

MUZEUM W PUDEŁKU

MIASTECZKO MALKI

.....

**MATERIAŁY POMOCNICZE
DLA NAUCZYCIELI I NAUCZYCIELEK**





SPIS TREŚCI

I. Wstęp	2
II. Opis gry <i>Miasteczko Malki</i> z instrukcją	3
III. Scenariusz zajęć	4
IV. Opisy zdjęć archiwalnych	9
V. Odpowiedzi do zadań z gry <i>Miasteczko Malki</i>	10
VI. Słownik pojęć	13
VII. Przydatne linki	18

WSTĘP

Dotykaj, doświadczaj, baw się – odkrywaj z nami historię! Zapraszamy do gry narracyjnej Miasteczko Malki, dzięki której obudzimy w Was ciekawość otaczającą nas różnorodnością. Poznamy barwną kulturę i tradycję żydowską. Zajrzemy do żydowskiego domu i synagogi, sprawdzimy, czym pachnie szabat. Przyjrzymy się, jak wyglądało życie codzienne w dawnych, wielokulturowych miasteczkach w Polsce.

Oddajemy w Państwa ręce zestaw materiałów edukacyjnych **MUZEUM W PUDEŁKU. Miasteczko Malki**, przygotowany przez Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w ramach programu Żydowskie Dziedzictwo Kulturowe. W zestawie znalazła się gra narracyjna *Miasteczko Malki* wraz ze specjalnie zaprojektowaną mapą, zdjęciami archiwalnymi oraz replikami obiektów z kolekcji Muzeum POLIN w postaci druków 3D. Przygotowaliśmy również materiały pomocnicze, w których znajdują Państwo: instrukcję

do gry, propozycję scenariusza zajęć, opisy zdjęć archiwalnych, słownik pojęć oraz odpowiedzi do zadań. Dzięki tym narzędziom będą Państwo mogli zaproponować swoim uczniom i uczennicom niezwykłą lekcję, w czasie której poprzez zabawę i wciągającą grę dzieci poznają podstawowe informacje związane z kulturą i tradycją żydowską.

Materiały mogą być wykorzystane na różnych lekcjach, także w czasie zajęć dodatkowych. Będą mogły służyć w szkole latami (w przypadku zniszczenia któregoś elementu istnieje możliwość dodruku, dzięki udostępnionym na stronie www.polin.pl/muzeumwpuudelku materiałom do gry). Liczymy, że pomogą one w pracy z uczniami i uczennicami, zainspirują, zachęcą do dalszych poszukiwań i podejmowania działań lokalnych na rzecz zachowania pamięci o historii Żydów polskich.

**Zespół Edukacji
Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN**

OPIS GRY *MIASTECZKO MALKI* Z INSTRUKCJĄ

ZAWARTOŚĆ



- 5 broszur z KARTAMI GRY,
- 5 MAP,
- 5 PIONKÓW,
- 20 ZDJĘĆ ARCHIWALNYCH,
- 5 REPLIK OBIEKTÓW z Muzeum POLIN
- w druku 3D (kubek dwuuchy, kielich kidusowy, 2 świeczniki szabatowe, jad),
- 5 DREJDLI (drewniane bączki chanukowe),
- 2 KIPY (nakrycia głowy).

OPIS



Miasteczko Malki to gra narracyjna, w której gracze wcielają się w postać Antka – współczesnego 12-latka, który niespodziewanie przenosi się o 100 lat w przeszłość. Trafia do miasteczka, jakich było wiele w dawnej Polsce, gdzie obok siebie żyli Polacy i Żydzi. Przewodniczką chłopca jest 11-letnia Żydówka – Malka. Dzieci wspólnie zwiedzają miasteczko, poznając żydowskie tradycje, święta, kuchnię i realia dnia codziennego.

GRACZE



W grę można grać indywidualnie lub w zespołach od 2 do 6 osób.

ROZGRYWKA



Każda grupa lub indywidualny gracz otrzymuje broszurę z **KARTAMI GRY**, **MAPĘ MIASTECZKA** i pionek. Archiwalne zdjęcia, repliki obiektów muzealnych w postaci druków 3D, drejdle i kipy należy umieścić w widocznym miejscu, dostępnym dla wszystkich graczy. Grupy lub indywidualni gracze umieszczają pionek na mapie - ustawiają go na **RYNKU**. Historię Malki i Antka rozpoczynają od karty **RYNEK**, czytają jej treść i wykonują zadanie: odszukują odpowiednie zdjęcia, obiekty, odpowiadają na pytania. Następnie gracze decydują, którą z dwóch możliwych dróg wybrać dalej. Znajdują w broszurze kolejną **KARTĘ GRY**, zatytułowaną adekwatnie do podjętej przed chwilą decyzji. Kolejna karta to ciąg dalszy historii i nowa porcja wiedzy, nowe zadania do wykonania, a także konieczność podjęcia kolejnej decyzji. Mapa wspiera wyobraźnię uczestników podczas wędrówki po miasteczku. Po podjęciu decyzji należy odnaleźć właściwą lokalizację i przesunąć pionek na mapie. Kiedy grupa/indywidualny gracz dociera do ostatniej karty – **DOM** – rozgrywka się kończy.

W czasie rozgrywki może wystąpić sytuacja, w której gracze ponownie trafią na **DECYZJĘ**, którą już raz podejmowali. Wówczas należy wybrać drugą możliwą opcję.

Jeśli wśród graczy są osoby z trudnościami w uczeniu się, w szczególności w czytaniu lub z dysleksją, zachęcamy do pobrania i wydrukowania wersji dostępnej **KART GRY**: www.polin.pl/muzeumwpudelku.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

GRUPA DOCELOWA



IV-VI klasa szkoły podstawowej (dzieci w wieku 9-13 lat)

CZAS



1-2 godz. lekcyjne (w zależności od wieku, liczby uczestników i poziomu klasy)

CELE DYDAKTYCZNE



Uczniowie i uczennice:

- dowiadują się o wielokulturowej przeszłości Polski;
- rozumieją podstawowe pojęcia związane z kulturą i tradycją żydowską;
- potrafią nazwać i opisać wybrane obiekty związane z kulturą żydowską;
- budują postawę otwartości wobec różnorodności tradycji, kultury i religii.

METODY DYDAKTYCZNE



gra narracyjna

PRZYGOTOWANIE



zapoznaj się z instrukcją gry oraz słownikiem pojęć; przygotuj salę w taki sposób, aby możliwa była praca w mniejszych zespołach; każdy zespół powinien otrzymać broszurę **KARTY GRY** oraz **MAPĘ** z pionkiem; w dostępnym dla wszystkich miejscu wyłóż 20 zdjęć archiwalnych, 5 replik obiektów w 3D, 5 drejdl i 2 kipy.

Jeśli wśród graczy są osoby z trudnościami w uczeniu się, w szczególności w czytaniu lub z dysleksją, zachęcamy do pobrania i wydrukowania wersji dostępnej **KART GRY**: www.polin.pl/muzeumwpudelku.

KROK PO KROKU

WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ (5 - 15 MIN)



Zapowiedz uczniom i uczennicom, że zapraszasz ich do podróży w czasie. Wezmą udział w grze, dzięki której przeniosą się o 100 lat w przeszłość i znajdą się w jednym z typowych miasteczek dawnej Polski, w którym obok siebie mieszkali Polacy i Żydzi.

*jeżeli uznasz, że jest taka potrzeba, wyjaśnij uczniom i uczennicom, kim są Żydzi (Żydzi mają własną religię, a więc także swoje święta, tradycje i zwyczaje. Mieszkają w państwie Izrael, ale także w wielu innych miejscach na całym świecie, m.in. w Polsce. Przed II wojną światową Żydzi stanowili ponad 10% mieszkańców Polski, a w niektórych miasteczkach była to nawet połowa mieszkańców. Mieli ważny wpływ na rozwój kraju m.in. na sztukę i kulturę, dlatego warto poznać historię i tradycję żydowską).

Powiedz uczniom i uczennicom, że w czasie tej niezwyklej podróży usłyszą ciekawe opowieści i poznają nowe słowa, których znaczenie będą odgadywać. Przyjrzą się starym zdjęciom, a nawet wezmą do ręki nieznane im dotąd przedmioty. Dzięki tej zabawie poznają barwny świat dawnej wielokulturowej Polski.

Poinformuj ich także, że gra, w której wezmą udział, pomimo swojej fikcyjnej fabuły, została oparta o prawdziwe obiekty muzealne. Zdjęcia archiwalne i repliki obiektów wydrukowane w 3D pochodzą z Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie.

Po tym wstępie podziel uczniów i uczennice na 2-6-osobowe zespoły. Każdy zespół otrzymuje broszurę z **KARTAMI GRY** wraz z **MAPĄ** i pionkiem. Przedstaw krótką instrukcję do gry:

W grze wcielacie się w postać Antka – współczesnego 12-latka, który niespodziewanie przenosi się w czasie o 100 lat w przeszłość. Trafia do typowego miasteczka, jakich było wiele w dawnej Polsce, gdzie

obok siebie żyli Polacy i Żydzi. Waszą przewodniczką po miasteczku (którego mapę macie przed sobą) jest 11-letnia Żydówka – Malka .

Zabawę zaczynacie na RYNKU. Ustawcie tam swój pionek, weźcie także do ręki zestaw KART GRY i otwórzcie go na karcie RYNEK. Tu znajduje się opis sytuacji, zadanie do wykonania oraz informacje o dalszym kierunku podróży. Waszym zadaniem jest PRZECZYTANIE TEKSTU (najlepiej żeby jedna osoba czytała pozostałym w zespole; rola osoby czytającej może zmieniać się przy kolejnych fragmentach historii), wykonanie ZADANIA oraz wspólne podjęcie DECYZJI, w którą stronę dalej pójdziecie. Po wykonaniu zadania znajdźcie kolejną KARTĘ GRY zatytułowaną tak, jak wybrana przez Was DECYZJA. Przesuńcie też na mapie pionek na nowe, wybrane przy podejmowaniu DECYZJI miejsce.

W ramach zadań do wykonania będziecie musieli odszukać, wybrać i przyjrzeć się zdjęciom archiwalnym, replikom obiektów muzealnych i innym przedmiotom związanym z kulturą żydowską. Podchodźcie do nich zespołami i pracujcie wspólnie. Zadaniem nauczyciela/nauczycielki będzie udzielenie Wam pomocy, ale także sprawdzenie poprawności Waszych odpowiedzi.

Zabawa kończy się, gdy wykonacie ostatnie zadanie z karty DOM.

GRA (30 DO 60 MIN)



Daj uczniom i uczennicom czas na swobodne dyskusje i wspólne decyzje. Po przeczytaniu kolejnych KART GRY, wykonują one zadania i przesuwają się pionkami po MAPIE MIASTECZKA. Wspieraj graczy przy stanowisku ze zdjęciami i obiektami. Uzupełniaj też na bieżąco uczniom i uczennicom wiadomości dotyczące oglądanych obiektów, przekazuj informacje zawarte w opisach, przybliżaj definicje pojęć. Weryfikuj poprawność odpowiedzi graczy i zaliczaj im kolejne zadania.

Jeśli czas przeznaczony przez Ciebie na rozgrywkę powoli dobiega końca, a uczniowie i uczennice nie finalizują jeszcze gry, poproś wszystkich graczy, by znaleźli kartę **DOM**, zapoznali się z jej treścią i wykonali zadanie. Taki zabieg jest możliwy i nie zaburza on procesu przyswajania przez graczy nowej wiedzy. Gra narracyjna zakłada bowiem, że każda grupa lub indywidualny gracz podejmują inne decyzje, poznają inne fragmenty historii, poruszają się innymi ścieżkami. Sytuacja opisana na karcie **DOM** będzie zwieńczeniem tej opowieści, niezależnie od podjętych wcześniej przez graczy **DECYZJI**.

PODSUMOWANIE (10-15 MIN)



Po skończonej grze omów zabawę z uczniami i uczennicami. Wybierając różne ścieżki, zespoły poznały różne miejsca i zdobyły inne informacje. Ważne, aby uczniowie i uczennice mieli okazję podzielić się wrażeniami i zdobytą wiedzą, uporządkować ją. W tym celu zadaj im pytania:

1. Jakie miejsca odwiedziliście w czasie gry i co się tam wydarzyło?

Zadbaj, aby w odpowiedziach pojawiły się wszystkie miejsca opisane z grze.

2. Które miejsca/scenki podobały Wam się najbardziej i dlaczego?

3. Który zwyczaj/obiekt/słowo z kultury żydowskiej utkwiał Wam w pamięci?

Odpowiedzi zapisuj na tablicy, sprawdź, czy uczniowie i uczennice rozumieją przytaczane pojęcia. Prawdopodobnie nie zapamiętają wszystkich od razu - nowych słów pojawiło się w grze bardzo dużo.

4. Czy chcielibyście być Malką przez jeden dzień lub przez tydzień? Dlaczego?

5. Jakie emocje wzbudziła w Was ta gra? Co było w niej ciekawego, a co byście zmienili?

6. Czy chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej o kulturze i tradycji żydowskiej? Dlaczego?

Jeśli na omówienie gry brakuje Ci już czasu, możesz zaprosić uczniów i uczennice do indywidualnej refleksji. Poproś uczniów i uczennice, aby w ramach pracy domowej odpowiedzieli na trzy spośród podanych pytań. Na kolejnej lekcji zaproś dzieci do tego, aby w parach lub mniejszych zespołach opowiedziały o swoich refleksjach. Mogą także przygotować plakat. Na forum całej grupy omów najważniejsze wątki, które pojawiały się w wypowiedziach dzieci.

PROPOZYCJA KONTYNUACJI TEMATU



Jednym ze sposobów na uzupełnienie tematu poruszonego w grze może być organizacja projektu, w którym uczniowie i uczennice odkrywają ślady żydowskiej przeszłości w swojej miejscowości. Młodzież może poszukiwać obiektów, miejsc związanych z kulturą żydowską, poznawać ich historię, a nawet podejmować się opieki nad nimi (np. nad zapomnianymi cmentarzami żydowskimi).

W takich projektach uczniowie i uczennice samodzielnie gromadzą dokumentację, przeprowadzają wywiady ze świadkami historii, poszukują archiwalnych zdjęć, odwiedzają muzea i biblioteki, przygotowują mini-wystawy, kręcą filmy, próbują swoich sił w roli przewodników. Możesz zainicjować takie działania w swojej klasie. Skorzystaj ze wsparcia merytorycznego specjalistów z Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.

OPISY ZDJĘĆ ARCHIWALNYCH

- A** Aron ha-kodesz / Synagoga w Gąbinie / zbiory Instytutu Sztuki PAN / Warszawa / syg. 7889
- B** Bar micwa w Synagodze im. Nożyków w Warszawie / 2013 r. / fot. K. Bielawski / Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- C** Cmentarz Żydowski w Warszawie / fot. A. Stawiński / Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- D** Drejdle (bączki chanukowe) / nr. inw: MHŻP-B104/1-2 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- E** Kielich kiduszowy / nr. inw: MPOLIN-M115 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. L. Sandzewicz)
- F** Korona na Torę (hebr. keter Tora) / nr. inw: MPOLIN-M144 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. P. Jamski)
- G** Kubek dwuuchy / nr. inw: MPOLIN-M87 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. L. Sandzewicz)
- H** Nagrobek Ester Rajzel Tandetnik na cmentarzu żydowskim w Białymstoku / około 1935 r. / kolekcja prywatna Bonnie Birns / Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- I** Najstarszy cmentarz żydowski w Białymstoku / 1930 r. / zbiory Tomasza Wiśniewskiego / www.sztetl.org / Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- J** Puszka na wonności (besaminka; hebr. besamim) / nr inw: MPOLIN-M96 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. L. Sandzewicz)
- K** Sukienka na Torę (meil) czerwona / nr. inw: ML/A/2444 / z kolekcji Muzeum Kresów w Lubaczowie (fot. P. Jamski)
- L** Synagoga w Gwoźdźcu / NAC
- M** Szabat / błogosławieństwo świec / Biblioteka Narodowa – www.polona.pl
- N** Świeczniki szabatowe / nr. inw: MPOLIN-M127/1-2 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. L. Sandzewicz)
- O** Targ na rynku w Kętach / 1934 r. / NAC
- P** Sefer Tora / nr inw: MZŁ-DRM-199 / z kolekcji Muzeum – Zamek w Łańcucie (fot. P. Jamski)
- Q** Sefer Tora / nr inw: S/H/1922 / z kolekcji Pałacu Schoena Muzeum w Sosnowcu (fot. P. Jamski)
- R** Wnętrze Synagogi w Gwoźdźcu / 1910 r. / zbiory prywatne / www.sztetl.org.pl / Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- S** Wskazówka do Tory (hebr. jad) / nr. inw: MPOLIN-M142 / z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (fot. L. Sandzewicz)
- T** Żydowscy kupcy zboża na rynku w Słomnikach / NAC

ODPOWIEDZI DO ZADAŃ

RYNEK



Dzień targowy został przedstawiony na zdjęciach:

O Targ na rynku w Kętach,

T Żydowscy kupcy zboża na rynku w Słomnikach.

Na zdjęciu **O** Targ na rynku w Kętach chłopiec w czapce, siedzący na wozie (po lewej stronie) zauważył, że jest fotografowany. W przypadku zdjęcia **T** Żydowscy kupcy zboża na rynku w Słomnikach będą to dwaj kupcy w centralnym punkcie fotografii.

Dawniej w czasie podobnych targów można było kupić przede wszystkim produkowane lokalnie artykuły spożywcze, takie jak warzywa, owoce, mięso, nabiał, jajka. Handlarze sprzedawali również wyroby rzemieślnicze, m.in. wiklinowe kosze, gliniane garnki czy towary wykonane przez kowali i ślusarzy.

KOSZER



Pstrąg pieczony to danie koszerne. Jest to ryba, która ma płetwy i łuski, a więc spełnia zasady koszeru. Kanapka z wędliną i serem jest trefna. Według zasad żydowskiego prawa religijnego nie można łączyć mięsa z nabiałem. Podobnie danie złożone z kotleta i ogórków ze śmietaną jest niekoszerne.

POKUSA



Cmentarz żydowski można znaleźć na zdjęciach:

C Cmentarz żydowski w Warszawie,

I Najstarszy cmentarz żydowski w Białymstoku,

H Nagrobek Ester Rajzel Tandetnik na cmentarzu żydowskim w Białymstoku.

Odpowiedź na pytanie o różnice między cmentarzem chrześcijańskim a żydowskim jest złożona, ale na pierwszy rzut oka dostrzegalne są przede wszystkim różnice w wyglądzie nagrobków. Na cmentarzu chrześcijańskim na nagrobkach ustawione lub wyrzeźbione są krzyże. Na cmentarzu żydowskim ustawia się macewy,

czyli prostokątne, najczęściej kamienne nagrobki, przeważnie zamknięte od góry półkoliście lub trójkątnie. Na macewach widoczne się symbole (np. księgi, świeca), które odnoszą się do osoby zmarłego.

CMENTARZ ŻYDOWSKI



Właściwe zdjęcie to **G** Kubek dwuuchy. Gracze mogą też wziąć do rąk kopię kubka dwuuchego, pochodzącego z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (druk 3D) oraz dwie kipy.

MACEWY



Macewy przedstawione są na zdjęciach:

C Cmentarz żydowski w Warszawie,

I Najstarszy cmentarz żydowski w Białymstoku,

H Nagrobek Ester Rajzel Tandetnik na cmentarzu żydowskim w Białymstoku.

Na kartach gry zostały ukryte trzy symbole z macew: skarbonka i dłoń wrzucająca monetę (s. 10), księgi (s. 12) oraz świecę (s. 18).

SYNAGOGA



Drewniany budynek synagogi możemy zobaczyć na zdjęciu:

L Synagoga w Gwoźdźcu

Uroczystość z okazji Bar micwy przedstawiona jest na zdjęciu:

B Bar micwa w Synagodze im. Nożyków w Warszawie.

Zwój Tory znajdziemy na dwóch fotografiach:

P Sefer Tora,

Q Sefer Tora.

WIECZNE ŚWIATŁO



Fotografia ukazująca szafę na Torę to **A** Aron ha-kodesz.

Bimę można zobaczyć na zdjęciu **R** Wnętrze Synagogi w Gwoźdźcu.

Elementy zdobiące zwój Tory znajdziemy na zdjęciach:

K Sukienka na Torę (meil) czerwona,

F Korona na Torę (hebr. keter Tora).

Ostatni obiekt w zadaniu, czyli jad, został przedstawiony na zdjęciu **S** Wskazówka do Tory (hebr. jad). Gracze mogą też wziąć do rąk kopię tego jadu, pochodzącego z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (druk 3D).

Trzy słowa, zapisane od prawej do lewej, zostały ukryte w książeczce: JAD (s. 4), BIMA (s. 8) oraz TORA (s. 20).

BROWAR



Pocztówka przedstawiająca uroczyste rozpoczęcie szabatu to **M** Szabat / błogosławieństwo świec. Patrząc na pocztówkę, można zauważyć, że na szabatowym stole, poza chałkami, powinny znaleźć się też dwie świece, kielich kiduszowy oraz koszerne wino.

POCZTA



Poza drewnianymi, chanukowymi bączkami, litery hebrajskie można również znaleźć na zdjęciach:

C Cmentarz Żydowski w Warszawie,

D Drejdle (bączki chanukowe),

F Korona na Torę,

H Nagrobek Ester Rajzel Tandetnik na cmentarzu żydowskim w Białymstoku,

K Sukienka na Torę (meil) czerwona,

M Szabat / błogosławieństwo świec,

P Sefer Tora,

Q Sefer Tora,

S Wskazówka do Tory (hebr. jad).

SZABATOWY WIECZÓR



Elementy związane z szabatem można znaleźć na zdjęciach:

E Kielich kiduszowy,

N Świeczniki szabatowe,

J Puszka na wonności (besaminka; hebr. besamim).

Gracze mogą też wziąć do rąk kopie kielicha kiduszowego oraz świeczników szabatowych, pochodzących z kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (druk 3D).

Drejdle z kolekcji Muzeum Historii Żydów POLIN przedstawione zostały na fotografii **D** Drejdle (bączki chanukowe). Gracze mogą również pobawić się współczesnymi, drewnianymi wersjami drejdlu.

SŁOWNIK POJĘĆ

A



Aron ha-kodesz

Aron ha-kodesz to w języku hebrajskim święta szafa; miejsce, w którym przechowywane są zwoje Tory. Aron ha-kodesz znajduje się na wschodniej ścianie synagogi, czyli skierowany jest ku Jerozolimie.

B



Bar micwa

Bar micwa (z aramejskiego i hebrajskiego: syn przykazania) to w judaizmie chłopiec kończący 13. rok życia i przyjmujący na siebie wszystkie obowiązki religijne dorosłego mężczyzny. To także nazwa związanej z tym uroczystości, odbywającej się w synagodze najczęściej w pierwszy szabat po urodzinach, podczas której chłopiec zostaje po raz pierwszy wezwany do odczytania rozdziału (lekcji) Tory i fragmentu z ksiąg prorockich.

besaminka

Besaminka to nieduży pojemnik, w którym umieszcza się naturalne wonności (po hebrajsku: besamim), czyli pachnące korzenne przyprawy i zioła. Besaminki (często są to goździki, cynamon, liście laurowe) używa się podczas hawdali, czyli ceremonii pożegnania szabat.

C



cmentarz żydowski

Teren cmentarza w tradycji żydowskiej uważa

się za miejsce święte, nienaruszalne, aż do dnia Sądu Ostatecznego. Jest to również miejsce nieczyste, dlatego po jego opuszczeniu należy dokonać obmycia, najczęściej rąk. Na cmentarzu żydowskim najczęściej stawia się macewy, czyli nagrobki w formie prostokątnych, kamiennych płyt.

chałka

Chałka związana jest ze świętowaniem szabatu – najważniejszego święta w tradycji żydowskiej. Na szabatowy stół trafiają dwie chałki przykryte serwetą, symbolizujące podwójną porcję manny, którą Żydzi dostali od Boga na czas wędrówki z Egiptu do Ziemi Obiecanej, aby mogli świętować szabat na pustyni. Chałka, którą znamy z polskich piekarni jest słodka i pokryta kruszonką. Ta występująca w kuchni żydowskiej ma bardziej wytrawny smak.

Chanuka

Chanuka to radosne święto świateł, które upamiętnia cud w Świątyni Jerozolimskiej. Gdy Żydzi odzyskali zniszczoną przez najeźdźców Świątynię, chcieli zapalić menorę, czyli siedmioramienny świecznik. Znaleźli niewielką ilość oliwy, dzięki której ogień mógł płonąć tylko jeden dzień. Cud polegał na tym, że palił się przez osiem dni. Na pamiątkę tego wydarzenia w wielu żydowskich domach zapalany jest specjalny świecznik, chanukija. Święto przypada w grudniu lub styczniu.

cheder

Cheder to elementarna szkoła żydowska o charakterze religijnym, przeznaczona dla chłopców.

czulent

Czulent to potrawa przygotowywana przez Żydów jako główne danie na szabat. Żydzi aszkenazyjscy przyrządzają czulent z mięsa wołowego, fasoli, cebuli, czosnku, ziemniaków i niekiedy jajek; sefardyjscy używają mięsa baraniego i jajek.

D



dreidel

Dreidel to świąteczny, chanukowy bączek. Zasady dziecięcej gry w drejdl są bardzo proste. Na każdej z czterech stron bączka znajduje się hebrajska litera: nun, gimel, hej, szin. Każda z nich symbolizuje wygraną lub przegraną w grze, a jednocześnie jest początkiem słowa. Kręcąc bączkiem losowo wygrywamy lub przegrywamy słodkości, a jednocześnie układamy zdanie „wielki cud zdarzył się tam” (hebr. nes gadol haja szam).

H



hebrajski język

Jest najstarszym, klasycznym językiem żydowskim. Zapisano w nim Biblię, w tym Torę (czyli również Dziesięć Przykazań). Jest językiem modlitw i liturgii, uznawanym za najważniejszy język żydowski. Dziś jego uwspółcześnioną wersją mówią mieszkańcy Izraela. Tekst w języku hebrajskim wiedzie od prawej do lewej.

J



jad

Jad (z hebrajskiego „ręka”) to wskaźnik służący do śledzenia czytanego wersetu zwoju Tory. Jej trzonek ma zakończenie w kształcie ręki z wyciągniętym palcem wskazującym. Jad jest wykonywany z drogiego drewna, kamienia, z metalu lub kości słoniowej.

jidysz

Przez wiele wieków Żydzi w Europie Środkowej i Wschodniej, oraz od XIX wieku w obu Amerykach posługiwali się także językiem jidysz, utworzonym pod wpływem następujących języków: niemieckiego (ok. 75%), hebrajskiego (ok. 15%) oraz języków słowiańskich. Jidysz powstał w średniowieczu, zapisywany jest alfabetem hebrajskim od prawej do lewej strony.

K



kamienie (kładzione na macewach)

Odwiedzający cmentarze żydowskie pozostawiają na grobach kamyczki – symbol pamięci. Na mogiłach rabinów i innych prawych osób pozostawia się zazwyczaj karteczki (jid. kwitlech) z prośbami o wstawiennictwo u Boga.

kielich kiduszowy

Kidusz to po hebrajsku „uświęcenie”. Kielich kiduszowy to naczynie, którego używa się podczas ceremonii rozpoczynającej szabat i inne święta żydowskie. Do błogosławieństwa używa się wina lub soku z winogron.

kipa

Kipa, inaczej nazywana jarmułką, jest nakryciem głowy noszonym przez religijnych Żydów. Jest to również wyraz żydowskiej tożsamości. W zależności od poziomu religijności, część Żydów nosi kipę przez cały czas, inni natomiast tylko wtedy, kiedy jest to wymagane (np. w synagodze, na cmentarzu, w czasie modlitwy, studiowania tekstów religijnych, podczas uroczystości religijnych).

korona na Torę

Zwój Tory, który przechowywany jest w synagodze w Aron ha-kodesz, często zdobi korona Tory (po hebrajsku keter Tora).

koszerny

„Koszerny” oznacza zdalny do spożycia z religijnego punktu widzenia. Koszerne są m. in. ryby, które mają łuski i płetwy oraz zwierzęta parzystokopytne, które przeżuwają. Ważne jest także rozdzielanie pokarmów przygotowanych z udziałem mleka i mięsa.

kubek dwuuchy

Jest to naczynie do rytualnego obmywania rąk. Teren cmentarza żydowskiego uważa się za miejsce rytualnie nieczyste, stąd wychodząc z cmentarza należy rytualnie obmyć dłonie wodą.

M



macewa

Żydowski nagrobek, kamienna, niekiedy żeliwna (od XIX w.) lub drewniana prostokątna płyta, ustawiona pionowo, przeważnie zamknięta od góry półkuliście lub trójkątnie.

S



sukienka na Torę

Sukienka na Torę (po hebrajsku meil) to rodzaj specjalnego, ozdobnego pokrowca, nakładanego na zwój Tory.

symbole na macewach

Macewy znajdujące się na cmentarzu żydowskim są czasem opatrzone różnymi symbolami. Na przykład korona sugeruje, że pochowano mądrego i szanowanego człowieka; świece oznaczają grób kobiety. Dłoń wrzucająca monetę do puszek ofiarnej to motyw z grobu człowieka dobrego, wspomagającego zarówno gminę, jak też ubogich.

synagoga

Synagoga to miejsce modlitwy Żydów. Synagogi to jednak nie tylko przestrzeń kultu i nauczania religijnego, odbywają się w nich również spotkania, wydarzenia kulturalne i edukacyjne.

szabat

Szabat to najważniejsze żydowskie święto obchodzone co tydzień – od piątkowego do sobotniego wieczoru. Według Biblii szabat jest dniem odpoczynku Boga po sześciu dniach tworzenia świata. W tym dniu Żydzi także odpoczywają – to czas spędzany głównie z rodziną, na modlitwach, studiowaniu Tory, wspólnych posiłkach, zabawie i radości.

Ś



świece szabatowe

Świece szabatowe zapala się krótko przed zachodem słońca w piątek wieczór. Zapala się przynajmniej dwie świece, które mają przypominać o dwóch nakazach: „pamiętaj” i „przestrzegaj” dzień szabatu. Błogosławieństwo nad świecami odmawia najczęściej kobieta.

T



Tora

Tora (po hebrajsku „nauczanie, nauka”) to, najszerzej, całość nauczania judaizmu. Tora to również najważniejsza i najświętsza część Biblii, zwana też Pięcioksięgiem Mojżesza (bo składa się z pięciu ksiąg). Tradycja żydowska przypisuje spisanie Tory samemu Mojżeszowi.

Zwój Tory (po hebrajsku Sefer Tora) jest najświętszym obiektem judaizmu. Sefer Tora, której używa się w synagodze, spisana jest ręcznie na pergaminie i nawinięta na specjalne rolki – w postaci rodaków. Przechowywana jest w Aron ha-kodeszu, czyli świętej szafie.

trefny

Trefny (hebr. trefa), czyli niezdatny do spożycia, zakazany. Trefne jest m.in. mięso wieprzowe, skorupiaków, węgorza.

Słownik pojęć został opracowany na podstawie materiałów udostępnionych na stronach: www.polin.pl; Żydowski – co to znaczy? (polin.pl) oraz Słownik | Wirtualny Sztetl

PRZYDATNE LINKI

[WWW.POLIN.PL/ MUZEUMWPUDELKU](http://WWW.POLIN.PL/MUZEUMWPUDELKU)



Na podstronie *MUZEUM W PUDEŁKU* można znaleźć szczegółowe informacje na temat projektu. Zostały tam również zamieszczone niniejsze materiały pomocnicze dla nauczycieli i nauczycielek oraz elementy gry *Miasteczko Malki*, tj. zdjęcia archiwalne oraz karty gry (także w wersji dostępnej). W przypadku zniszczenia któregoś elementu istnieje możliwość dodruku.

WWW.SZTETL.ORG.PL



Wirtualny sztetl to portal internetowy dokumentujący historię społeczności żydowskich w Europie Środkowej i Wschodniej. Na stronie gromadzimy informacje na temat przeszło 1900 miejscowości zlokalizowanych w historycznych granicach Rzeczypospolitej. Artykuły uzupełniają mapy, ikonografia, hasła biograficzne i słownikowe oraz opracowania encyklopedyczne z zakresu życia społecznego Żydów: religii, tradycji, edukacji, gospodarki, kultury.

Zapraszamy do zwiedzenia z klasą Muzeum Historii Żydów Polin w Warszawie i skorzystania z oferty edukacyjnej dostępnej na stronie www.polin.pl/edukacja

KOORDYNACJA MERYTORYCZNA:

Karolina Jastrzębska-Mitzner

KONSULTACJA MERYTORYCZNA:

Anna Czerwińska, Sonia Ruszkowska, Piotr Kowalik, Mariusz Jastrząb

TREŚĆ MATERIAŁÓW POMOCNICZYCH:

Anna Czerwińska, Karolina Jastrzębska-Mitzner

TREŚĆ GRY *MIASTECZKO MALKI*:

Dorota Cieślik

REDAKCJA JĘZYKOWA:

Sonia Ruszkowska

PROJEKT GRAFICZNY:

Marcin Lewandowski

KOORDYNACJA PRODUKCJI:

Maria Miązek

KONCEPCJA GRY *MIASTECZKO MALKI*:

Stanisław Niemojewski

Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Wspólnie działamy na rzecz Europy zielonej, konkurencyjnej i sprzyjającej integracji społecznej