

Gra z czasem
Dżumandži
(tytuł roboczy)

EKIPA

Reżyseria/kier planu – Kostek, Vincent

Kamera – Franek, Helena,

Dźwięk – Artemi, Adam

Klaps – Klara, Artemi

GRUPA PRZYJACIÓŁ

Paczka - Maja, Zuzia, Sławina, Konrad, Igor

Mieszko - Adam

Dobrawa - Helena

Melies - Kostek

Faraon - Vincent - strój faraona

Niewolnik - Franek, Artemi, Klara

Doktor Dżuma - Artemi

Chory - Franek

Błazny - Klara, Helena

Gra z czasem
Dżumandzi
(tytuł roboczy)

SCENA 1 – SKLEP Z GRAMI

Paczka znajomych wchodzi do starego sklepu z grami. Przeglądają półki, kartkują książki, oglądają gry..

Sławina

- Ej, patrzcie na to!

Igor

- Jaka dziwna planszówka... strasznie stara.

Konrad

- „GRA Z CZASEM”? Nigdy o tym nie słyszałem.

Zuzia

- To musi być mega stare. Pachnie kurzem i... babcią.

Sławina (czyta instrukcję)

- „Przygoda przez wieki. Zdobądź 4 karty Jokerów, wykonując dobre uczynki w dawnych czasach. Uważaj - gra wciąga!

Maja

- Gramy?

Igor

- Co może pójść nie tak?

Gdy ruszają pionkami, wchodzi w wir czasu. PIONEK SIĘ PRZESUWA!!!

SCENA 2 - STAROŻYTNY EGIPT

Dzieci lądują na pustyni. Spotykają FARAONA (z kotem) i niewolników. Niewolnicy budują Sfinksa z piasku.

FARAON

- To coś to ma być pomnik na cześć mojego Mruczka?! Ma być potężny! Bierście się do roboty, patałachy!

SŁAWINA

- Ej, gościu, to się nazywa hejt.

KLARA

- No właśnie, nie mamy nawet dostępu do wody pitnej!

FRANEK

- Ani owocowych czwartków!

FARAON

- Co jeszcze? Może wolne soboty?

FRANEK

- To całkiem niegłupi pomysł!

ARTEMI

- Jesteśmy głodni! Nic nie rośnie na tym pustkowiu.

MAJA

- Wykopcie rowy i woda z Nilu sama przybędzie.

ZUZA

- Melioracja - mówi ci to coś?

IGOR

- Nawodnisz pola, a ludzie będą szczęśliwsi!

KONRAD

- Ludzie będą cię pamiętać... nie za Mruczka, ale za kreatywność.

FARAON

- Czyli... więcej wody mniej bicza? Pomyślę....

NIEWOLNICZY (pełni wdzięczności, padają na kolana, kłaniają się)

ARTEMI

- Za dobre serce dziękujemy!

KLARA

- A tu taki mały upominek. Osobiście czerpałam! Bo ja jestem artystką..

Niewolniczka wręcza im Kartę Jokera i wpadają w wir czasu.

SCENA 3 – POLSKA, ROK 965

Bohaterowie trafiają na dziedziniec zamku, reagują na hałas. Dobrawa siedzi na schodach, szyje/ceruje skarpetki. W tle krzyki, brzdęk garnków, wrzask kota.

DOBRAWA

- Mój Mieszko tylko krzyczy i rzuca mieczami. MIEEESZKO!! Gooooście!

Mieszko przychodzi.

MIESZKO

- Pomorzanie, Mazowszanie, Ślązanie, Opolanie - nikt nie umie się dogadać. Jak ich wszystkich wziąć do kupy?

DOBRAWA

- Do kupy? Jak Ty się wysławiasz?

(do bohaterów)

- Przepraszam za Mieszka, jakiś diabeł w niego wstąpił.

ZUZA

- No to na diabła pomoże tylko Chrzest.

MIESZKO

- Chrzest?

KONRAD

- Chrzest. Oczyszczysz się, pozbędziesz frustracji.

SŁAWINA

- A poza tym, bez chrztu nie będzie Polski!

DOBRAWA

- Bóg, Honor, Ojczyzna! Mieszko, chrzczimy się! Wołaj księdza!

MIESZKO

- Dziękuję Wam dzielni bosczy wojowie! Wróciliście mi sens życia – podarunek dla Was!

Mieszko wręcza im kolejnego jokera.

IGOR

- Dzięki, masz tu dychę!

Mieszko mdleje z wrażenia.

SCENA 4 – EPOKA DŻUMY (ŚREDNIOWIECZE)

Smutne dźwięki, chorzy leżą na ziemi, kaszlą. *Słychać krzyk „Dżuma!”.* Trzymajcie się z *dala!* Doktor Dżuma pochyla się nad jednym z chorych.

IGOR

- Co za horror!

DOKTOR

- Wszystko stracone! Czarna zaraza! Morowe powietrze.

SŁAWINA

- No świetnie, najpierw covid, teraz dżuma...

MAJA

- Nie macie szczepionek?

KONRAD

- Dżuma to nie wirus! Tu przydałby się jakiś antybiotyk.

Jednej z osób zaczyna burczeć w brzuchu. Wszyscy patrzą podejrzanie.

IGOR

- No co! Głodny jestem!

SŁAWINA

- Serio? W takim momencie?

IGOR wyciąga spleśniałą kanapkę z torby. Reszta zde gustowana.

ZUZA

- Fuj, tu jest pleśń. Ile to trzymałeś?

IGOR

- To moje śniadanie do szkoły

MAJA

- Zakaz mówienia o szkole! Są wakacje!

KONRAD

- Dawaj to! Patrz ptasiorze! Wiem, że jeszcze tego nie kumacie, ale z pleśni powstają lekarstwa – antybiotyki.

MAJA

- No tak, pleśń z chleba – to penicylina!

DOKTOR

- Pleśń? To szaleństwo!

SŁAWINA

- Czasem szaleństwo to początek przełomu.

ZUZA

- Serio, twój ptasi ziomek – Fleming ogarnie to za jakieś 600 lat. Ale kto wie, może go wyprzedzicie.

MAJA

- Tymczasem otwieraj okno, nie siedź w tych smrodach i myj ręce człowieku.

Jakiś chory jęczy, chce im coś powiedzieć. Podchodzą do niego.

CHORY

- Mama zawsze mówiła myj ręce. Dziękuję za antybiotyki!

Wręcza im trzecią kartę Jokera.

SCENA 5 – WIZYTA U MELIÈSA (w konwencji cz-b)

GEORGES MÉLIÈS nastawia taśmę w projektorze i ogląda film braci Lumière – wjazd pociągu na stację, wyjście robotników z fabryki, polewacz polany.

MÉLIÈS

- Bracia Lumière... tacy zdolni, ale brak im szaleństwa! Pociąg wjeżdża. Ludzie wysiadają. ZERO magii! Gdzie ogniste smoki? Gdzie wybuchy? Znikające kończyny? Tyle możliwości! A wy - coście za jedni? Z Księżyca spadliście?

KONRAD

- Można tak powiedzieć...

MÉLIÈS

- Jak tam jest? To moje marzenie, żeby tam polecieć!

IGOR

- Też kręcimy tam filmy a potem oglądamy je na takich małych ekranikach.

Pokazują mu na telefonie Gwiazdne wojny.

MÉLIÈS

- Niesamowite! Gdybym tylko ja – Georges Melies, mógł nakręcić film o locie na Księżyc!

ZUZA

- No to już, do roboty! Zamień to słońce na księżyc i voila!

MÉLIÈS

- Magnifique! Zrobię film, w którym rakieta uderza w oko Księżyca! TO BĘDZIE ARCYDZIEŁO!

SŁAWINA

- I będę o nim uczyć w szkołach!

MAJA

- STOP! Zakaz mówienia o szkole! Są wakacje!

MÉLIÈS

- Dziękuję Wam! Pamiątka – z ziemi prosto na księżyc!

Wyciąga z kieszeni kartę.

SCENA 6 – KOMNATA ZAGADEK

Pojawiają się BŁAZEN 1 i BŁAZEN 2, zabawni, ale tajemniczy

BŁAZEN 1

- Czas na ostatnie zadanie.

BŁAZEN 2

- Jedna brama prowadzi do domu. Druga – do zapomnienia. Ale...

BŁAZEN 1

- Jeden z nas ZAWSZE mówi prawdę.

BŁAZEN 2

- A drugi ZAWSZE kłamie. Którą stronę...

BŁAZEN 1

- Wybierzecie?

Zastanawiają się....

OSOBA Igor

- Typowa zagadka... (do jednego ze strażników) Gdybym zapytał Twojego kolegę, którą bramę wybrać, co by powiedział?

BŁAZEN

- Wskazałby PRAWĄ.

OSOBA Igor

- Czyli idziemy w LEWO. Uwielbiam logikę.

Wszyscy idą w lewą stronę.

OSOBA Maja

- Skąd wiedziałeś?

OSOBA Igor

Jeśli LEWA jest dobra, to kłamca musi skłamać. Jeśli prawdomówny powie, że jego kolega kłamca powie, że to prawa, to znaczy, że musi to być lewa. Jeśli kłamca powie, że jego kolega prawdomówny powie, że to prawa, to znaczy, że słamał i to musi być lewo.

Jeśli LEWA jest dobra, to kłamca skłamię o tym. prawdomówny z kolei powiedziałby prawdę że LEWA, czyli, skłamię i powie PRAWA. Logika, gościu!

Wszyscy zdeorientowani.....

OSOBA Igor

- To zagadka dla kumatych. (spogląda w kamerę i mruga...)

Wir czasu.

SCENA 7 – POWRÓT DO SKLEPU

Sławina

- Co to było?!

Igor

- Najlepsza gra ever.

Konrad

- I nikt nie umarł!

Zuzia

- Myślicie, że spotkaliśmy prawdziwego Meliesa?

Maja

- Sprawdźmy!

Odpalają film na yt.

KONIEC