komnacie posiada miksturę, o której Momor kiedyś słyszał od ojca. Podobno każdy, kto ją wypije, musi mówić prawdę. Gdyby podać ją Percydasowi, ten musiałby wyjawić, o co mu tak naprawdę chodzi.

Wybór [2B – 1A] – Oszukać Percydasa czarem mimikry

Clarine przeczytała w jednej z księzek Merlina o czasowym zaklęciu, które przypisane było do zwodniczych czarów. Podobno dzięki kępie czyichś włosów, można przybrać na jakiś czas postać ich właściciela. Mogłaby je użyć, aby zmienić Momora w Shanor, ukochaną Percydasa.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OŚMIESZYĆ PERCYDASA.

– Proszę wejść. – usłyszał Momor stojąc pod drzwiami do pokoju jego siostry.

Złapał za mosiężną klamkę i pchnął drzwi do środka. Pokój Clarine wypełniony był zbiorami ksiąg, rysopisów, manuskryptów czy obrazków, które wyjaśniały skomplikowane działanie magii. Dziewczyna siedziała przy dużym biurku, mieszając składniki z małym garnuszku.

– *Chciałaś się ze mną zobaczyć?* – Momor nie mógł odwrócić wzroku od bulgoczącej, czarnej mazi znajdującej się w garnuszku.

Clarine spojrzała na swojego młodszego brata.

– *Chyba nie masz mi za złe, że użyłam wczoraj magii?*

– *Nie. Tak po prawdzie, to chciałem ci podziękować. Rozluźniłaś wczorajszą atmosferę.*

– *Gdyby tylko Merlin widział to tak, jak ty. – wzdychnęła Clarine. – Ale wracając, nie o tym chciałam porozmawiać. Zauważyłeś, że Percydas zachowuje się trochę dziwnie?*

Clarine sięgnęła po rozłożone zioła suszące się na oknie i wrzuciła je do garnka. Maż zaczęła przybierać zielonkawy kolor.

– *Była u mnie wieczorem Shanor. Była zrozpaczona, bo podobno nie wyczuła od Percydasa miłości, którą ją tak bardzo darzył. A to już jest bardzo podejrzane.*

Dziewczyna dołała do garnka wody, rozrzedzając maż i przelewając ją do jednej z pustych fiolek. Woń była okropna. Clarine kontynuowała.

– *A co, jeśli to nie jest Percydas? Musimy dowiedzieć się w jakiś sposób prawdy. Tylko on wie, o co tak naprawdę tutaj chodzi, ale nie powie nam, jeśli go po prostu spytamy.*

Clarine zamknęła flakonik i odstawiła go ostrożnie na półkę, pisząc na etykiecie “Mikstura Świądu”.

– *I też dlatego cię tu zaprosiłam. Mam pewien pomysł, jak się tego dowiedzieć.* – uśmiechnęła się do brata i oboje wybiegli z pokoju.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1B] – Podać Percydasowi miksturę mówienia prawdy

Merlin w swojej komnacie posiada miksturę, o której Momor kiedyś słyszał od ojca. Podobno każdy, kto ją wypije, musi mówić prawdę. Gdyby podać ją Percydasowi, ten musiałby wyjawić, o co mu tak naprawdę chodzi.

Wybór [2B – 1B] – Oszukać Percydasa czarem mimikry

Clarine przeczytała w jednej z ksiąg Merlina o czasowym zaklęciu, które przypisane było do zwodniczych czarów. Podobno dzięki kępie czyichś włosów, można przybrać na jakiś czas postać ich właściciela. Mogłaby je użyć, aby zmienić Momora w Shanor, ukochaną Percydasa.

Tydzień 3 – Lekcja 3

Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Przykład:

Merlin zapukał do komnaty najmłodszego z braci. Wszedł po usłyszeniu pozwolenia.

– To tylko ja, chłopcze. Fenivien wyjechała na jakiś czas z Zamku Camelot. Kazała ci przekazać, że szykuje się zebranie czarodziejów. Ja również wezmę w nim udział. Mnie nie musisz przekonywać, ale resztę? To może być idealna okazja. Fenivien chciała, abys zastanowił się nad argumentami, które przekonają czarodziejów. Podobno pracowałeś ostatnio nad przekonaniem rycerzy. Moja porada brzmi: nie używaj tych samych argumentów do obu grup. Każdą potraktuj osobno. Wtedy wszyscy poczują się wyróżnieni.

Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Eliksir zapewnia pewne i szybkie działanie od razu po jego zażyciu. Momor słyszał kilka legend o jego użyciu i zawsze związane były z uzyskaniem wyczekiwanych odpowiedzi.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Zakradnięcie się do komnaty Merlina na pewno nie umknie czarodziejowi, lecz nie to jest najgorsze. Wraz z legendami o działaniu eliksiru, chodzą plotki o jego prawdziwym działaniu. Eliksir bowiem nie zmusza do mówienia prawdy, lecz sprawia ogromny ból za każdym razem, kiedy się kłamie.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Shanor odwiedziła tego dnia Clarine i również podzieliła się swoimi obawami co do zachowania Percydasa. Na pewno bez zawahania podzieli się z rodzeństwem kosmykiem swoich włosów, aby móc dowiedzieć się prawdy. Jej włosy są tak długie, że nikt nie zauważy, kiedy kilku z nich zabraknie.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Ojciec Shanor, sir Agravain, nienawidzi magii. Należy jednak do rycerzy okrągłego stołu, więc toleruje obecność Merlina. Gdyby jednak dowiedziały się, że Percydas lub Shanor ma do czynienia z magią,

zabrałby swoją córkę z tego zamku z powrotem do jej rodzinnego domu. A to uniemożliwiłoby spotkanie się Shanor z Percydasem w najbliższym czasie.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK I W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY.

– *Clarine może wejść, ale ty Momor masz zostać za drzwiami. Nie chcę cię widzieć po tym, co wczoraj zrobiłeś!* – krzyk Percydasa słychać było głośno i wyraźnie mimo grubych drzwi prowadzących do pokoju najstarszego brata.

Clarine wzięła wymieszaną z napojem miksturę i weszła do środka. Momor natomiast oparł się o drzwi i próbował przysłuchiwać rozmowie.

Minęła dłuższa chwila, zanim Percydasa odważył się zaufać swojej siostrze i napił się przyniesionego napitku. Kiedy efekt zaczął działać, dziewczyna wpuściła młodszego brata do środka, mimo sprzeciwu Percydasa.

– *Chcesz, abym był w twoim pokoju?* – zapytał wściekłego brata Momor.

– *NIE!* – krzyknął Percydasa – *Wynoś się stąd!*

Nie widać było na jego twarzy grymasu bólu, więc mówił prawdę. Momor podszedł do swojego starszego brata i potrząsnął za jego ramiona.

– *Gdzie jest Percydasa? Co z nim zrobiłeś, oszuście?!* – krzyknął.

– *Co? To ja jestem Percy...* – próbował wymigać się ich starszy brat, ale nagle zwinął się z ogromnego bólu

– *Ała! Ała!* – złapał się za brzuch i opadł na podłogę.

– *Gadaj, kim jesteś, bo inaczej brzuch nie przestanie cię boleć!*

– *Ale ja mówię prawdę...* – siedemnastolatkowi zadzwęczał brzuch z bólu. Percydasa przewracał się na boki, próbując się go pozbyć. Nie było w tym nic honorowego – pomyślał Momor, rozumiejąc, dlaczego używanie tej mikstury było źle postrzegane przez jego ojca.

– *Jak się nazywasz?* – zapytał.

– *Per..., ał, ał! Dobrze, dobrze, powiem, powiem! Floriath. Nazywam się Floriath.*

Clarine nie mogła uwierzyć, że słyszy to imię. Merlin kiedyś opowiadał jej o czarodzieju o imieniu Floriath. To jego rywal z dzieciństwa. Czarodziej, który wybrał złą drogę.

– *Co zrobisz z Percydasem?* – zapytała Clarine, wiążąc czarem oszusta.

– *Nic, nic, ał, ał! Jest w mojej wieży, związany, bezpieczny.*

Wynik decyzji [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK I W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY.

Clarine odprowadziła Shanor pod pokój Percydasa i zamrugała do niej porozumiewawczo.

– *Czar nie będzie trwał długo, więc działaj szybko.* – powiedziała i odeszła w głąb korytarza.

Shanor zapukała do drzwi. Te się uchyliły i zza szpary wychyliła się głowa Percydasa.

– *To znowu ty. Czego ode mnie chcesz?*

– *Chyba zaszło nieporozumienie, mój drogi Percydasiu. Czyżbyś zapomniał o naszym miłosnym przyrzeczeniu?*

Percydas wydawał się zaskoczony, ale w mig zrozumiał.

– *Przyrzeczeniu? No tak, tak. Bo my się kochamy, prawda? Oj tak, ja cię bardzo kocham. Wejź do środka, ukochana.*

Kiedy tylko Shanor weszła do środka, Percydas zamknął za nią głośno drzwi. Podeszedł do niej szybkim krokiem i powiedział stanowczo:

– *Posłuchaj, nie mam pojęcia, kim jesteś. Nie jestem Percydasem, którego znałaś. Najlepiej będzie dla ciebie, jak i dla mnie, jak znikniesz z mojego życia, rozumiesz?*

Zaskoczenie pojawiło się na twarzy Shanor.

– *Ale jak to nie jesteś Percydasem? To, kim jesteś?*

Chłopak zastanawiał się przez chwilę, ale w końcu kiwnął głową. Zdradzenie prawdy tak nieznaczącej dziewczynie nie miało żadnego znaczenia w realizacji jego planu.

– *Jestem Floriath, bardzo potężny czarodziej. Twój ukochany jest przetrzymywany w mojej wieży. Jeśli chcesz go jeszcze raz zobaczyć całego i bezpiecznego, to zostaw mnie w spokoju. Gdy tylko zdobędę koronę, będziesz mogła się z nim spotkać. Do tego czasu masz milczeć. Rozumiesz?*

– *Tak, rozumiem. To ja już chyba sobie pójdę.*

Shanor wyszła na zewnątrz, a Percydasa odprowadzał ją jeszcze przez chwilę wzrokiem, aż nie zniknęła za rogiem korytarza. Tam Momor spotkał swoją siostrę, która stała w towarzystwie sir Agravaina, ojca Shanor. Momor zestresowany sytuacją, przywitał się z mężczyzną i nie zauważył, jak czar zaczął znikać. Rycerz był w szoku, kiedy dojrzał potomka Artura używającego magii.

– *Nie, nie, nie! Moja córka nie będzie miała do czynienia z żadnymi czarownikami! Plamicie honor i dobre imię króla Artura tymi tanimi sztuczkami!*

Tego samego dnia sir Agravain, wraz ze swoją służbą i córką Shanor, wyjechali z zamku Camelot.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OŚMIESZYĆ PERCYDASA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY.

– *Momor może wejść, ale ty Clarine masz zostać za drzwiami. Nie chcę cię widzieć po tym, co wczoraj zrobiłaś!* – krzyk Percydasa słychać było głośno i wyraźnie mimo grubych drzwi prowadzących do pokoju najstarszego brata.

Momor wziął od siostry wymieszaną z napojem miksturę i wszedł do środka. Dziewczyna natomiast oparła się od drzwi i próbowała przysłuchiwać rozmowie.

Minęła dłuższa chwila, zanim Percydasa odważył się zaufać swojemu bratu i napił się przyniesionego napitku. Kiedy efekt powinien już działać, Momor przystąpił do zadawania pytań.

– *Chcesz, aby Clarine weszła do twojego pokoju?* – zapytał wściekłego brata Momor.

– *NIE!* – krzyknął Percydasa – *Nienawidzę jej!*

Clarine wzdrygnęła się za drzwiami na tak brutalne słowa brata. Nie widać było na jego twarzy grymasu bólu, więc mówił prawdę. Momor podszedł do swojego starszego brata i potrząsnął za jego ramiona.

– *Gdzie jest Percydasa? Co z nim zrobiłeś, oszuście?!* – krzyknął.

– *Co? To ja jestem Percy...* – próbował wymigać się starszy brat, ale nagle zwinął się z ogromnego bólu – *Ała! Ała!* – złapał się za brzuch i opadł na podłogę.

– *Gadaj, kim jesteś, bo inaczej brzuch nie przestanie cię boleć!*

– *Ale ja mówię prawdę...* – siedemnastolatki zadzwęczał brzuch z bólu. Percydas przewracał się na boki, próbując się go pozbyć. Nie było w tym nic honorowego – pomyślał Momor, rozumiejąc, dlaczego używanie tej mikstury było źle postrzegane przez jego ojca.

– *Jak się nazywasz?* – zapytał.

– *Per..., ał, ał! Dobrze, dobrze, powiem, powiem! Floriath. Nazywam się Floriath.*

Clarine wparowała do pokoju. Jej twarz wyrażała przerażenie. Nie mogła uwierzyć, że słyszy to imię. Merlin kiedyś opowiadał jej o czarodzieju o imieniu Floriath. To jego rywal z dzieciństwa. Czarodziej, który wybrał złą drogę.

– *Co zrobisz z Percydasem?* – zapytała Clarine, wiążąc czarem oszusta.

– *Nic, nic, ał, ał! Jest w mojej wieży, związany, bezpieczny.*

Wynik decyzji [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OŚMIESZYĆ PERCYDASA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY.

Clarine odprowadziła Shanor pod pokój Percydasa i zamrugała do niej porozumiewawczo.

– *Czar nie będzie działał długo, więc działaj szybko.* – powiedziała i odeszła w głąb korytarza.

Shanor zapukała do drzwi. Te się uchyliły i zza szpary wychyliła się głowa Percydasa.

– *To znowu ty. Czego ode mnie chcesz?*

– *Chyba zaszło nieporozumienie, mój drogi Percydasiu. Czyżbyś zapomniał o naszym miłosnym przyrzeczeniu?*

Percydas wydawał się zaskoczony, ale w mig zrozumiał..

– *Przyrzeczeniu? No tak, tak. Bo my się kochamy, prawda? Oj tak, ja cię bardzo kocham. Wejdź do środka, ukochana.*

Kiedy tylko Shanor weszła do środka, Percydas zamknął za nią głośno drzwi. Podszedł do niej szybkim krokiem i powiedział stanowczo:

– *Posłuchaj, nie mam pojęcia, kim jesteś. Nie jestem Percydasem, którego znałaś. Najlepiej będzie dla ciebie, jak i dla mnie, jak znikniesz z mojego życia, rozumiesz?*

Zaskoczenie pojawiło się na twarzy Shanor.

– *Ale jak to nie jesteś Percydasem? To kim jesteś?*

Chłopak zastanawiał się przez chwilę, ale w końcu kiwnął głową. Zdradzanie prawdy tak nieznaczając dziewczynie nie miało żadnego znaczenia w realizacji jego planu.

– *Jestem Floriath, bardzo potężny czarodziej. Twój ukochany jest przetrzymywany w mojej wieży. Jeśli chcesz go jeszcze raz zobaczyć całego i bezpiecznego, to zostaw mnie w spokoju. Gdy tylko zdobędę koronę, będziesz mogła się z nim spotkać. Do tego czasu masz milczeć. Rozumiesz?*

– *Tak, rozumiem. To ja już chyba sobie pójdę.*

Shanor wyszła na zewnątrz, a Percydas odprowadzał ją jeszcze przez chwilę wzrokiem, aż nie zniknęła za rogiem korytarza. Tam Momor spotkał swoją siostrę, która stała w towarzystwie sir Agravaina, ojca Shanor. Ewidentnie rycerz wyrzucał dziewczynie uczenie się czarów i ich używanie bez pomysłu, jak to miało miejsce wczoraj. Momor zestresowany sytuacją, przywitał się z mężczyzną i nie zauważył, jak czar zaczął znikać. Rycerz był w szoku, kiedy dojrzał potomka Artura używającego magii.

– *Nie, nie, nie! Na brodę Merlina, co ten czarodziej sobie myśli, pozwalając potomkom Artura na używanie magii! Gdzie jest wasza legendarna i honorowa krew? Już ja sobie pogadam z tym mądralińskim starcem! I jeszcze moją córkę w to wciągacie! Zabieram Shanor i jeszcze dziś wyjedziemy z tego czarodziejskiego zamku. Nic tu po nas!*

Tego samego dnia sir Agravain, wraz ze swoją służbą i córką Shanor, wyjechali z zamku Camelot, a Merlin odwiedził Clarine, zabierając jej wszystkie swoje magiczne księgi. Na jakiś czas dziewczyna musiała zapomnieć o nauce nowych zaklęć i czarów.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK I W DECYZJI 2 – 1A DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY.

Momor prowadził karego konia, kiedy Clarine siedziała tuż za nim i kierowała go właściwą drogą do wieży Floriatha. Dziewczyna zapamiętała trasę z opowieści Merlina i jak się okazało, była bardzo pilną uczennicą. Przed oczami rodzeństwa stanęła wysoka, czarna wieża ukryta wśród dębów otaczających wzgórze.

– *Pamiętaj, że na razie się tylko rozglądamy. Floriath to silny czarodziej. Nie zostawiłby swojej wieży bez ochrony, gdyby wiedział, że nie wróci przez jakiś czas.* – powiedziała Clarine do Momora, kiedy zeskoczyła zwinnym ruchem z grzbietu konia.

– *Wiesz, Clarine, myślałem ostatnio o swojej relacji z Percydasem.* – chłopak został z tyłu, a dziewczyna odwróciła się w jego kierunku.

– *Mówisz o ostatnich dniach, gdzie Floriath przebrał się za naszego brata? Momor, daj spokój, to nie był nasz brat.*

– *Wiem, teraz to wiem. Kiedy jednak wyzywałem go na pojedynek i kiedy podawałem mu miksturę, nie byłem tego pewny. Byłem gotów stanąć przeciwko własnemu bratu, aby spełnić swoje marzenie. Czułem, że tylko on stoi na mojej drodze.*

Rodzeństwo stało przez chwilę w ciszy, a Momor spoglądał w bezchmurne niebo. Clarine nabrała dużo powietrza w płuca i głośno odetchnęła.

– *Ja też byłam skłonna, aby zdradzić moją tajemnicę o nauce magii, by rozwiązać wasz konflikt. Merlin pewnie byłby wściekły, bo rycerze nie zaakceptowałyby magii w królewskiej rodzinie. Obiecałam sobie jednak, że wykorzystam magię, aby was wspierać. Aby łączyła ona naszą rodzinę, a nie ją dzieliła. I dzięki tobie, Momor, nadal mogę to robić z ukrycia, bez bycia wytykaną palcami.*

Chłopak przytulił swoją siostrę. Do szczęścia brakowało im tylko Percydasa, który przetrzymywany był gdzieś w tych obskurnych, zimnych komnatach.

Oboje stanęli u progu wejścia do wieży. Z wnętrza bił chłód, a przez wszędobylską ciemność trudno było zobaczyć cokolwiek w środku. Jednak w ciemności coś się poruszyło. Coś wysokiego na cztery metry i szerokiego na trzy. Duże kamienne cielsko podrygiwało co chwilę, stojąc pionowo i wpatrując się swoimi czerwonymi ślepiami w wejście. Momor dostał gęsiej skórki. Czary – pomyślał. Siostra złapała go za ramię i odciągnęła od wieży. Była przestraszona.

– *Musimy uciekać.* – Clarine zagwizdała na konia i klacz oderwała się od jedzenia trawy.

– *Ale, co to było?* – zapytał Momor, po raz pierwszy widząc takie stworzenie.

– *Golem. Żywiotak ziemi, stworzony przy pomocy magii. Jego zadaniem jest obrona wieży i jak tylko przekroczy jej próg, to będzie po nas. Nie jesteśmy gotowi.*

– *Musimy jednak uwolnić Percydasa!*

– *Wiem. Potrzebujemy jednak planu. Bardzo dobrego planu.*

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1A] – Ukraść legendarny miecz Excalibur

Ojciec pozostawił dla swojego następcy swój legendarny oręż, który nigdy się nie tępi i który zdolny jest przeciąć wszystko na tym świecie. Król Artur był godzien wyciągnąć go z kamienia, lecz teraz ostrze może posłużyć do pokonania magicznego golema. Trzeba je tylko wykraść.

Wybór [3B – 2A – 1A] – Zwołać Rycerzy Okrągłego Stołu

Królestwa nie tworzy wyłącznie silny król, ale także jego silni sojusznicy. Król Artur mógł liczyć na pomoc 25 swoich najlepszych rycerzy, którzy zasiadali przy Okrągłym Stole. Teraz przydałaby się ich pomoc w walce z magicznym golemem.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK I W DECYZJI 2 – 1A DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY.

Momor prowadził karego konia, kiedy Clarine siedziała tuż za nim i kierowała go właściwą drogą do wieży Floriatha. Dziewczyna zapamiętała trasę z opowieści Merlina i jak się okazało, była bardzo pilną uczennicą. Przed oczami rodzeństwa stanęła wysoka, czarna wieża ukrywa wśród dębów otaczających wzgórze.

– *Pamiętaj, że na razie się tylko rozglądamy. Floriath to silny czarodziej. Nie zostawiłby swojej wieży bez ochrony, gdyby wiedział, że nie wróci przez jakiś czas.* – powiedziała Clarine do Momora, kiedy zeskoczyła zwinnym ruchem z grzbietu konia.

– *Na szczęście samym Floriathem nie musimy się przejmować, po tym jak związałaś go swoim zaklęciem. Miałaś naprawdę dobry pomysł z tą miksturą. Kto by przypuszczał, że tak silny czarodziej wygada się nieznanej dziewczynie?*

– *Czarodzieje są znani ze swojego wybujałego ego.* – zaśmiała się Clarine. – *Dlatego niewielu ich lubi. Merlin jest wyjątkiem potwierdzającym regułę.*

– *Ciekawe, czy zauważył brakujący eliksir.* – ściszył głos Momor, jakby przyjaciel jego ojca mógł go usłyszeć za pomocą dalekosiężnej magii.

Oboje stanęli u progu wejścia do wieży. Z wnętrza bił chłód, a przez wszędobylską ciemność trudno było zobaczyć cokolwiek w środku. Jednak w ciemności coś się poruszyło. Coś wysokiego na cztery metry i szerokiego na trzy. Duże kamienne cielsko podrygiwało co chwilę, stojąc pionowo i wpatrując się swoimi czerwonymi ślepiami w wejście. Momor dostał gęsiej skórki. *Czary* – pomyślał. Siostra złapała go za ramię i odciągnęła od wieży. Była przestraszona.

– *Musimy uciekać.* – Clarine zagwizdała na konia i klacz oderwała się od jedzenia trawy.

– *Ale, co to było?* – zapytał Momor, po raz pierwszy widząc takie stworzenie.

– *Golem. Żywiotak ziemi, stworzony przy pomocy magii. Jego zadaniem jest obrona wieży i jak tylko przekroczymy jej próg, to będzie po nas. Nie jesteśmy gotowi.*

– *Musimy jednak uwolnić Percydasa!*

– *Wiem. Potrzebujemy jednak planu. Bardzo dobrego planu.*

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1A] – Ukraść legendarny miecz Excalibur

Ojciec pozostawił dla swojego następcy swój legendarny oręż, który nigdy się nie tępi i który zdolny jest przeciąć wszystko na tym świecie. Król Artur był godzien wyciągnąć go z kamienia, lecz teraz ostrze może posłużyć do pokonania magicznego golema. Trzeba je tylko wykraść.

Wybór [3B – 2B – 1A] – Zwołać Rycerzy Okrągłego Stołu

Królestwa nie tworzy wyłącznie silny król, ale także jego silni sojusznicy. Król Artur mógł liczyć na pomoc 25 swoich najlepszych rycerzy, którzy zasiadali przy Okrągłym Stole. Teraz przydałaby się ich pomoc w walce z magicznym golemem.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA I W DECYZJI 2 – 1B DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY.

Momor prowadził karego konia, kiedy Clarine siedziała tuż za nim i kierowała go właściwą drogą do wieży Floriatha. Dziewczyna zapamiętała trasę z opowieści Merlina i jak się okazało, była bardzo pilną uczennicą. Przed oczami rodzeństwa stanęła wysoka, czarna wieża ukrywa wśród dębów otaczających wzgórze.

– *Pamiętaj, że na razie się tylko rozglądamy. Floriath to silny czarodziej. Nie zostawiłby swojej wieży bez ochrony, gdyby wiedział, że nie wróci przez jakiś czas.* – powiedziała Clarine do Momora, kiedy zeskoczyła zwinnym ruchem z grzbietu konia.

– *Dzięki Clarine, że tu ze mną przyjechałaś.*

Dziewczyna spojrzała pytająco na chłopaka.

– *Przecież ratujemy Percydasa, a to nasz wspólny brat.*

– *Wiem, ale ostatnio coraz bardziej sobie zdaję sprawę, jak bardzo polegam na tobie czy na wszystkich innych, oprócz siebie. Mam wrażenie, że jestem tym, kim jestem, tylko dzięki wam. Czasami zastanawiam się, czy na pewno dobrze zastąpię ojca.*

– *Daj spokój. Percydasa nigdy nie zrezygnowałby z korony, gdyby nie był przekonany, że nadajesz się na króla. Nasz ojciec też miał przy boku Merlina, a pod sobą dwudziestu pięciu sprawnych rycerzy, na których zawsze mógł liczyć. Nie można polegać tylko na sobie. A teraz chodźmy uratować naszego artystę.*

Oboje stanęli u progu wejścia do wieży. Z wnętrza bił chłód, a przez wszędobylską ciemność trudno było zobaczyć cokolwiek w środku. Jednak w ciemności coś się poruszyło. Coś wysokiego na cztery metry i szerokiego na trzy. Duże kamienne cielsko podrygiwało co chwilę, stojąc pionowo i wpatrując się swoimi czerwonymi ślepiami w wejście. Momor dostał gęszej skórki, tej samej, którą poczuł kiedy Clarine używała czaru w zamku. *Czary* – pomyślał. Siostra złapała go za ramię i odciągnęła od wieży. Była przestraszona.

– *Musimy uciekać.* – Clarine zagwizdała na konia i klacz oderwała się od jedzenia trawy.

– *Ale, co to było?* – zapytał Momor, po raz pierwszy widząc takie stworzenie.

– *Golem. Żywiotak ziemi, stworzony przy pomocy magii. Jego zadaniem jest obrona wieży i jak tylko przekroczymy jej próg, to będzie po nas. Nie jesteśmy gotowi.*

– *Musimy jednak uwolnić Percydasa!*

– *Wiem. Potrzebujemy jednak planu. Bardzo dobrego planu.*

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1B] – Ukraść legendarny miecz Excalibur

Ojciec pozostawił dla swojego następcy swój legendarny oręż, który nigdy się nie tępi i który zdolny jest przeciąć wszystko na tym świecie. Król Artur był godzien wyciągnąć go z kamienia, lecz teraz ostrze może posłużyć do pokonania magicznego golema. Trzeba je tylko wykraść.

Wybór [3B – 2A – 1B] – Zwołać Rycerzy Okrągłego Stołu

Królestwa nie tworzy wyłącznie silny król, ale także jego silni sojusznicy. Król Artur mógł liczyć na pomoc 25 swoich najlepszych rycerzy, którzy zasiadali przy Okrągłym Stole. Teraz przydałaby się ich pomoc w walce z magicznym golemem.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA I W DECYZJI 2 – 1B DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY.

Momor prowadził karego konia, kiedy Clarine siedziała tuż za nim i kierowała go właściwą drogą do wieży Floriatha. Dziewczyna zapamiętała trasę z opowieści Merlina i jak się okazało, była bardzo pilną uczennicą. Przed oczami rodzeństwa stanęła wysoka, czarna wieża ukrywa wśród dębów otaczających wzgórze.

– *Pamiętaj, że na razie się tylko rozglądamy. Floriath to silny czarodziej. Nie zostawiłby swojej wieży bez ochrony, gdyby wiedział, że nie wróci przez jakiś czas.* – powiedziała Clarine do Momora, kiedy zeskoczyła zwinnym ruchem z grzbietu konia.

– *Tak sobie myślę Clarine, że nie powinnaś ukrywać się ze swoją magią. To, co potrafisz, jest naprawdę niesamowite.*

Policzki dziewczyny przybrały czerwony kolor, po czym odwróciła wzrok.

– *Tylko tak mówisz.*

– *Nie, naprawdę. Wiem, że magia nie jest dobrze postrzegana w naszym świecie, ale ty i Merlin pokazujecie, że można z niej korzystać w bezpieczny sposób. Być może świat byłby lepszy, gdybyśmy przestali się jej bać.*

– *Myślę, że Merlin by się nie zgodził, bo po ostatnim moim czarowaniu był wściekły. Zabrał wszystkie moje książki i nie powiedział, kiedy je odda. Obawiam się też, że teraz, kiedy naszego ojca już nie ma, Merlin opuści Camelot. Nic go tu już nie trzyma. A wtedy zostaną tylko ja, by się wami opiekować.*

Clarine zaśmiała się i spojrzała na wyższego o głowę od niej brata

– *Choć sami sobie dajecie też radę.* – dziewczyna spojrzała na wieżę i ponownie uśmiech pojawił się na jej twarzy – *No, może oprócz obecnej sytuacji.*

Oboje stanęli u progu wejścia do wieży. Z wnętrza bił chłód, a przez wszędobylską ciemność trudno było zobaczyć cokolwiek w środku. Jednak w ciemności coś się poruszyło. Coś wysokiego na cztery metry i szerokiego na trzy. Duże kamienne cielsko podrygiwało co chwilę, stojąc pionowo i wpatrując się swoimi czerwonymi ślepiami w wejście. Momor dostał gęsiej skórki, tej samej, którą poczuł kiedy Clarine używała czaru w zamku. *Czary* – pomyślał. Siostra złapała go za ramię i odciągnęła od wieży. Była przestraszona.

– *Musimy uciekać.* – Clarine zagwizdała na konia i klacz oderwała się od jedzenia trawy.

– *Ale, co to było?* – zapytał Momor, po raz pierwszy widząc takie stworzenie.

– *Golem. Żywiolak ziemi, stworzony przy pomocy magii. Jego zadaniem jest obrona wieży i jak tylko przekroczymy jej próg, to będzie po nas. Nie jesteśmy gotowi.*

– *Musimy jednak uwolnić Percydasa!*

– *Wiem. Potrzebujemy jednak planu. Bardzo dobrego planu.*

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1B] – Ukraść legendarny miecz Excalibur

Ojciec pozostawił dla swojego następcy swój legendarny oręż, który nigdy się nie tępi i który zdolny jest przeciąć wszystko na tym świecie. Król Artur był godzien wyciągnąć go z kamienia, lecz teraz ostrze może posłużyć do pokonania magicznego golema. Trzeba je tylko wykraść.

Wybór [3B – 2B – 1B] – Zwołać Rycerzy Okrągłego Stołu

Królestwa nie tworzy wyłącznie silny król, ale także jego silni sojusznicy. Król Artur mógł liczyć na pomoc 25 swoich najlepszych rycerzy, którzy zasiadali przy Okrągłym Stole. Teraz przydałaby się ich pomoc w walce z magicznym golemem.

Tydzień 4 – Lekcja 4

Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu

Finał projektu to ważne wydarzenie i okazja, by pochwalić się wynikami swojej pracy. Opowieść też zbliża się do kulminacyjnego punktu. Narracja powinna więc zawierać duży ładunek emocjonalny podkreślający wagę obu wydarzeń.

Przykład:

Momor poczuł dziwne wrażenie, jakby ktoś do niego mówił. Odwrócił się za siebie, jednak tam nikogo nie było. Głos jednak znowu się pojawił. Głos należący do kobiety.

– To ja, Fenivien. Kontaktuję się z tobą dzięki magii. Słyszysz mnie tylko ty i nikt inny. Nadszedł moment, na który się przygotowywałaś. Rycerze i Czarodzieje są gotowi wysłuchania twoich argumentów, kiedy będziesz gotowy. Przygotuj swoją wypowiedź. Pamiętaj, że twoim celem jest udowodnienie, że to ty nadajesz się na króla. Nie tylko twoje słowa będą o tym świadczyć. Twoje gesty, ruch ciała, sposób mówienia, czy nawet wrażliwość i empatia będą miały ogromne znaczenie. Przygotuj się i zwołaj ludzi. Na pewno przybędą.

Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Pokonanie magicznego golema przy pomocy legendarnego miecza jest czynem godnym chwały każdego dumnego rycerza. O tej walce będą wspominać legendy po świata kres.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Informacja 2 – Strata Wybór A

Miecz sam wybiera swojego właściciela i do tej pory był nim tylko król Artur. Wykradnięcie tak legendarnego miecza może nie być czynem godnym chwały i może wiązać się to z poważnymi konsekwencjami. Prawdopodobnie będzie to ostatnia walka tego legendarnego ostrza.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Wspólna walka z zagrożeniem wspomże przyszłemu następcy tronu utrwalić więzy przyjaźni, która trwać będzie przez następne dekady. Powołując się na swoich sojuszników, król może się liczyć z pewną wygraną, bez żadnych strat materialnych.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Wyręczenie się rycerzami w ratowaniu własnego brata nie jest czynem godnym chwały, o którym mogłyby mówić pieśni spisywane przez podróżnych grajków. Król, który podjął taką decyzję, w oczach swoich sojuszników będzie wydawał się słaby i będzie trudniej mu nad nimi zapanować w przyszłości.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Momor wyruszył samotnie w kierunku wieży Floriatha, nie chcąc narazić swojej siostry na niebezpieczeństwo. Wiedział, że to do niego należało uratowanie swojego brata.

Kiedy zsiadł z konia, wyciągnął duży i niemal biały miecz z pochwy. Kątem oka zobaczył, że w torbie doczepionej do siodła była mikstura z karteczką. Sięgnął po nią i przeczytał – *“Jestem wściekła, że pojechałeś sam. Jeśli naprawdę musisz to zrobić bez mojej pomocy, wypij chociaż miksturę. Da ci siłę dziesięciu mężów na krótki czas”*. Momor zaśmiał się. Typowa Clarine. Opiekowała się nim nawet wtedy, kiedy ten o tym nie wiedział. Odłożył jednak miksturę z powrotem do torby – *Tym razem muszę zrobić to o własnych siłach. Tak, jakby zrobił to ojciec*. – pomyślał.

Miecz, który trzymał w ręku, był ciężki, ale leżał idealnie w objęciach jego dłoni. Ścisnął go z całych sił, po czym spojrzął po raz kolejny na lśniącą klingę.

– *Nie dziwne, że nazywają go Mieczem Światła* – powiedział pod nosem.

Chłopak stał przed wejściem do wieży Floriatha. Wziął głębszy oddech i wszedł w ciemność, z której spoglądały na niego czerwone, magiczne oczy.

Golem był olbrzymi. Jego masywne ciało stworzone z kamienia poruszało się ociężale, lecz wydawało się niezniszczalne. Momor złapał miecz oboma rękoma i uniósł go do góry, a wtedy jego klinga otoczył jasny blask, rozświetlający wnętrze wieży. Za plecami golema, związany leżał Percydas, uśpiony zapewne jakimś zaklęciem czarodzieja. Golem jednak nie czekał, aż chłopak przypatrzy się każdemu detalowi wieży. Jego cielsko ruszyło do przodu. Momor trzymając trzon Excalibura, nie czuł strachu. Czuł się silny, jakby władał magią znacznie potężniejszą od golema. Wydawało mu się, że słyszy głos ojca:

– *Jestem z ciebie dumny, synu*.

Kiedy golem zamachnął się kamienną pięścią w kierunku chłopaka, Momor zrobił szybki unik. Wykorzystał swój rozmiar, aby przeturlać się za plecy potwora. Ten powoli obrócił się w jego kierunku, ale był za wolny. Momor ciął olbrzyma raz za razem, nie zatrzymując się ani na chwilę. Był zwinny, szybki, skuteczny. Miecz rozbłyskał silną magią z każdym uderzeniem, a kolejne kamienie odpadały z ciała magicznego stworzenia.

– *Nie zadziera się z królewską rodziną!* – krzyczał.

Zamachnął się po raz ostatni z całych sił na potwora, a blask Excalibura oślepił go.

Minęła chwila, zanim jego wzrok przyzwyczał się do ciemności. Kamienie pozostałe po golemie leżały bezwładnie na ziemi. Momor poczuł ulgę. Excalibur trzymany w jego ręce jarzył się nadal delikatnym blaskiem, a klinga była ostra niczym nowa.

– *Co, gdzie ja jestem? Momor, czy to ty?* – Percydas uniósł się powoli.

Wynik decyzji [3B – 2A –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Tętent koni rozbrzmiewał w lesie okalającym zamek Camelot. Ciężkie uderzenia kopyt o ziemię unosiły opadłe liście i drobiny piachu. Za orszakiem rycerzy unosił się przez dłuższy moment dym. Na przedzie jechał Momor, również ubrany w rycerską płytę, a u jego pasa wisiała pochwa z mieczem. Zabrał ulubionego konia swojego ojca. Rycerze Okrągłego Stołu podążali za swoim przyszłym królem, by uratować jego brata.

Kiedy orszak zatrzymał się pod wieżą maga, rycerze utworzyli zwarty szyk bojowy wyuczony w bitewnej praktyce. Skierowali się powoli w stronę wejścia do wieży. Chłód i zimno buchnęło ze środka, a każdy pojedynczy rycerz poczuł gęsią skórę na swych rękach.

– *Magia.* – skomentował idący na czele orszaku sir Agravain, ojciec Shanor.

Jego córka zapłakałaby się, gdyby nie udało mu się ocalić Percydasa, więc miał dodatkową motywację do uratowania siedemnastolatka. Momor, mimo swojego młodego wieku, szedł również na czele kolumny. Inni rycerze nie traktowali go w żaden sposób ulgowo, po tym jak pokazał swoje umiejętności w honorowym pojedynku.

Kiedy połowa rycerzy znalazła się w środku, ktoś krzyknął do tyłu kolumny:

– *Kamienna bestia! Dzieło czarodziejów! Przygotować się na silny atak, unieść tarcze!*

– *Za Brytanię!* – krzyknęli jak jeden mąż rycerze, kiedy Golem poruszył się w ich kierunku, podnosząc swoje kamienne pięści.

Żywiolak ziemi nie miał najmniejszych szans. Poległ pod ostrzami Rycerzy Okrągłego Stołu, a tym który zadał ostatni cios, był Momor. Tłum skandował imię najmłodszego syna Artura. Chłopak jednak nie dołączył do nich, bo szukał Percydasa. W końcu odnalazł go, uwolnionego spod zaklęcia Floriatha wraz z rozpadnięciem się Golema. Chłopak był cały i bezpieczny. Momor uściskał go z całych sił.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Momor wyruszył samotnie w kierunku wieży Floriatha, nie chcąc narazić swojej siostry na niebezpieczeństwo. Wiedział, że to do niego należało uratowanie własnego brata.

Kiedy zsiadł z konia, wyciągnął duży i niemal biały miecz z pochwy. Miecz, który trzymał w ręku, był ciężki, ale leżał idealnie w objęciach jego dłoni. Ścisnął go z całych sił, po czym spojrzał po raz kolejny na lśniąca klingę.

– Nie dziwne, że nazywają go Mieczem Światła. – powiedział pod nosem.

Chłopak stał przed wejściem do wieży Floriatha. Wziął głębszy oddech i wszedł do ciemności, z której spoglądały na niego czerwone, magiczne oczy.

Golem był olbrzymi. Jego masywne ciało stworzone z kamienia poruszało się ociężale, lecz wydawało się niezniszczalne. Momor złapał miecz oboma rękoma i uniósł go do góry, a wtedy jego klingę pokrył jasny blask, rozświetlający wnętrze wieży. Za plecami golema, związany leżał Percydasa, uśpiony zapewne jakimś zaklęciem czarodzieja. Golem jednak nie czekał, aż chłopak przypatry się każdemu detalowi wieży. Jego cielsko ruszyło do przodu. Momor trzymając trzon Excalibura, nie czuł strachu. Czuł się silny, jakby władał magią znacznie potężniejszą od golema. Wydawało mu się, że słyszy głos ojca:

– Jestem z was dumny, moje dzieci.

Kiedy golem zamachnął się kamienną pięścią w kierunku chłopaka, Momor zrobił szybki unik. Gdyby chłopak miał więcej czasu na przemyślenia, zauważyłby, że na jego rękach pojawiła się gęsia skórka. Być może dostrzegłby również głowę wystającą zza wąskiego okna wieży, która należała do jego siostry. Clarine wypowiadała słowa starodawnego zaklęcia, aby spowolnić ruchy Golema. Wiedziała, że Momor ruszy sam, aby uratować Percydasa. Był zbyt dumny i honorowy, aby zdecydować inaczej. Nie oznaczało to

jednak, że nie mogła go wspierać z cienia. Nie musiała być wychwalana w pieśniach bardów. Dla niej najważniejsza była rodzina.

Momor ciął olbrzyma raz za razem, nie zatrzymując się ani na chwilę. Był zwinny, szybki, skuteczny, choć tak naprawdę to Golem był zbyt wolny. Miecz błyszczał silną magią za każdym uderzeniem, a kolejne kamienie odpadały z ciała magicznego stworzenia.

– *Nie zadziera się z królewską rodziną!* – krzyczał.

Zamachnął się po raz ostatni z całych sił na potwora, a blask Excalibura oślepił go.

Minęła chwila, zanim jego wzrok przyzwyczał się do ciemności. Kamienie pozostałe po golemie leżały bezwładnie na ziemi. Momor poczuł ulgę. Excalibur trzymany w jego ręce jarzył się nadal delikatnym blaskiem, a klinga była ostra niczym nowa.

– *Co, gdzie ja jestem? Momor, czy to ty?* – Percydas uniósł się powoli.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Tętent koni rozbrzmiewał w lesie okalającym zamek Camelot. Ciężkie uderzenia kopyt o ziemię unosiły opadłe liście i drobiny piachu. Za orszakiem rycerzy unosił się przez dłuższy moment dym. Na przodzie jechał Momor, również ubrany w rycerską płytę, a u jego pasa wisała pochwa z mieczem. Zabrał ulubionego konia swojego ojca. Rycerze Okrągłego Stołu podążali za swoim przyszłym królem, by uratować jego brata.

Orszak zatrzymał się pod wieżą maga. Rycerze czekali na to, aż ktoś przejmie dowództwo, jednak brak sir Agravaina był znacząco odczuwalny. Ten nie odpowiedział na zawołanie do boju Rycerzy Okrągłego Stołu, przez co zrezygnował oficjalnie ze swojego stanowiska, uchylając się od swoich obowiązków. Momor postanowił sam poprowadzić rycerzy do wnętrza wieży.

– *Nie lękajcie się, żadna magia nam niestraszna!* – krzyknął do tyłu.

Kiedy połowa rycerzy znalazła się w środku, ktoś krzyknął do tyłu kolumny:

– *Kamienna bestia! Dzieło czarodziejów! Przygotować się na silny atak, unieść tarcze!*

– *Za Brytanię!* – krzyknęli jak jeden mąż rycerze, kiedy Golem poruszył się w ich kierunku, podnosząc swoje kamienne pięści.

Walka była zawzięta, ale ostatecznie Golem został powalony siłą rycerskich mieczy i wiążący go czar przysł. Ostateczny cios został oddany Momorowi, jako chwila chwały dla przyszłego króla. Tłum skandował imię najmłodszego syna Artura. Chłopak jednak nie dołączył do nich, bo szukał Percydasa. W końcu odnalazł go, uwolnionego spod zaklęcia Floriatha wraz z rozpadnięciem się Golema. Chłopak był cały i bezpieczny. Momor uściskał go z całych sił.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

– *Wypij to.* – Clarine wyciągnęła fiołkę z nieznaną substancją, którą odkorkowała i podała swojemu bratu. – *Zabrałam to z zapasów Merlina, kiedy szukałam mikstury mówienia prawdy.*

Momor spojrział na różowy płyn w środku. Zbliżył nos, jednak zapach był dla niego nie do zidentyfikowania. Pachniał jak marzenia. Przyłożył butelkę do ust i wypił zawartość fiołki.

Nagle poczuł, jak jego ciało staje się ciepłe. Jego serce zaczęło szybciej bić, a miecz, który trzymał w ręce i wydawał mu się niebywale ciężki, stał się lekki jak piórko. Oszukiwał Excalibur przy pomocy magicznego wywaru, ale teraz leżał w jego dłoni idealnie. Jakby był dopasowany właśnie do niego, tak jak był dopasowany do jego ojca. Momor spojrział po raz kolejny na lśniąca klingę. *Nie dziwne, że nazywają go Mieczem Światta* – pomyślał.

Chłopak stał przed wejściem do wieży Floriatha. Za swoimi plecami czuł ciepłe powietrze wydychane z ust Clarine, która zamierzała wspierać go przy użyciu swojej magii. Wziął głębszy oddech i wszedł do ciemności, z której spoglądały na niego czerwone, magiczne oczy.

Golem był olbrzymi. Jego masywne ciało stworzone z kamienia poruszało się ociężale, lecz wydawało się niezniszczalne. Momor podniósł legendarny miecz jedną ręką ponad głowę, a wtedy jego klingę pokrył jasny blask, rozświetlając wnętrze wieży. Za plecami golema, związany leżał ich starszy brat Percydasa, uśpiony zapewne jakimś zaklęciem czarodzieja. Golem jednak nie czekał, aż rodzeństwo przypatrzy się każdemu detalowi wieży. Jego cielsko ruszyło do przodu. Momor trzymając trzon Excalibura, nie czuł strachu. Czuł się silny, jakby władał magią znacznie potężniejszą od golema. Kiedy magiczny potwór

zamachnął się kamienną pięścią w kierunku chłopaka, jego ręka utknęła w powietrzu. Momor spojrzął na siostrę, która wypowiadała starodawne zaklęcie. Odwrócił się w kierunku Golema.

– *Nie zadziera się z królewską rodziną!* – krzyknął.

Wykorzystał okazję i czując ogromną moc pochodzącą z wypitego eliksiru, zamachnął się z całych sił na potwora, a blask Excalibura oślepił ich oboje.

Minęła chwila, zanim ich wzrok przyzwyczyił się do ciemności. Kamienie pozostałe po golemie leżały bezwładnie na ziemi. Momor poczuł ulgę. Dopiero po chwili zdał sobie sprawę, że ulga wynikała z lekkości jego ręki. Nie trzymał już bowiem ciężkiego miecz. To, co zostało w jego ręce, to zdobiony trzon. Klinga roztrzaskała się na trzynaście części.

– *Co, gdzie ja jestem? Momor, Clarine, czy to wy?* – Percydasi uniósł się powoli.

Rodzeństwo było znowu w komplecie.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Tętent koni rozbrzmiewał w lesie okalającym zamek Camelot. Ciężkie uderzenia kopyt o ziemię unosiły opadłe liście i drobiny piachu. Za orszakiem rycerzy unosił się przez dłuższy moment dym. Na przodzie jechał Momor, również ubrany w rycerską płytę, a u jego pasa wisała pochwa z mieczem. Za nim siedziała Clarine, obawiając się, że niektórzy rycerze mogli poznać jej magiczny sekret. Żaden z nich jednak nie dawał tego po sobie poznać. Rycerze Okrągłego Stołu podążali za swoim przyszłym królem, by uratować jego brata.

Kiedy orszak zatrzymał się pod wieżą maga, rycerze utworzyli zwarty szyk bojowy wyuczony w bitewnej praktyce i skierował się powoli w stronę wejścia do wieży. Chłód i zimno buchnęło ze środka, a każdy pojedynczy rycerz poczuł gęsią skórę na swych rękach.

– *Magia.* – skomentował idący na czele orszaku sir Agravain, ojciec Shanor.

Jego córka zapłakałaby się, gdyby nie udało mu się ocalić Percydasa, więc miał dodatkową motywację do uratowania siedemnastolatka. Momora otaczała grupa najlepszych rycerzy, broniąc swojego przyszłego króla. Czuli bowiem, że chłopak nie ma żadnego doświadczenia w walce, a to, co zobaczyli na uczcie, tylko potwierdzało ich domysły.

– *To ja zostanę na zewnątrz* – powiedziała Clarine, uśmiechając się niewinnie do brata.

Momor wiedział, że może liczyć na jej magię, tylko dziewczyna nie chciała dłużej testować cierpliwości Merlina, więc wolała robić to w tajemnicy.

Kiedy połowa rycerzy znalazła się w środku, ktoś krzyknął do tyłu kolumny:

– *Kamienna bestia! Dzieło czarodziejów! Przygotować się na silny atak, unieść tarcze!*

– *Za Brytanię!* – krzyknęli jak jeden mąż rycerze, kiedy Golem poruszył się w ich kierunku, podnosząc swoje kamienne pięści.

Żywiołak ziemi nie miał najmniejszych szans. Dzięki wsparciu Clarine, która rzucała czary przez wąskie okno wieży, Golem został pokonany bez większego wysiłku. Ostatni cios zadany magicznemu olbrzymowi jednak nie należał do Momora, a do sir Agravaina. Tłum wiwatował z radości, jednak nikt nie odważył się skandować imienia Momora, który nie pokazał pełni swojej siły w tej walce. Chłopak nie przejął się tym, bo szukał w tym czasie Percydasa. W końcu odnalazł go, uwolnionego spod zaklęcia Floriatha wraz z rozpadnięciem się Golema. Percydas był cały i bezpieczny. Momor uściskał go z całych sił.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Miecz, który trzymał w ręku, był ciężki i nieporęczny. Wydawało mu się, że nie jest dopasowany do jego ręki, ale mimo to ściskał go z całych sił. Momor spojrzął po raz kolejny na lśniącą klingę. *Nic dziwnego, że nazywają go Mieczem Światła* – pomyślał.

Chłopak stał przed wejściem do wieży Floriatha. Za swoimi plecami czuł ciepłe powietrze wydychane z ust Clarine, która zamierzała wspierać go przy użyciu swojej magii. Wziął głębszy oddech i wszedł do ciemności, z której spoglądały na niego czerwone, magiczne oczy.

Golem był olbrzymi. Jego masywne ciało stworzone z kamienia poruszało się ociężale, lecz wydawało się niezniszczalne. Momor złapał miecz oboma rękoma i uniósł go do góry, a wtedy jego klingę pokrył jasny blask, rozświetlający wnętrze wieży. Za plecami golema, związany leżał ich starszy brat Percydas, uśpiony zapewne jakimś zaklęciem czarodzieja. Golem jednak nie czekał, aż rodzeństwo przypatrzy się każdemu detalowi wieży. Jego cielsko ruszyło do przodu. Momor trzymając trzon Excalibura, nie czuł strachu. Czuł się

silny, jakby władał magią znacznie potężniejszą od golema. Kiedy magiczny potwór zamachnął się kamienną pięścią w kierunku chłopaka, jego ręka utknęła w powietrzu. Momor spojrział na siostrę, która wypowiadała starodawne zaklęcie. Odwrócił się w kierunku Golema.

– *Nie zadziera się z królewską rodziną!* – krzyknął.

Wykorzystał okazję i zamachnął się z całych sił na potwora, a blask Excalibura oślepił ich oboje.

Minęła chwila, zanim ich wzrok przyzwyczaił się do ciemności. Kamienie pozostałe po golemie leżały bezwładnie na ziemi. Momor poczuł ulgę. Dopiero po chwili zdał sobie sprawę, że ulga wynikała z lekkości jego ręki. Nie trzymał już bowiem ciężkiego miecz. To, co zostało w jego ręce, to zdobiony trzon. Klinga roztrzaskała się na trzynaście części.

– *Co, gdzie ja jestem? Momor, Clarine, czy to wy?* – Percydas uniósł się powoli.

Rodzeństwo było znowu w komplecie.

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Tętent koni rozbrzmiewał w lesie okalającym zamek Camelot. Ciężkie uderzenia kopyt o ziemię unosiły opadłe liście i drobiny piachu. Za orszakiem rycerzy unosił się przez dłuższy moment dym. Na przedzie jechał Momor, również ubrany w rycerską płytę, a u jego pasa wisiała pochwa z mieczem. Za nim siedziała Clarine, próbująca unikać kontaktu wzrokowego z innymi rycerzami. Wiedziała, że jej magiczny sekret jest im dobrze znany. Rycerze Okrągłego Stołu podążali za swoim przyszłym królem, by uratować jego brata.

Orszak zatrzymał się pod wieżą maga. Rycerze czekali na to, aż ktoś przejmie dowództwo, jednak brak sir Agravaina był znacząco odczuwalny. Ten nie odpowiedział na zawołanie do boju Rycerzy Okrągłego Stołu, przez co zrezygnował oficjalnie ze swojego stanowiska, uchylając się od swoich obowiązków. Clarine podpowiedziała Momorowi, aby wykorzystał tę okazję, by zdobyć szacunek rycerzy. Chłopak stanął na schodkach prowadzących do wieży i uniósł miecz.

– *Nie lękajcie się, żadna magia nam niestraszna!* – krzyknął do tyłu. – *Mamy naszą własną magię. Nie musicie się jej obawiać.* – Momor wyciągnął rękę do swojej siostry i pomógł jej się wspiąć na schodki.

Rycerze spojrzeli na nich wymownym wzrokiem, ale któryś z nich krzyknął:

– *Za naszego nowego króla! Za czarodziejkę Clarine!*

– *Za Brytanię!* – odpowiedział mu tłum.

Clarine poczuła, że w końcu może odetchnąć. Przestała przejmować się opinią innych. Poczła w sobie ogromną magię. Była gotowa zmierzyć się z magicznym stworzeniem. Z Momorem i czarodziejką na czele, orszak wszedł do wnętrza wieży.

Walka była zawzięta, ale ostatecznie Golem został powalony siłą rycerskich mieczy i wiążący go czar przysł. Ostateczny cios został zadany wzmacnianym magią ostrzem Momora. Tłum skandował imię najmłodszego syna Artura. Chłopak jednak nie dołączył do nich, bo szukał Percydasa. W końcu odnalazł go, uwolnionego spod zaklęcia Floriatha wraz z rozpadnięciem się Golema. Percydas był cały i bezpieczny. Momor uściskał go z całych sił.

Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura. Nie był już tym chłopcem, który pokonał przy pomocy Excalibura straszliwego golema, mimo iż pieśni o tym dniu po dziś dzień śpiewane są przez bardów w całej Brytanii.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. Dojrzał rywalizację w jego bracie, mimo iż ten stawał przeciwko jego przebierańcowi. Przez jego decyzje, relacja braci nie wróciła do tego samego poziomu, jaka była przed tym wydarzeniem. Percydas wyjechał z zamku Camelot w towarzystwie Shanor i plotki głoszą, że założył swoją własną szkołę malarską. Nigdy nie powrócił do rodzinnych włości.

Tuż przy tronie, u boku Momora spoczywała dumnie klinga legendarnego miecza Excalibur, której nikt nie odważył się królowi zabrać po tym, jak użył jej do pokonania Golema. Zdobył ją w nieczny sposób, jednak klinga odpowiedziała na jego wezwanie i uczyniła go godnym jej dzierżenia.

Rycerze Okrągłego Stołu dumnie wypowiadali się o swoim nowym władcy, a także o jego prawej ręce, Clarine, która zastąpiła Merliną. Rycerze nie zdawali sobie bowiem sprawy, że dziewczyna również para się magią. Jej tajemnica była przez długi czas skrywana w królewskim zamku.

Czarodziej Merlin zamieszkał w dawnej wieży Floriatha i uczynił z niej przytulną bibliotekę. Po śmierci swojego przyjaciela, Artura, zapragnął odłączyć się od polityki i spraw królestwa.

Momor został zapamiętany jako godny następca króla Artura, a jego imię pojawiało się w licznych legendach i pieśniach, które wychwalały jego honor i siłę.

Epilog [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. Dojrzał rywalizację w jego bracie, mimo iż ten stawał przeciwko jego przebierańcowi. Przez jego decyzje, relacja braci nie wróciła do tego samego poziomu, jaka była przed tym wydarzeniem. Percydas wyjechał z zamku Camelot w towarzystwie Shanor i plotki głoszą, że założył swoją własną szkołę malarską. Nigdy nie powrócił do rodzinnych włości.

Rycerze Okrągłego Stołu rozrosli się z dwudziestu pięciu członków organizacji, aż do stu pięćdziesięciu najlepszych wojaków, chcących służyć swojemu władcy. Ich bitwa z magiczną bestią w wieży podstępного czarodzieja, przeszła do historii jako pokaz prawdziwej siły Rycerzy Okrągłego Stołu. Każdy chciał dostąpić zaszczytu wstąpienia w ich szeregi. Niektórzy wojacy jednak odeszli, nie dostrzegając w swoim nowym władcy siły. To Rycerze stanowili jego siłę, nie on sam.

U boku Momora zasiadła jego prawa ręka, Clarine, która zastąpiła Merlina. Kobieta była również wychwalana i wielu starało się o jej względy. Rycerze nie zdawali sobie bowiem sprawy, że dziewczyna również para się magią. Jej tajemnica była przez długi czas skrywana w królewskim zamku.

Czarodziej Merlin zamieszkał w dawnej wieży Floriatha i uczynił z niej przytulną bibliotekę. Po śmierci swojego przyjaciela, Artura, zapragnął odłączyć się od polityki i spraw królestwa.

Momor został zapamiętany jako godny następca króla Artura, a legendy i pieśni wychwalały zarówno jego honor, jak i jego silnych sojuszników, które tworzyły zjednoczoną i potężną Brytanię.

Epilog [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura. Nie był już tym chłopcem, który pokonał przy pomocy Excalibura straszliwego golema, mimo iż pieśni o tym dniu po dziś dzień śpiewane są przez bardów w całej Brytanii.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. Nie mógł zostać w zamku, kiedy jego ukochana wyjechała. Wyruszył na jej poszukiwania, podążając drogą obraną przez sir Agravaina. Kiedy znowu połączył się ze swoją miłością, wrócił na zamek Camelot i wspierał swojego brata w podejmowanych decyzjach. Shanor, dowiedziawszy się o zdolnościach Clarine, zapragnęła również nauczyć się podstawowej magii.

Tuż przy tronie, u boku Momora spoczywała dumnie klinga legendarnego miecza Excalibur, której nikt nie odważył się królowi zabrać po tym, jak użył jej do pokonania Golema. Zdobył ją w nieczny sposób, jednak klinga odpowiedziała na jego wezwanie i uczyniła go godnym jej dzierżenia.

Rycerze Okrągłego Stołu dumnie wypowiadali się o swoim nowym władcy, jednak nie dotyczyło to jego prawej ręki, Clarine. Dziewczyna musiała mierzyć się z takimi samymi spojrzeniami, z jakimi mierzył się jej poprzednik, Merlin. Ludzie od zawsze bali się magii i najwidoczniej przez długi czas jeszcze miało się to zupełnie nie zmienić.

Czarodziej Merlin zamieszkał w dawnej wieży Floriatha i uczynił z niej przytulną bibliotekę. Po śmierci swojego przyjaciela, Artura, zapragnął odłączyć się od polityki i spraw królestwa.

Momor został zapamiętany jako godny następca króla Artura, a jego imię pojawiało się w licznych legendach i pieśniach, które wychwalały jego honor i siłę. Niektóre z mniej popularnych pieśni wspominały, że w walce z golemem wspierała go magia jego siostry, jednak niewielu w to wierzyło.

Epilog [3B– 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: MOMOR WYZWIE BRATA NA HONOROWY POJEDYNEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.



Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. Nie mógł zostać w zamku, kiedy jego ukochana wyjechała. Wyruszył na jej poszukiwania, podążając drogą obraną przez sir Agravaina. Kiedy znowu połączył się ze swoją miłością, wrócił na zamek Camelot i wspierał swojego brata w podejmowanych decyzjach. Shanor zerwała kontakt ze swoim ojcem i po długim czasie treningu, dostąpiła również zaszczytu, aby zasiąść przy Okrągłym Stole jako pierwsza kobieta rycerz. Dumnie służyła swojemu nowemu królowi.

Rycerze Okrągłego Stołu rozrosli się z dwudziestu pięciu członków organizacji, aż do stu pięćdziesięciu najlepszych wojaków, chcących służyć swojemu władcy. Ich bitwa z magiczną bestią w wieży podstępnego czarodzieja przeszła do historii jako pokaz prawdziwej siły Rycerzy Okrągłego Stołu. Każdy chciał dostąpić zaszczytu wstąpienia w ich szeregi. Niektórzy wojacy jednak odeszli, nie dostrzegając w swoim nowym władcy siły. To Rycerze stanowili jego siłę, nie on sam.

U boku Momora zasiadła jego prawa ręka, Clarine, która zastąpiła Merlina. Dziewczyna musiała mierzyć się z takimi samym spojrzeniami, z jakimi mierzył się jej poprzednik, Merlin. Ludzie od zawsze bali się magii i najwidoczniej przez długi czas jeszcze miało się to zupełnie nie zmienić. Na szczęście Clarine bardzo dobrze dogadywała się z Shanor, u której znajdowała zrozumienie.

Czarodziej Merlin zamieszkał w dawnej wieży Floriatha i uczynił z niej przytulną bibliotekę. Po śmierci swojego przyjaciela, Artura, zapragnął odłączyć się od polityki i spraw królestwa.

Momor został zapamiętany jako godny następcą króla Artura, a legendy i pieśni wychwalały zarówno jego honor, jak i jego królewską rodzinę, która pozostała wiernie przy jego boku.

Epilog [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura. Nie był już tym chłopcem, który pokonał przy pomocy Excalibura straszliwego golema, mimo iż pieśni o tym dniu po dziś dzień śpiewane są przez bardów w całej Brytanii.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. W jego oczach Clarine obrała stronę jego brata, wspierając go przy użyciu swojej magii, a dodatkowo nie wahając się, użyła wobec jego sobowtóra mikstury do mówienia prawdy. Ich relacja nie była taka, jak dawniej, a sam Percydas wyjechał z zamku. Według plotek został ciepło przywitany przez sir Agravaina, który dojrzał w chłopaku niechęć do magii. Niedługo później poślubił Shanor.

Pierwszym prawem nowego króla było uchwalenie magii jako czegoś naturalnego dla świata. Przedstawił Clarine jako swoją prawą rękę, która zajęła miejsce Merlina jako nadwornego czarodzieja. Następnym prawem król ustalił, że przy Okrągłym Stole mogą zasiadać nie tylko rycerze, ale także czarodzieje, zmieniając miano członków tego stowarzyszenia na Bohaterów Okrągłego Stołu.

Merlin wyjechał z zamku niedługo po przejściu przez Momora korony, rozwożąc po Brytanii rozbite części Excalibura, tworząc w ten sposób 13 skarbów Brytanii.

Poza kilkoma legendami postać Momora nie zapisała się tak wyraziście na kartach historii jak postać jego ojca. Jednak Momorowi nigdy na tym nie zależało. Zamiast być znanym ze swojego honoru czy siły, wolał być znany ze swoich otwartości i przychylności nie tylko rycerzom, ale również czarodziejom.

Epilog [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: PODAĆ PERCYDASOWI MIKSTURĘ MÓWIENIA PRAWDY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura.

Percydas nie pragnął korony. O tym, co wydarzyło się na zamku Camelot, dowiedział się jednak od służby. W jego oczach Clarine obrała stronę jego brata, wspierając go przy użyciu swojej magii, a dodatkowo nie wahając się, użyła wobec jego sobowtóra mikstury do mówienia prawdy. Percydas nie był w stanie zaufać swojej rodzinie, tak jak przed tymi wydarzeniami, więc pewnego dnia wyjechał wraz z Shanor z zamku Camelot i plotki głoszą, że założył swoją własną szkołę malarską. Nigdy nie powrócił do rodzinnych włości.

Z biegiem czasu Rycerze Okrągłego Stołu rozrosli się z dwudziestu pięciu członków organizacji, do pięćdziesięciu najlepszych wojaków, chcących służyć swojemu władcy. Ci, którzy wytykali nowemu władcy spoufalanie się z magią czy brak honoru, mogli opuścić szeregi organizacji. Momor przestał przejmować się tymi uwagami, dostrzegając siłę w swoich poddanych i przyjaciółach, a nie tylko w sobie.

Po kilku latach Momor odważył się wprowadzić prawo, które uchwalało magię jako coś naturalnego dla świata. Clarine od początku była jego prawą ręką, jednak od tego momentu była również oficjalnie traktowana jako czarodziejka. U boku nowego króla znajdowało się więc dwóch najpotężniejszych czarodziei w całej Brytanii i w nich oboje Momor pokładał ogromne zaufanie.

Poza kilkoma legendami postać Momora nie zapisała się tak wyraziście na kartach historii jak postać jego ojca. Wiele legend i pieśni podkreślało siłę wszystkich Brytyjczyków, a nie pojedynczej osoby. Momor był zadowolony z takiego obrotu spraw, bo wierzył, że to właśnie mieszkańcy jego królestwa stanowią podstawę jego siły. Na wielu ustach był postrzegany jako dobry i łaskawy król, który zakazał używania w królestwie mikstury mówienia prawdy, a także innych mikstur i zaklęć, które mogłyby być używane w niecnym i krzywdzącym celu.

Epilog [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: UKRAŚĆ LEGENDARNY MIECZ EXCALIBUR.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura. Nie był już tym chłopcem, który pokonał przy pomocy Excalibura straszliwego golema, mimo iż pieśni o tym dniu po dziś dzień śpiewane są przez bardów w całej Brytanii.

Percydas po uratowaniu utrzymał swój niechętny status do przejęcia władzy i sam założył na głowę swojego młodszego brata koronę. Tuż po tym wyruszył na poszukiwania swojej ukochanej Shanor, którą sir Agravain zabrał do ich rodzinnych włości. Kiedy udało mu się ją odnaleźć, Percydas dołączył do Okrągłego Stołu jako artystyczny rycerz, wspierając swojego brata.

Pierwszym prawem nowego króla było uchwalenie magii jako czegoś naturalnego dla świata. Przedstawił Clarine jako swoją prawą rękę, która zajęła miejsce Merlina jako nadwornego czarodzieja. Następnym prawem król ustalił, że przy Okrągłym Stole mogą zasiadać nie tylko rycerze, ale także czarodzieje, zmieniając miano członków tego stowarzyszenia na Bohaterów Okrągłego Stołu.

Merlin wyjechał z zamku niedługo po przejęciu przez Momora korony, rozwożąc po Brytanii rozbite części Excalibura, tworząc w ten sposób 13 skarbów Brytanii.

Poza kilkoma legendami postać Momora nie zapisała się tak wyraziście na kartach historii jak postać jego ojca. Jednak Momorowi nigdy na tym nie zależało. Zamiast być znanym ze swojego honoru czy siły, wolał być znany ze swojej dobroci i zaufania, które pokładał w wielu mieszkańcach królestwa Brytanii.

Epilog [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: CLARINE UŻYJE CZARU, ABY OCZERNIĆ PERCYDASA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: OSZUKAĆ PERCYDASA CZAREM MIMIKRY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWOŁAĆ RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU.

Długie i mroźne zimy przemijały raz za razem, od kiedy Momor zasiadł na tronie w zamku Camelot, zastępując swojego legendarnego ojca, króla Artura.

Percydas po uratowaniu utrzymał swój niechętny status do przejścia władzy i sam założył na głowę swojego młodszego brata koronę. Tuż po tym wyruszył na poszukiwania swojej ukochanej Shanor, którą sir Agravain zabrał do ich rodzinnych włości. Kiedy udało mu się ją odnaleźć, Percydas dołączył do Okrągłego Stołu jako artystyczny rycerz, wspierając swojego brata, a Shanor zaczęła uczyć się od Clarine magii, nie ukrywając się z tym przed wzrokiem rycerzy.

Pierwszym prawem nowego króla było uchwalenie magii jako czegoś naturalnego dla świata. Przedstawił Clarine jako swoją prawą rękę, która zajęła miejsce Merlina jako nadwornego czarodzieja. Następnym prawem król ustalił, że przy Okrągłym Stole mogą zasiadać nie tylko rycerze, ale także czarodzieje, zmieniając miano członków tego stowarzyszenia na Bohaterów Okrągłego Stołu. W ten sposób Clarine stała się pierwszą kobietą czarodziejką, która dostąpiła zaszczytu, by dołączyć do Okrągłego Stołu. Tuż za nią dołączył Merlin, który zamierzał upilnować swoją niesforną uczennicę przed lekkomyślnym używaniem czarów.

Poza kilkoma legendami postać Momora nie zapisała się tak wyraziście na kartach historii jak postać jego ojca. Wiele legend bardziej wychwalało imię czarodziejki Clarine, co stało się dumą króla. Bowiem dzięki temu ludzie powoli przestali bać się magii, a czarodziejów postrzegano nie tylko jako oszustów i egoistów, lecz jako bohaterów. A to był największy sukces, jaki udało się wywalczyć w całym królestwie.

Materiały dodatkowe

Bohaterowie

Bohaterowie występujący w historii

- Momor – Najmłodszy z rodzeństwa. Momor od urodzenia miał duszę wojownika, która zawsze rzucała go w wir akcji. Jako dziecko objawiało się to wspinaczką na zamkowe mury, a teraz chęcią zdobycia korony. Momor miał wiele cech przyszłego przywódcy, których jednak nie wszyscy dostrzegali. A to wszystko za sprawą ślepego prawa dziedziczenia.
- Percydasa – Najstarszy z rodzeństwa. Chłopak o kruczonych, kręconych włosach. Docenia piękno sztuki, które niewielu jest w stanie dostrzec. Nigdy nie pragnął dla siebie korony, mimo iż prawnie to on powinien zasiąść na tronie po śmierci ojca.
- Clarine – Środkowe dziecko.. Jedyna córka króla Artura. Najdojrzała i najinteligentniejsza z całego rodzeństwa. Nigdy nie pragnęła korony, chcąc działać w cieniu króla. Szczególnie że jako jedyna z trójki rodzeństwa przejawiała ogromny talent do parania się magią. Z charakteru jest kusicielką, która lubi stawiać przed ludźmi trudne wybory i patrzeć, co się dalej wydarzy.
- Merlin – prawa ręka króla Artura i najsilniejszy znany ludzkości czarodziej. Merlin to wiekowy mężczyzna, który po śmierci swojego króla, chce zaznać zasłużonego odpoczynku. Zrobi to jednak dopiero po tym, jak na tronie zasiądzie nowy władca. Szkoli potajemnie Clarine, która jest pierwszą czarodziejką królewskiej krwi.
- Shanor – ukochana Percydasa, córka jednego z Rycerzy Okrągłego Stołu, sir Agravaina. Jej ojciec nienawidzi magii i nie chce, aby jego córka miała cokolwiek z nią wspólnego. Być może dlatego Shanor tak bardzo zainteresowana jest zgłębianiem tej zakazanej wiedzy.

Bohaterowie świata, którzy nie pojawili się w historii

- Ginewra – Matka rodzeństwa, żona króla Artura. Jej brak pojawienia się w historii wynika ze złego stanu zdrowia, w którym kobieta znalazła się po śmierci swojego ukochanego męża. To opiekuńcza i łagodna kobieta, która unikała wszelkich sporów.
- Sir Lancelot z Jeziora – Najznakomitszy Rycerz Okrągłego Stołu. Wychowywany do 18 roku życia przez czarodziejkę, trafił w końcu na dwór króla Artura, gdzie nadano mu imię Lancelot. To on uczył szermierki Momora i Percydasa.

- Fenivien – Czarodziejka, przyjaciółka Merlina. Kobieta ukrywa swój prawdziwy wiek pod płaszczem odmładzającej magii. W odróżnieniu od Merlina bardzo chętnie sięga po magię i nie boi się okazywania swojej odmienności Przemierza świat w poszukiwaniu magicznie uzdolnionych i uczy ich sztuki magicznej.

Lokacje

Lokacje występujące w historii

- Zamek Camelot – Twierdza i dom króla Artura. W jej wnętrzach znajduje się sala, która służy do zebrania Rycerzy Okrągłego Stołu. Ma liczne ukryte przejścia i tajemne wyjścia. Nikt prawdopodobnie nie zna wszystkich zamkowych zakamarków. Kiedyś Momor i Percydas próbowali narysować pełną mapę zamku, jednak polegli w tym zadaniu.

Lokacje świata, które nie pojawiły się w historii

- Wieczny Las – Ogromne połacie lasu otaczają zamek Camelot. Szczególnie część znajdująca się na wschód od zamku jest szczególnie niebezpieczna. Według Merlina otacza je pradawna magia, która sprawia, że drzewa tam od setek lat pozostają w tym samym stanie.
- Wieża Merlina – Doradca króla cenił sobie własną prywatność, dlatego wybudował tuż obok zamku swoją wieżę. Ochronia ją magiczne zaklęcie obronne odstrasżające intruzów. W wieży znajdują się liczne tomy dotyczące studiowania magii, a także stół warsztatowy do przygotowywania magicznych wywarów.
- Kram kupiecki – Za dnia najwięcej osób odwiedza znajdujący się na głównym placu zamku kram kupiecki. To tutaj można kupić i zdobyć niemal wszystko, czego dusza zapagnie. Do tego miejsca przybywają kupcy z najdalszych zakątków. Rodzeństwo uwielbiało bawić się w chowanego na kramie.

Licencja

1. **Automatyczny System Grywalizacji i Narratyacji**/„Lekcje z plot twistem” stworzone przez Mateusza Tredera, Paulinę Michałowską, Jagodę Białogrodzką i Piotra Budzisa w ramach **POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE** <https://popojutrze2.pl> **CC BY-SA 4.0** zrealizowanych przez Grantobiorcę – **Sirius Games Studio Piotr Budzisz** w ramach projektu realizowanego przez **SENSE Consulting sp. z o. o.**
2. Majątkowe prawa autorskie do udostępnionego utworu należą do Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej zwany „Licencjodawcą”), który udzielił udostępniającemu niniejszy utwór licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0, tj. nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwołalnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata, tj. do zwielokrotniania i dzielenia się utworem w całości i części, a także tworzenia i zwielokrotniania i dzielenia się utworami zależnymi do tego utworu (dalej zwana „Licencją”).
3. Treść Licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>.
4. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje utwór licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim licencjodawca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących utworu licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do licencjodawcy.

Harmonogram prac

	Lekcja 1	Lekcja 2
p r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pobierz i wydrukuj strukturę fabularną. 2. Wybierz tematykę zajęć np. dział, który będziesz realizować. 3. Zaplanuj zakres i treść zadań domowych. 4. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Prolog b. Wprowadzenie do Wyzwania 1. c. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 5. Przygotuj się do zadania domowego nr 1. 6. Przygotuj tematykę i zakres projektu. 7. Zaplanuj jego kamienie milowe. 8. Zaplanuj warunki zaliczenia. 9. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 1. d. Wprowadzenie do Wyzwania 2. e. Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 2. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu.
P o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poinformuj o czasie trwania <i>Lekcji z plot twistem</i>. 2. Omów z uczniami zasady współpracy. 3. Przeczytaj Prolog. 4. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 1. 5. Przedstaw dwa wybory Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Zadaj zadanie domowe nr 1 z terminem oddania na Lekcji 2. 7. Omów zakres projektu. 8. Podziel uczniów na grupy. 9. Określ warunki zaliczenia. Omów, które elementy projektu mają być oddawane co tydzień, do końca projektu. 10. Przeczytaj własne wprowadzenie fabularne do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń pierwszą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 1. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 1. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 2. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 2 Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 2 z terminem oddania na Lekcji 3.

	Lekcja 3	Lekcja 4
P r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 2 Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 2. d. Wprowadzenie do Wyzwania 3. e. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 3. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie b. Przygotuj wydruki: c. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. d. Wyniki Decyzji 3. e. Epilog Opowieści. 2. Możesz napisać własny wstęp fabularny do finału projektu.
P o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń drugą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 2 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 2. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 3. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń trzecią część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do finału projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 3. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 3. 8. Przeczytaj Epilog Opowieści.