

Czym jest gra?

Gra muzealna, której kartę startową właśnie trzymasz w ręku, jest specjalną odmianą turystycznej gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwia inne niż zazwyczaj zapoznanie się z muzealną ekspozycją – zamiast trasy zwiedzania mamy kartę do gry, w rolę przewodnika wcielają się postaci historyczne, które spotkasz podczas wędrówki po muzeum – a wszystko to dzięki fabule gry, która dodaje całej przygodzie aury tajemniczości.

Wyruszasz w wędrówkę po Muzeum Powstania Wielkopolskiego 1918-1919 (Poznań, Stary Rynek 3), by poznać tajemne przesłanie bohaterów gry. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Każdy, kto pozna hasło końcowe, może wpisać się na listę zwycięzców w Internecie.

Nieco historii

Powstanie wielkopolskie to jedno z najważniejszych wydarzeń w dziejach regionu. Jego wybuch 27 grudnia 1918 r. poprzedziły lata przygotowań. Grupy polskiej młodzieży, skautów i członków innych organizacji przez lata czekały na właściwy moment, by wystąpić przeciw zaborcy. Chwila ta nadeszła wraz z końcem I wojny światowej i wizytą w Poznaniu charyzmatycznego działacza niepodległościowego, późniejszego premiera rządu II RP, a jednocześnie światowej sławy pianisty Ignacego Jana Paderewskiego.

Powstańcy do 6 stycznia 1919 r. opanowali Poznań, a następnie niemal cały obszar Wielkopolski. Walki zakończyły postanowienia rozejmu w Trewirze, który objął oprócz frontu aliancko-niemieckiego również linię walk powstańczych wstrzymanych 16 lutego 1919 r.

Jak grać?

Zapoznaj się z fabułą gry. Wyrusź na poszukiwanie bohaterów gry przedstawionych na niniejszej karcie. Każda z postaci daje wskazówkę, jak zdobyć kolejną literę hasła (należy bądź odnaleźć konkretną literę z muzealnego napisu, bądź rozpoznać element przedstawiony na oznaczonej literę fotografii). Warto zapisywać rozszyfrowane litery w pustych polach. Gdy poznasz hasło, możesz wpisać je na stronie www.gryturystyczne.pl, a znajdziesz się na liście zwycięzców.



Wielkopolskie
Muzeum
Niepodległości



MUZEUM POWSTANIA
WIELKOPOLSKIEGO
1918-1919

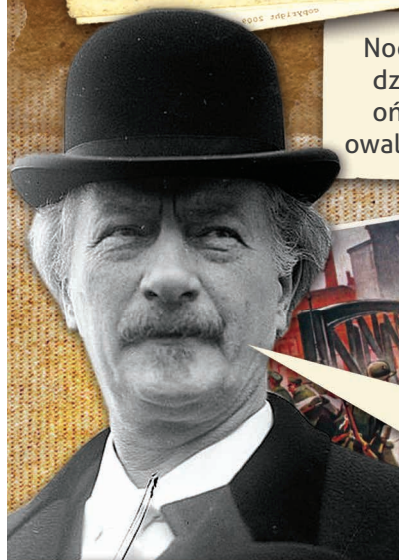
Fabula gry

Późnym wieczorem, gdy drzwi muzeów są zamknięte, wśród gablot i dioram zaczyna się niezwykły ruch.

Obecne na obrazach i zdjęciach postaci porzucają swe miejsca codziennego pobytu, by wraz z innymi mieszkańcami przybytku muzeum wędrować sekretnymi szlakami. Podobno strzegą one tajemnicy, którą poznać może tylko ten, kto ruszy śladem ich nocnych wędrówek...

Muzeum Powstania Wielkopolskiego 1918-1919 (oddział Wielkopolskiego Muzeum Niepodległości) ma swoją tajemnicę. Czy uda Ci się poznać treść przesłania jego bohaterów?

POWODZENIA!



IGNACY JAN PADEREWSKI
pianista, premier RP

Nocą lubię pójść do sali, w której odnajdziesz kulę armatnią z czasów napoleońskich. Przyglądam się tam z zadumą owalnej fotografii powstańców ze Strzelna.

Gdy wszyscy opuszczą już gmach muzeum, lubię odwiedzać salę z piecem kaflowym i z zadumą spoglądam na umieszczoną w rogu sali mapę Wielkiego Księstwa Poznańskiego. Poszukaj uważnie, a wszystko będzie jasne.



STANISŁAW TACZAK
pierwszy dowódca powstania

Wskazówki

Doktor Karol lubi przystanąć przy biało-czerwonej szachownicy, znaku polskich lotników. Gdy tam się znajdzie, z szacunkiem spogląda w górę, na plan sytuacyjny zdobycia Ławicy, kluczowego dla opanowania Poznania. Z legendy, którą widzisz po prawej stronie, weź pierwszą literę imienia dowódcy Baonu.

Szef sztabu rozkazuje, byś zwrócił uwagę na książeczkę leżącą po lewej stronie krzyża żelaznego (który znajdziesz w otwartej szufladzie). Druga litera jej tytułu wiele Ci powie.

Twoją uwagę niech zwróci sąsiad Gawickiego i dr. Jordana. Najważniejszy znak to pierwsza litera jego nazwiska.

Muzyk dostrzegł na jednym z eksponatów niedźwiedzia widocznego na niewielkim herbie jednego z miast. Zapisz pierwszą literę nazwy miejscowości.

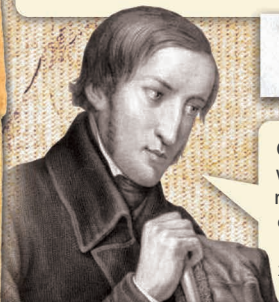
Gdzie szukać?

Lubię spacerować się do najbliższego pomieszczenia dolnej ekspozycji (na którym przebywam na co dzień). Widzę wówczas to, co wydarzyło się w czasie jednej z wojen, która miała miejsce już po mojej śmierci, a była rzeczywiście przerażająca.

Czy Ty to również widzisz?



EDWARD RACZYŃSKI
filantrop, mecenas kultury



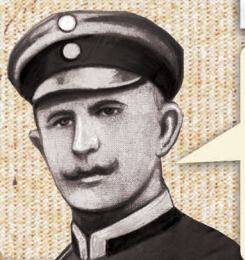
KAROL MARCINKOWSKI
lekarz, poznański działacz patriotyczny

Gdy tylko usłyszę, jak ktoś przekręca klucz w drzwiach muzeum, ruszam do sali, gdzie można spotkać członka Naczelnej Rady Ludowej i szefa sztabu Armii Wielkopolskiej, by poznać bliżej tych, którzy z sukcesem zakończyli najdłuższą wojnę nowoczesnej Europy.



WOJCIECH KORFANTY
polityk, członek Naczelnej Rady Ludowej

Po zmroku nie odchodzę daleko – idę w stronę części ekspozycji poświęconej Ignacemu Paderewskiemu i z szacunkiem spoglądam na Antka Andrzejewskiego, który oddał swoje życie za naszą wolność w pierwszych godzinach powstania.



FRANCISZEK RATAJCZAK
pierwszy poległy uczestnik powstania wielkopolskiego

Późną nocą rozmyślałem, jak Poznań zmienił się przez lata zaborów. Jedną z sal muzeum zawiera ilustracje ukazujące ten czas. To ta sama sala, w której w godzinach otwarcia muzeum spotkasz działaczy patriotycznych z XIX w. – lekarza i filantropa. Jedną z nich wpatruję się w rycinę przedstawiającą Bibliotekę Raczyńskich.

Zawsze miałem dobre relacje z szeregowymi żołnierzami. Po zmroku – gdy muzeum jest zamknięte – lubię sobie pogawędzić z jednym z nich, który siedzi w okopie przy stole.



WŁADYSŁAW ANDERS
szef sztabu Armii Wielkopolskiej

Poniższe fotografie wskazują miejsca, w których zwykli się pojawiać nocą niektórzy z bohaterów zabawy. Gdy znajdziesz to miejsce i rozpoznasz jego bywalca, dowiesz się, jaką literę ukrywa.



Hasło

Gdy poznasz litery strzeżone przez bohaterów naszej gry, odpowiednio je utóż. Ich przestanie poznasz, kiedy podpiszesz inicjały bohaterów gry literami.

Właściwe litery utworzą tajemne hasło potwierdzające wykonanie zadania.

ST WA KM IJP WK FR ER



Pamiętaj, że możesz dopisać się do listy zwycięzców na www.gryturystyczne.pl



Gra turystyczna w Muzeum Powstania Wielkopolskiego
TAJEMNICE WIELKOPOLSKICH MUZEÓW

9+

30'

WIEK GRACZA ŚREDNI CZAS