

CZYM JEST GRA

NIECO HISTORII

FABUŁA GRY

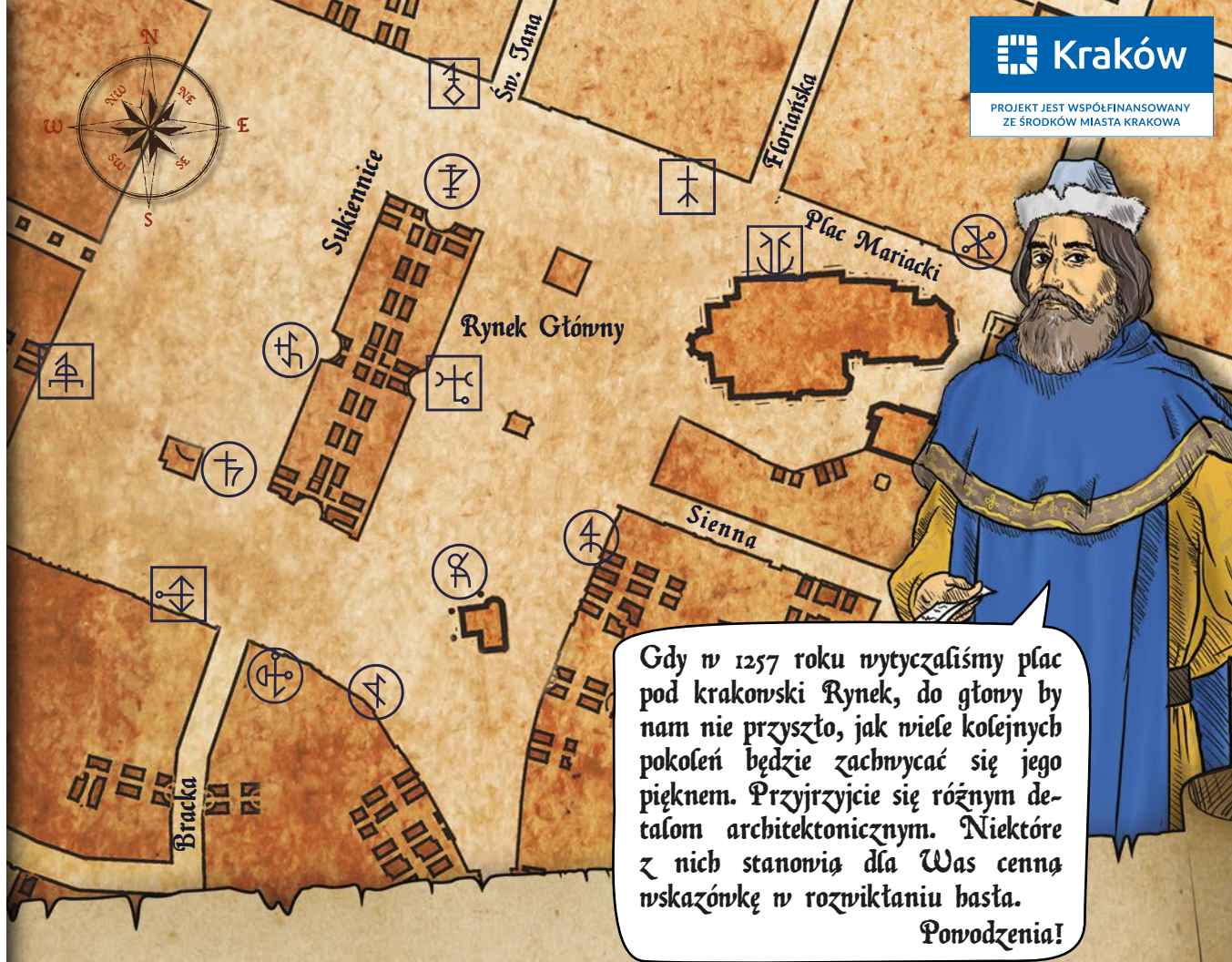
JAK GRAĆ

Gra architektoniczna, której kartę właśnie trzymasz w rękę, jest specjalną odmianą turystycznej gry miejskiej. Akcja toczy się na krakowskim starym mieście, a uczestnicy rozwiązują przygotowane dla nich zagadki, by poznać hasło końcowe, którego poprawność można sprawdzić na stronie www.gryturystyczne.pl. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo.

Rynek Główny jest największym placem Krakowa. Powstał przede wszystkim, aby pełnić funkcje handlowe. Świadczą o tym znajdujące się w centrum Rynku Głównego Sukiennice, jak też stosowane dawniej oddzielne nazwy dla poszczególnych fragmentów placu, jak Kurzy Rynek czy Targ Solny. Około połowy XIV w. Sukiennice uzyskały formę, która z pewnymi modyfikacjami przetrwała do dziś. Pamiętajmy, że elegancką murowaną zabudowę handlową otaczała malownicza siatka drewnianych kramów, użytkownych przez przedstawicieli rozmaitych profesji. Znaczna część krakowskich średniowiecznych rezydencji mieściła się właśnie na Rynku Głównym. To tu zachwycaly swoją formą pałace związane z władzą królewską i miejską. Od połowy XVI w. parterowe pomieszczenia kamienic zamieniane były na sklepy, sklepy i kantory. W kamienicach i pałacach przy Rynku znajdowały siedzibę pierwsze instytucje nowożytne, jak kantor bankowy w kamienicy Pod Krukiem czy poczta w kamienicy Montelupich.

Przed Tobą tajemnicze zapiski pełne niezrozumiałych znaków. To gmerki – stosowane przez rzemieślników (często budowlanych) symbole, umożliwiające identyfikację ich dzieł. W naszej zabawie skrywają tajną wiadomość – specjalny przekaz dla Ciebie od dawnych mistrzów. Czy uda Ci się go odszyfrować?

Rusz śladem sekretnych zapisków, by w każdym z miejsc oznaczonych gmerkiem rozpoznać jeden z elementów architektury opisanych w słowniczku (tam, gdzie to konieczne, pomogą szkice). Gdy w którymś z miejsc rozpoznasz element ze słowniczka, zwróć uwagę, jaka litera znajduje się przy opisie, a następnie wpisz ją pod hasłem – pod wszystkimi gmerkami oznaczającymi miejsce, w którym rozpoznałeś ów element (ten sam gmerk zawsze oznacza tę samą literę). Gdy odczytasz hasło, możesz wpisać się na listę zwycięzców na stronie www.gryturystyczne.pl i pobrać certyfikat ukończenia gry.



Gdy w 1257 roku wytyczaliśmy plac pod krakowski Rynek, do głowy by nam nie przyszło, jak wiele kolejnych pokoleń będzie zachwycać się jego pięknem. Przyjrzyjcie się różnym detalom architektonicznym. Niektóre z nich stanowią dla Was cenną wskazówkę w rozwikłaniu hasła.
Powodzenia!

- | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|
| | Rynek Główny 17
– górna część fasady budynku | | Plac Mariacki 4
– zdobi elewację budynku | | Rynek Główny 47
– zobaczysz cztery, gdy spojrzysz w górę |
| | Rynek Główny 21
– zdobi elewację budynku | | Rynek Główny 6
– wejdź w bramę i spójrz w górę | | Sukiennice
– przez nie wejdiesz i wyjdiesz, ale nie są drzwiami |
| | Sukiennice
– tyle, ile kolumn | | Wieża Ratuszowa
– zdaje się z niej wystawać | | Sukiennice
– znajdziesz je w kilku miejscach na różnych wysokościach ściany frontowej |
| | Rynek Główny 20
– w górnej centralnej części fasady | | Rynek Główny 28
– górna część elewacji frontowej | | Rynek Główny 41
– budynek, w którym mieści się Klub Aktora, ma ich sześć |
| | Kościół Św. Wojciecha
– wieńczy bryłę kościoła | | Plac Mariacki 1
– spójrz na północną ścianę kościoła w rejonie wejścia | | |

C

Pilaster



Element architektoniczny w formie płaskiego filara nieznacznie występującego przed lico ściany.

M

Tympanon



Trójkątna przestrzeń na frontonie budynku.

U

Boniowanie – dekoracja lica muru polegająca na naśladowaniu w tynku ciosów kamiennych.

S

Kopuła – sklepienie w kształcie czaszy. Może przybierać różne formy: półkolistę, cebulastą, ostrołukową.



Słowniczek



D

Szczyt sterczykowy (gotycki)



L

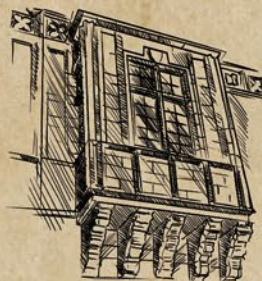
Arkada – element architektoniczny składający się z dwóch podpór, które zostały połączone u góry łukiem. Występuje w architekturze pojedynczo, a najczęściej w rzędzie.

F

Attyka – ścianka, balustrada lub rząd sterczyn, często bardzo ozdobnych, wieńczących elewację budowli, zwykle zasłaniająca dach.

A

Wykus



O

Sklepienie kolebkowe



R

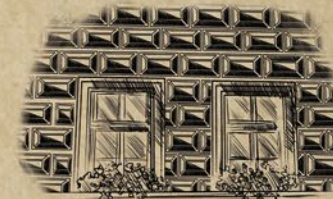
Szczyt barokowy



Fragment ściany ograniczony połaciami dachu, często jako ozdobne zwieńczenie elewacji.

T

Sgraffito



Technika dekoracyjna zdobienia m.in. ścian budynków.

I

Maszkarony – rzeźbiarski motyw dekoracyjny w postaci stylizowanej głowy ludzkiej lub fantastycznej postaci, stosowany w rzeźbie architektonicznej.

E

Gotycki portal uskokowy – ozdobne obramienie drzwi wejściowych kilkoma rzędami łuków cofających się w głąb ściany.

P

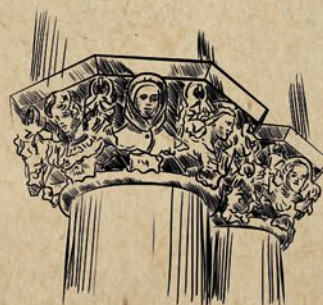
Lukarna



Element architektoniczny umieszczony w dachu, doświetlający poddasze.

N

Kapitel



gryrystyczne.pl

Gra architektoniczna

NA KRAKOWSKIM RYNKU



Tajemnicę dawnych budowniczych ten pozna, kto na krakowskim Rynku Głównym litery obiektom odpowiednie przyporządkuje. Ruszaj przeto śmiało śladem architektonicznych detali. Gdy znaczenie symboli poznasz, podpisz je, aby hasło końcowe uzyskać.

12+
WIEK GRACZA

120'

SREDNI CZAS