

O GRZE

Od kilku lat gry miejskie zyskują coraz większą popularność. Przestrzeń miasta staje się planszą do gry, po której poruszają się rywalizujące ze sobą zespoły graczy.

Niniejsza gra jest specyficznym rodzajem gry miejskiej – zakłada samodzielną rozgrywkę. W myśl zasady „zwiedzaj, grając – graj, zwiedzając” uczestnicy ruszają w teren, by rozwiązać postawione przed nimi zagadki. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Zwycięzcy rejestrują się w Internecie i wygrywają nagrody.

Ostrów Tumski, najstarsza część Poznania, jest wyspą utworzoną przez ramiona Warty i wpadającej do niej Cybiny. Według najnowszych badań pierwszy gród istniał tu już w IX wieku.

Z czasem stał się on siedzibą pierwszych władców Polski: Mieszka I oraz Bolesława Chrobrego. Przestrzeń wyspy, bogata w świadectwa przeszłości, stała się naturalnym tłem dla niniejszej zabawy.

W Poznaniu działa tajne stowarzyszenie o nazwie Bractwo Odkrywców. Ty też możesz stać się jego członkiem, musisz tylko przejść Próbę Odkrywcy. Podążaj za kolejnymi wskazówkami, rozwiązuj zagadki i odkrywaj bogactwo Poznania.

Postępuj zgodnie z instrukcją „Jak zostać odkrywcą”. Gdy poznasz hasło końcowe, podaj je na stronie www.bramapoznania.pl. Jeśli odpowiesz poprawnie, będziesz mógł pobrać imienny certyfikat odkrywcy oraz weźmiesz udział w losowaniu nagród.

POWODZENIA!



ul. Gdańska 2
61-123 Poznań
tel.: 61 647 76 00
www.bramapoznania.pl

JAK ZOSTAĆ ODKRYWCĄ?

Wybierz się na wycieczkę na Ostrów Tumski. Złam tajemny szyfr i zdobądź SŁOWO-KLUCZ.

Stań na ulicy Ostrów Tumski. Odczytaj wskazówkę numer 1 i wyrusz w drogę zgodnie z instrukcją.

Wykonaj ZADANIE i dowiedz się, jak brzmi pierwsze słowo SZYFRU.

CO DALEJ PO WYKONANIU PIERWSZEGO ZADANIA?

Przyjrzyj się zdjęciom umieszczonym przy dalszych wskazówkach. Wybierz to, które przedstawia budynek lub rzeźbę, przy której stoisz.

Przeczytaj instrukcję i, podobnie jak w poprzednim przypadku, wyrusz w drogę w poszukiwaniu kolejnego słowa szyfru.

Po wykonaniu pięciu zadań złam szyfr przy pomocy Tajnego Klucza Kodów, który znajdziesz na odwrocie.

Odszyfrowane zdanie pomoże Ci odgadnąć SŁOWO-KLUCZ i doprowadzi Cię do hasła końcowego.

JAK ZDOBYĆ SŁOWO-KLUCZ?

Korzystając z Tajnego Klucza Kodów, złam szyfr utworzony przez słowa odkryte w czasie wędrowki. Tłumaczenia wyrazów zapisane pod fotografiami miejsc, w których poznałeś poszczególne fragmenty szyfru, utworzą wskazówkę.



SŁOWO-KLUCZ ukryte jest w napisie znajdującym się bezpośrednio nad miejscem, w którym odnalazłeś ostatni wyraz szyfru. Wskazówka podpowie Ci, jak je odszukać.

To nie wszystko. Ostatnim przystankiem w grze będzie budynek główny Bramy Poznania ICHOT, który widać z mostu biskupa Jordana. To tam dowiesz się, w jakiej kolejności należy podać litery SŁOWA-KLUCZA, aby stać się członkiem Bractwa Odkrywców.

Do budynku Bramy Poznania prowadzi zygzak – ścieżka wyłożona drewnem. Przejdź nią w kierunku wejścia głównego i nazwij początek zygzaka oraz każdy mijany zakręt kolejną literą SŁOWA-KLUCZA. Aby otrzymać rozwiązanie, podaj najpierw literę, którą nadałeś punktowi początkowemu zygzaka, dalej litery przypisane zakrętom w lewo, a następnie te, które dotyczą zakrętów w prawo. Odpowiedź wpisz na stronie www.bramapoznania.pl.

CZYM
JEST
GRA?

NIECO
HISTORII

FABUŁA
GRY

JAK
GRAC?

WSKAZÓWKI

WSKAZÓWKA ①

Stań przy ma-
kiecie prezen-
tującej Ostrów
Tumski w mi-
niaturze. Rozej-
rzyj się i przy-
rzyj pomnikowi „Wielkiej Osoby”. Poszukaj drugiej „Wielkiej Osoby” stojącej na białej kolumnie i rusz w jej stronę. Miń kościół z XV wieku. Kiedyś w tym miejscu stało Palatium – siedziba Mieszka I. Znajdowała się tam kaplica księżnej Dąbrówki – prawdopodobnie pierwsza świątynia chrześcijańska na ziemiach polskich. Stań przy kolumnie. W pobliżu znajduje się ceglany budynek. Podejdź do niego i poszukaj na jego ścianie trzech małych płaskorzeźb.



ZADANIE – OKREŚL WSPÓLNĄ
NAZWĄ PŁASKORZEŻBY.

SŁOWO SZYFRU

WSKAZÓWKA

Wróć wzrokiem ku osobie, która trzyma miecz. Sprawdź, w jakim kierunku patrzy, i idź w tamtą stronę. Przejdź między czerwonym a czerwonym. Kilka kroków dalej wejdź w ulicę, której nazwa oznacza „mały ostrów”.

W tym miejscu istniało kiedyś najmniejsze miasto w Polsce. Mieściło się ono między wyspą katedralną a Śródką. Idąc dalej prosto, miń rząd kamienic. Następnie wyłoni się przed Tobą kościół. Stoi on w centrum dawnej osady. Na bramie kościoła znajduje się liczba 1893.

ZADANIE – ZAPISZ, W JAKI KSZTAŁT WPI-
SANA JEST LICZBA.

SŁOWO SZYFRU



WSKAZÓWKA

Rozejrzyj się dookoła i znajdź dwa kamienne bloki pokryte płaskorzeźbami. Podejdź do tego, który przedstawia chrzest z 966 roku. W oddali dostrzeżesz czarne źródło wody. Idź w jego kierunku. Miń je i rusz dalej drogą między dwoma murami. Przejdź koło krzyża stojącego po prawej stronie. Zatrzymaj się przy ceglany budynek, położonym nieco z lewej. To w nim mieściła się pierwsza poznańska szkoła wyższa, która kształciła wybitnych obywateli.

ZADANIE – ODSZUKAJ NAZWĘ SZKOŁY WYRYTĄ
NA TABLICY I ZAPISZ PIERWSZE Z TWORZĄCYCH
JĄ SŁÓW.

SŁOWO SZYFRU



WSKAZÓWKA

Skieruj się ponownie w stronę kościoła z XV wieku. Miń go i wejdź na plac znajdujący się za świątynią. Jesteś teraz na największym poznańskim placu X wieku. Skieruj się w stronę dwóch wież. Są one częścią pierwszej świątyni biskupiej w Polsce. W pobliżu głównego wejścia odszukaj mówiący o tym łaciński napis: PRIMA SEDES EPISCOPORUM POLONIAE.

ZADANIE – POSZUKAJ KLAMEK ZNAJDUJĄCYCH
SIĘ POD ŁACIŃSKIM NAPISEM I NAZWIJ ICH
KSZTAŁT.

SŁOWO SZYFRU

WSKAZÓWKA

Rozejrzyj się i poszukaj ulicy, którą dotychczas nie szedłeś. Tysiąc lat temu przebiegały tędy wały poznańskiego grodu. O tym, jak wyglądały, można się przekonać, odwiedzając Rezerwat Archeologiczny, który miniesz po lewej stronie. Nieco dalej zobaczysz charakterystyczny dach kryty gontem. Gdy dojdiesz do ulicy poświęconej dziekanom, Twoim oczom ukażą się dwustuletnie fortyfikacje. Dziś są one częścią Bramy Poznań ICHOT. Skręć w prawo i wyjdź na duży plac. Poszukaj wzrokiem świątyni. Zobaczysz zielonkawą kopułę i cztery postacie. Nie interesuj się kobietą ani osobami trzymającymi krzyż i miecz. Twoją uwagę ma przykuć czwarta osoba.



ZADANIE – NAZWIJ PRZEDMIOT TRZYMANY
W RĘKU PRZEZ CZWARTĄ OSOBĘ.

SŁOWO SZYFRU

TAJNY KLUCZ KODÓW

- Akademia** to przedostatni
- Fasada** to akapit
- Herb** to wers
- Katedra** to pierwsza
- Kaplica** to sylaba
- Klucze** to linia
- Kolumna** to ostatnia
- Krata** to trzecia
- Krzyż** to cztery
- Kwadrat** to wers
- Laska biskupia** to od dołu
- Miasto** to pierwsza
- Miecz** to od góry
- Ogrodenie** to od lewej
- Ogród** to przedostatnia
- Pałac** to od prawej
- Rozeta** to między
- Ryba** to drugi
- Serce** to wyraz
- Wieża** to rzeczownik



Projekt współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach programu operacyjnego Innowacyjna Gospodarka

7+

90'

WIEK GRACZA

SREDNI CZAS

gra miejska
BRACCTWO ODKRYWCÓW



SŁOWO...Z ukry-
średnio na...
Wskazów...
To nie ws...
główny B...
dana. To tam dowies-
SŁOWA-KLUCZA, aby
Do budynku Bramy P...
na drewnem. Przejdz