

Czym jest gra

Gra muzealna, której kartę startową właśnie trzymasz w ręku, jest specjalną odmianą turystycznej gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwiła inne niż zazwyczaj zapoznanie się z muzealną ekspozycją – zamiast trasy zwiedzania mamy kartę do gry, w rolę przewodnika wcielają się postacie historyczne, które spotkasz podczas wędrówki. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Każdy, kto pozna hasło końcowe, może wpisać się na listę zwycięzców w Internecie.

Nieco historii

Muzeum we Wdzydzach to wyjątkowe miejsce. Wszystko zaczęło się w roku 1906, gdy państwo Gulgowscy kupili od miejscowego gospodarza starą chałupę i założyli w niej pierwsze na ziemiach polskich muzeum typu skansenowskiego, czyli muzeum na wolnym powietrzu. Izydor Gulgowski był miejscowym nauczycielem, a jego żona malarką. Właśnie tu – we Wdzydzach – żyli, pracowali i tworzyli, a nade wszystko działali na rzecz mieszkających tu ludzi. Izydorowi Kaszubi zawdzięczają badania etnograficzne, a Teodorze odrodzenie tradycji haftu kaszubskiego. Głównym celem działalności małżeństwa było ratowanie młodzieży przed gnuśną beczynnością, na którą byli skazani wobec pogarszającej się sytuacji społecznej, między innymi za sprawą polityki prowadzonej przez władze pruskie. Swoje dzieło tworzyli z wielkim uporem, pełni zachwyty nad miejscową kulturą. Działali pomimo przeciwności losu – śmiertelnej choroby Izydora, pożaru, który strawił większą część zbiorów, późniejszej zawieruchy wojennej, a wreszcie zmiany ustroju i ogromnej biedy, która dotknęła owdowiałą Teodorę u schyłku jej dni.

Jak grać

Niniejsza gra przybliży czasy powstawania tego miejsca. Poznasz bliżej jego patronów i założycieli – Izydora i Teodorę Gulgowskich, którym poświęcona jest część muzealnej ekspozycji. Twoje zadanie polega na dokładnym zwiedzeniu muzeum według wskazówek bohaterów tej historii i znalezieniu wskazanych przez nich miejsc (dla ułatwienia podane są numery budynków muzealnych). Po dotarciu do każdego z tych miejsc musisz rozwiązać zadanie lub dopasować odpowiedni detal. Przypisane zadaniom i detalom litery przyporządkuj właściwym osobom, aby odkryć hasło, które możesz wpisać na listę zwycięzców na stronie internetowej www.gryturystyczne.pl.



Teodoro, czy wiesz, że pracownicy muzeum wreszcie odnaleźli tę serwetkę, którą ukryliśmy dla potomnych? Zapewne niebawem ktoś odczyta wyhaftowaną na niej wiadomość, w której wskazałaś źródło naszej inspiracji dla założenia pierwszego na ziemiach polskich muzeum na wolnym powietrzu.

Ależ, Izydorze kochany, kto wie, czy odgadną, że zawiera ona zaszyfrowaną wiadomość? A także to, że aby rozwikłać tę zagadkę, należy podążać za wskazówkami osób ważnych dla historii tego miejsca. Odpowiednie litery można zanotować na serwecie poniżej, pod odpowiadającymi im motywami haftu.

HASŁO



FABUŁA GRY

Wieczorem, gdy bramy muzeum są zamknięte, pomiędzy zagrodami zaczyna się niezwykły ruch. Postacie z wystawy spotykają się, by wieść nocne rozmowy o dawnych dziejach. Podobno strzegą one sekretu, który poznać może tylko ten, kto ruszy śladem ich nocnych wędrówek...
Wdzydzkie zakamarki skrywają swoją tajemnicę, która została zaszyfrowana i wyhaftowana na serwecie.
Znajdź sposób, by ją poznać.

POWODZENIA!

WSKAZÓWKI

Rozejrzyj się uważnie, a w pobliżu tego obiektu znajdziesz dzwon i pompę.



To ciekawy obiekt. Gdy uważnie spojrzysz, zauważysz przy nim lokomobilę. Jakie narzędzia rolnicze mogła napędzać? Młotkarnię, kariat? A może służyła do czegoś jeszcze innego?



Przed wejściem do jednego z budynków tej zagrody znajdziesz ułożone koncentryczne kamienne kręgi. Wprawdzie nie są one tak stare jak słynne na Kaszubach kręgi Gotów, ale również wyglądają wyjątkowo.



Rozejrzyj się, a nieopodal wejścia spostrzeżesz dwa żarna (wyłobione kamienie, za których pomocą bardzo dawno temu mielono mąkę).



Odszukaj bramę wjazdową na teren tego dziedzińca. Zwróć uwagę, że wejścia strzegą dwa węże.



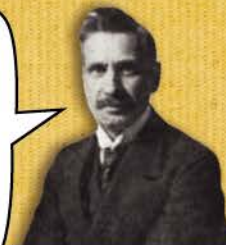
GDZIE SZUKAĆ



ks. Jan Fethke

Izydor poznał moją młodszą siostrę, gdy płynął łódką na odpust do Wiela, gdzie byłem już proboszczem. Moja siostra, miast pomagać mi w przygotowaniach, poszła malować na pomost, gdzie nadpłynął. Nic dziwnego, że początkowo nie chciałem się zgodzić na ślub z poznanym w ten sposób Izydorem... Dopiero kilkudniowa głódówka zakochanej mnie przekonała. Kiedyś jednak wszystko było inne... Choćby fasady dworów, jak np. ten z Luzina (nr 26), a już o zabudowaniach kościelnych nie wspomnę. Bardzo lubię świątynię z Bożegopola Wielkiego (nr 29).

Jako miejscowy nauczyciel zawsze chętnie odwiedzałem zagrodę szkolną (nr 49), przysiadam na podwórku i z przymkniętymi powiekami wsłuchuję się w odgłosy dziecięcej wrzawy. Wychowanie młodzieży zawsze leżało mi na sercu. A prawdziwym znawcą młodych charakterów był kowal, chyba dlatego, że tę niebezpieczną profesję mogli wykonywać nie tylko najwytrwalsi, ale też najbardziej rozumni młodzieńcy. Chętnie posłucham jego rady i w tym celu udaję się do kuźni (nr 55).



Izydor Gulgowski



Teodora Gulgowka

Chałupa rybacka z Wdzydz Tucholskich została sprowadzona tu jako druga (stąd jest oznaczona numerem 2). Tak zaczęła się budowa naszego dzieła, które zyskało miano „Chaty Kaszubskie”. Może się zdziwisz, ale bardzo polubiłam miejsce, w którym można zobaczyć, jak powstawał materiał, z którego wznoszono budynki takie, jak tu zgrupowane. Mam na myśli oczywiście tartak (nr 46).

Serdecznie zapraszam do chałupy, którą sprzedałem pani Teodorze. Jako że ten dom był pierwszym tu obiektem, oznaczono go numerem 1. Mam do tego miejsca duży sentyment, ale bardziej chyba lubię przesiadywać przy wiatraku z Jezewnicy (nr 44). Naprawdę warto go zobaczyć!



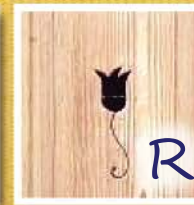
Michał Hinc



Maria Wierzejewska

Jako nauczycielka kontynuowałam dzieło pani Teodory, ucząc miejscowe dziewczęta haftu... Spotykałyśmy się w domach, takich jak choćby ten ze Szczodrowa (nr 40). Dlatego bardzo lubię to miejsce. O tamtych czasach i naszym zaangażowaniu wiele opowie Ci, drogi Graczu, ekspozycja w chałupie z Chrzstowa (nr 3).

DETALE



JAK ODCZYTAĆ HASŁO

W kolumnach poniżej odnajdziesz znaki użyte do zapisania tajemnego hasła. By je poznać, wystarczy ustalić, jakimi literami należy je zastąpić. Dowiesz się tego, odwiedzając miejsca opisane przez bohaterów gry. Szukaj tam detali przedstawionych na fotografiach lub opisanych we wskazówkach. Litery z okienek przy danym zdjęciu lub wskazówce wpisz w miejsce odpowiadających im motywów haftu. Jako pierwsze wpisz litery znalezione dzięki fotografiom, jako drugie przy pomocy wskazówek. Dla utrudnienia jest o jedną fotografię więcej.

Miejsce wskazane przez: FOTO WSKAZÓWKA

- propagatorkę hafciarstwa
- proboszcza z Wiela
- nauczyciela i etnografa
- miejscowego gospodarza
- twórczynię muzeum



MUZEALNA GRA TURYSTYCZNA

W MUZEUM – KASZUBSKIM PARKU ETNOGRAFICZNYM IM. TEODORY I IZYDORA GULGOWSKICH

9+

90'

WIEK GRACZA ŚREDNI CZAS

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