

гра-прогулянка Уманню

# МІСТО ГОВОРИТЬ

як відчитувати багатокультурну  
спадщину в ландшафті міста

Місто має багато шарів, які відкривають або приховують історії з минулого. Воно промовляє до нас через будівлі, парки, площі, пам'ятники, комеморативні простори та місця (не)пам'яті. Цю розповідь пише не тільки історія – її формують різні люди. Місто звучить голосами теперішніх жителів і не завжди відображає внесок спільнот, які жили тут століттями. Місто розповідає про події та людей, минуле, яким пишаються, і про те, що прагнуть забути. Воно може кричати, шепотіти або мовчати. Часто маркери у просторі промовляють до нас гучніше, ніж підручники чи дослідження, а місця (не)пам'яті – голосніше, за монументи. Символічні простори розповідають про політики пам'яті, ідеології та різні досвіди минулого. Здебільшого вони ставлять запитання, а не відповідають на них.

Ця навчальна гра запрошує подивитися на звичні міські маршрути та місця з різних перспектив. У просторах міста відкривається минуле, яке сформували українська, польська та єврейська спільноти – «місто», «miasteczko», «містечко», «לשטעטל» (штетл)». У фокусі – будинки, меморіали, комеморативні простори та історії містян.

Гру створено в межах програми «Розроблення та пілотування матеріалів і методичних напрацювань для вчителів зі складних тем спільної історії Львова» (проект «ReHERIT: спільна відповідальність за спільну спадщину», 2018–2021). В оновленій редакції 2026 року її методологію адаптовано до практичних занять з історії, неформальної освіти та туризму, а також уточнено окремі факти й запитання.

## Чим є ця гра

Ця гра спонукає до розмови про спадщину в міському просторі. Вона пропонує вибірку місць і об'єктів з описами, які показують мозаїку складної та багатогранної історії міста. Гра звертається до історій, які можна відчитати в міських просторах та об'єктах, і водночас містить суб'єктивно сформовану добірку суджень і фактів. Вона також запрошує ставити запитання та спільно шукати відповіді.

## Чим не є ця гра

Ця гра не є довідником, що охоплює всі пам'ятки Умані. Вона не претендує на вичерпний перелік фактів про минуле міста, не ставить за мету переконати та однозначно відповісти на всі запитання.

## Фокуси та рамки

Гра зосереджена на багатокультурній спільній спадщині міста. Вона звертає увагу на місця (не)пам'яті – простори, які залишаються непозначеними, але нагадують про події минулого. У фокусі гри – люди: ті, хто формують міську пам'ять, і ті, чиї голоси (жінок, дітей, етнічних чи соціальних спільнот) часто є нечутними або зовсім відсутніми. Тому окрему увагу приділено процесам інтерпретації цієї спадщини.

## Методологія

Цю гру можна використовувати по-різному. Вона ознайомлює з новими фактами, тренує пам'ять та пропонує позмагатися. Відкриті запитання спонукають до дискусії. Як складник шкільної програми гра доповнює підручник під час краєзнавчих занять або міських прогулянок, а також підходить для неформальної освіти. Кожна картка містить цікаві факти та зображення. Гравці мають обмежений час, щоб ознайомитися з її змістом. Вони запам'ятовують деталі, кидають кубик, відповідають на запитання, здобувають бали та дізнаються більше про багатокультурну спадщину Умані.

### Розробниці гри:

Христина Бойко  
Ірина Магдиш

### Візуалізаторки гри:

Оксана Авраменко  
Оксана Нестеренко

### Редакторки гри, 2026:

Зоя Возна  
Інна Золотар  
Марія Кравченко

## ПРАВИЛА ГРИ

### Варіант 1 (2–8 гравців).

Покладіть стосик карток в центрі столу запитаннями донизу. Усі гравці беруть по одній картці, перевертають пісочний годинник і протягом 60 секунд вивчають їх. Далі учасники обмінюються картками із сусідами. Той або та, чий хід, називає тему вивченої картки та кидає кубик. Номер на кубіку – це номер запитання. Інший гравець чи гравчиня, у кого опинилася ця картка, зачитує запитання та перевіряє відповідь. Правильна відповідь дає 1 бал, а питання із зірочкою – 2 бали. Якщо гравець або гравчиня відповідає правильно, то забирає картку собі, а якщо ні – кладе її під стосик. Перемагає той або та, хто отримає більше балів і збере більше карток.

### Варіант 2 (до 6 команд).

Оберіть ведучого чи ведучу та теми для команд (наприклад: «Умань на шляху до модерності», «Публічні простори міста», «Історії у просторах», «Сакральна спадщина», «Єврейська історія», «Культурна спадщина та освіта»). Кожна команда бере по одній картці з обраної теми й упродовж 1–2 хвилин разом вивчає її.

Далі команди обмінюються цими картками й по чергово кидають кубик, а ведучий або ведуча зачитує запитання. За правильну відповідь команда отримує картку та бали (1 бал – за звичайне запитання, 2 бали – за запитання із зірочкою).

Якщо відповідь неправильна, команда може перевірити її на картці, ще раз кинути кубик та спробувати відповісти на інше запитання з цієї ж картки. У такому разі зараховується лише половина балів. Якщо ж із другою відповіддю команда знову схибить, картку забирає ведучий чи ведуча. Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість балів і збере найбільше карток.

Ви можете змінювати складність, збільшуючи час на вивчення карток. Також можна грати самостійно, тренуючи пам'ять.

## ТЕМИ:

### 1 Умань на шляху до модерності

- Модернізація міста
- Місто і вода
- Залізничний вокзал
- Готелі Умані

### 2 Публічні простори міста

- Софіївка
- Площа Соборності
- Алея Героїв та Обеліск Слави
- Торгові ряди

### 3 Історії у просторах

- Пам'ятник Залізняка та Гонті
- Фортеця
- Будинок Фішмана та пам'ятник Іванові Черняхівському
- Уманський краєзнавчий музей

### 4 Сакральна спадщина

- Сакральні споруди
- Василіянський монастир
- Могила цадика Нахмана
- Костел Успіння Пресвятої Діви Марії

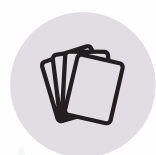
### 5 Єврейська історія

- Єврейська громада
- Паломництво та сучасний єврейський квартал
- Гетто
- Місця пам'яті про Голокост

### 6 Культурна спадщина та освіта

- Люди Умані
- Кіно і театр
- Освіта
- Будинок Надії Суровцової

## КОМПЛЕКТ ГРИ:



24 картки



гральний кубик



пісочний годинник

Навчальну гру розроблено в межах проєкту «ReHERIT: спільна відповідальність за спільну спадщину» (2018–2021), а її нову редакцію підготовано під час реалізації проєкту «REHERIT 2.0» (2024–2027).

Матеріали створено за фінансової підтримки Європейського Союзу. Їхній зміст та наповнення є відповідальністю виконавців і не обов'язково відображають позицію ЄС.

reherit.org.ua

© Центр міської історії, 2026