

CZYM JEST GRA?

GRA MIEJSKA to nowy, niepowtarzalny rodzaj rozrywki. Kilkuosobowe zespoły uczestników rywalizują między sobą, starając się wykonać postawione przed nimi zadania. Liczą się: kojarzenie faktów i miejsc, skuteczna praca zespołowa, orientacja w terenie i odrobina sprytu.

Niniejsza gra jest specyficzną wersją gry miejskiej – zakłada samodzielną rozrywkę w myśl zasady „zwiadaj grając – graj zwiadając”. Uczestnicy otrzymują kartę startową i ruszają w teren, by samodzielnie rozwiązać przedstawione zagadki. Gracz sam narzuca tempo. W trakcie zabawy może niespiesznie spacerować i podziwiać mijane miejsca, odwiedzać kawiarnie, zwiedzić muzeum. Wszystko po to, by zobaczyć przestrzeń miasta z innej, niepowtarzalnej strony.

Gorzów został lokowany w 1257 roku u ujścia rzeki Kłodawki do Warty. Miasto rozciągnięto się na siedmiu wzgórzach. Już w średniowieczu, bliskość wodnych i lądowych szlaków komunikacyjnych oraz osiedlenie się w nim cenionych rzemieślników i kupców przyczyniły się do rozkwitu grodu, który wówczas nosił nazwę Landsberg.

Przez wieki istnienia miasto nie uniknęło powodzi, pożarów i zniszczeń wojennych, a jego mieszkańcy niejednokrotnie dziesiątkowani byli przez zarazy. Zwrot w rozwoju miasta nastąpił na przełomie XIX i XX wieku. Pojawienie się żeglugi parowej oraz kolei żelaznej stało się istotnym przyczynkiem do wzrostu zamożności ośrodka i jego mieszkańców. Niebawem jednak miało się wszystko zmienić. W wyniku działań wojennych na frontach II wojny światowej, miasto zostało w 1945 roku częściowo zniszczone. Po zakończeniu wojny rozpoczęła się nowa karta w dziejach grodu – niemiecki Landsberg stał się polskim Gorzowem.

Miasto stosunkowo szybko podniosło się z wojennych zniszczeń i od kilkudziesięciu lat buduje nową tożsamość, nie zapominając jednocześnie o swojej historii.

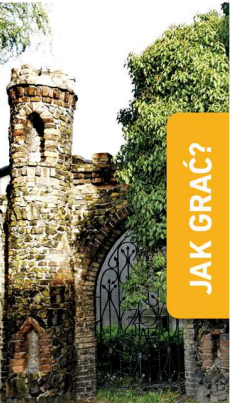
Gorzów stał się miejscem niezwykłym, łączącym w sobie cechy dużego miasta z bezcenną powolnością życia w mniejszych ośrodkach; miastem, o którym nieprzypadkowo można powiedzieć PRYZYTAŃ i to nie tylko dlatego, że rzeka przez wiele lat wptywała na jego rozwój i kształt. Takiemu właśnie Gorzowowi poświęcona jest niniejsza gra...

Masz przed sobą kartę do gry. Poprowadzi Cię ona poprzez najciekawsze zakątki miasta. Twoim celem jest odszyfrowanie hasła finałowego. Na mapie znajdziesz 12 miejsc oznaczonych literami od A do L. Każde z tych miejsc da Ci okazję do odgadnięcia pewnej liczby oraz jednego z dwóch kierunków: „prawo” lub „lewo”, które następnie należy przypisać do litery oznaczającej miejsce, w którym się aktualnie znajdujesz. Zapisz je sobie.

Kiedy już każda litera (a więc i każde z 12 miejsc) będzie miała przypisaną jej liczbę i kierunek, możesz przystąpić do odszyfrowania hasła finałowego.

Znając hasło, możesz sprawdzić jego poprawność, wpisując je na stronie www.gorzow.gramiejska.pl

NIECO HISTORII



JAK GRAĆ?



ZADANIE FINAŁOWE

Wyobraź sobie, że stoisz pośrodku koła z wizerunkiem gorzowskiej katedry, a miejsce startu wyznacza Ci iglica.

Wiedząc, że liczby przypisane do poszczególnych liter oznaczają ilość miejsc, o jaką masz się przesunąć, a określenia prawo/lewo wskazują Ci kierunek ruchu, przystąp do dzieła, pamiętając, że każdy kolejny ruch należy rozpocząć z miejsca, w którym zakończyłeś poprzedni.

Wyglądające z pozoru tajemniczo pary liter, wskażą Ci odpowiednio ilość miejsc, o które masz się przesunąć oraz kierunek ruchu na tarczy. W ten sposób odczytaj kolejne fragmenty hasła finałowego. Zatem przesuń się:

A kroków w kierunku H, następnie E kroków w J, I w F, D w A, H w L, F w L, G w B, C w K, K w G, J w C, B w E, G w D oraz L w I.

Jeśli udało Ci się odczytać hasło – gratulujemy! Możesz wpisać się na listę zwycięzców na stronie www.gorzow.gramiejska.pl

A=..., ..., B=..., ..., C=..., ..., D=..., ..., E=..., ..., F=..., ...,
G=..., ..., H=..., ..., I=..., ..., J=..., ..., K=..., ..., L=..., ...

A Gdy znajdziesz się w rejonie, który na mapie wskazuje punkt „A”, stań w miejscu, z którego widać biegnącą wzdłuż rzeki estakadę kolejową i ciągnący się za nią rząd eleganczyńskich, secesyjnych kamienic, nad którymi górze gotycka katedra. Nieopodal miejsca gdzie jesteś, napotkasz zabytkowy spichlerz, który powstał dla obsługi intensywnego handlu rzeźniczego, a dziś mieści zbiory Muzeum Miasta.

Niewiele wie o tym, że gmach stanął w miejscu dawnych fortyfikacji. Opowiada o tym tablica umieszczona tuż obok wejścia. Dowiesz się z niej m.in., w którym wieku wzniesiono budynek. Zapamiętaj też liczbę, bo właśnie poznałeś znaczenie litery „A”. Budynek spichlerza zdradzi Ci też drugie znaczenie litery. Stając na wprost wejścia, zwróć uwagę na duży metalowy kołom ustawionym na betonowym tożu, tuż pod ścianą budynku. Owa machina jest po tej Twojej stronie, którą można zapisać tym znakiem.

B Odszukaj punkt zaznaczony na mapie literą „B”. Stań w miejscu, gdzie pas nabrzeża wyraźnie odcina się od Starego Miasta zabytkową kolejową estakadą (pod estakadą warto iść przejściem podziemnym czyli pod tzw. Dominantą lub Infoglobem). Jej budowa, choć niezwykle kosztowna i czasochłonna, była niezbędna, ponieważ na początku XX wieku ruch pociągów towarowych i pasażerskich w Gorzowie był tak częsty, że wjazd na most musiano zamykać nawet co 3-4 minuty.

Stojąc przodem do estakady (za plecami masz rzekę), przyjrzyj się głównemu przelotowi. Ta Twoja strona, po której widnieje lokomotywa Landsberg, wskaże Ci kierunek ukryty pod znakiem. Po drugiej stronie przelotu znajdziesz tablicę informacyjną, która opowiada o wzniesieniu tej niezwyklej budowli. Suma cyfr z liczby długości budowli podanej na tablicy, wskaże Ci kolejne znaczenie tej litery.

C Miejsce oznaczone literą „C” znajdziesz w wyjątkowej przestrzeni nadwarciańskiego bulwaru.

Odszukaj ptasią wolierę, pełną kolorowych papug, bażantów i gołębi. Można tu przysiąść na ławeczce nad brzegiem rzeki, lecz na niezbyt długo, bowiem nieco dalej jest miejsce, gdzie u stóp możesz mieć „cały świat”.

Stojąc tyłem do rzeki, sprawdź, po której stronie „świata” (z Twojej perspektywy) jest „Gorzów” – to kierunek jaki oznacza litera „C”.

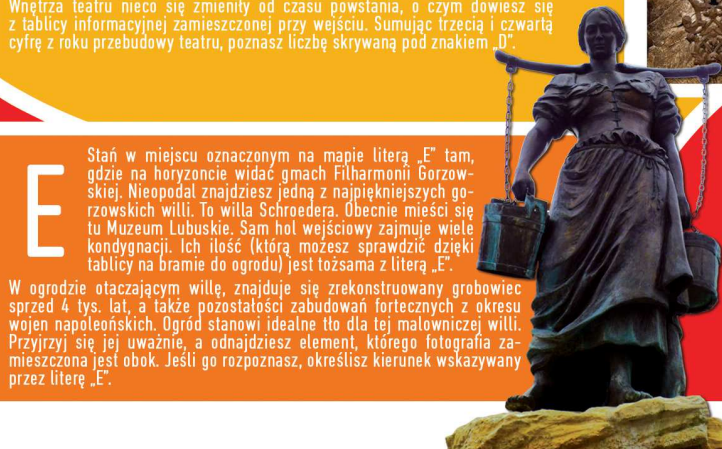
Przyjrzyj się również estakadzie kolejowej i sprawdź, ile niewielkich, żelaznych turków zdobi ostatni przejazd. Liczba ta jest drugim znaczeniem niniejszego symbolu.

D Nieopodal punktu „D” na mapie (u zbiegu ulic Cichońskiego i Teatralnej), znajdziesz jeden z najgrubszych bluszczu zwyczajnych w Polsce. To znak, że gdzieś niedaleko jest budynek teatru. Rozpoznasz go bez trudu, bo przypomina patacyk. Przyjrzyj się dokładnie jego elewacji. Jeden z detali architektonicznych przedstawiony jest na fotografii obok. Jeśli go rozpoznasz stanie się dla Ciebie jasne, jaki kierunek wskazuje litera „D”.

Wnętrze teatru nieco się zmieniło od czasu powstania, o czym dowiesz się z tablicy informacyjnej zamieszczonej przy wejściu. Sumując trzecią i czwartą cyfrę z roku przebudowy teatru, poznasz liczbę skrywaną pod znakiem „D”.

E Stań w miejscu oznaczonym na mapie literą „E” tam, gdzie na horyzoncie widać gmach Filharmonii Gorzowskiej. Nieopodal znajdziesz jedną z najpiękniejszych gorzowskich willi. To willa Schroedera. Obecnie mieści się tu Muzeum Lubuskie. Sam hol wejściowy zajmuje wiele kondygnacji. Ich ilość (którą możesz sprawdzić dzięki tablicy na bramie do ogrodu) jest tożsama z literą „E”.

W ogrodzie otaczającym willę, znajduje się zrekonstruowany grobowiec sprzed 4 tys. lat, a także pozostałości zabudowań fortecnych z okresu wojen napoleońskich. Ogród stanowi idealne tło dla tej malowniczej willi. Przyjrzyj się jej uważnie, a odnajdziesz element, którego fotografia zamieszczona jest obok. Jeśli go rozpoznasz, określisz kierunek wskazywany przez literę „E”.



F W rejonie punktu, określonego na mapie literą „F”, szybko dostrzeżesz białą wieżę kościelną. Stojąc przy ulicy, naprzeciw bocznego wejścia do świątyni, sprawdź, po której Twojej stronie znajduje się wieża. To kierunek jaki oznacza litera „F”. Kościół Zgody, przed którym się znajdujesz, powstał w efekcie wojny trzydziestoletniej – miał być symbolem zgody pomiędzy luteranami i kalwinami. Obecnie świątynia służy katolikom.

Kościół wybudowano na miejscu średniowiecznej kaplicy pod wezwaniem kilku świętych, ich imiona znajdziesz na tablicy informacyjnej przy głównym wejściu. Zapamiętaj liczbę owych świętych. Ta właśnie liczba jest określaną symbolem „F”.

LEWO

PRAWO



G W okolicy wskazanej literą „G” bez trudu odnajdziesz jeden z najstarszych zabytków Gorzowa – fragment średniowiecznych murów obronnych. Pierwsze kamienne mury i fosy wypełnione wodą, otaczały miasto już około 1325 r. Mury skutecznie oparty się atakowi oddziałów polskich i husyckich. Dopiero w 1631 roku wojska szwedzkie zdołały zdobyć miasto.

W XVIII wieku zaczęto stopniowo rozbierać mury i zasypywać fosy, których część pozostała do dziś jako pląty. Ostatnim śladem umocnień jest właśnie ten, 130-metrowy fragment z kilkoma basztami lupinowymi. Właśnie liczba istniejących czołwni (zarówno większych, jak i mniejszych) jest cyfrą, którą chcesz poznać. Nim ruszysz w dalszą drogę, spojrz na drugą stronę ulicy, gdzie znajduje się dawna łaźnia miejska. Przyjrzyj się oknom witrażowym na fasadzie. Ich położenie względem wejścia do budynku wskaże kierunek, który chcesz ustalić.



H Nieopodal miejsca zaznaczonego na mapie literą „H” zaparkował swój motocykl jeden z najstarszych polskich gorzowian – Edward Jancarz. Jest to pierwszy na świecie pomnik upamiętniający żuźlowca. Przyjrzyj mu się. Tym razem sam mistrz wskaże kierunek, jaki oznacza litera „H”. To ta strona, po której znajduje się numer zawodnika na przodzie plastronu.

Jancarz, mając zaledwie dwadzieścia jeden lat, wstąpił do klubu żuźlowego Stal Gorzów, gdzie początkowo nie wykazywał szczególnych zdolności, jednak mając zaledwie dwadzieścia dwa lata, wprawił w zdumienie cały żuźlowy świat, gdy zajął trzecie miejsce na Mistrzostwach Świata w Göteborgu.

W ciągu 21 lat kariery żuźlowej startował w licznych Mistrzostwach Świata, wielokrotnie stając na podium. Z nieodległej tablicy dowiesz się, ile medali na nich zdobył. Ich liczba może być „wyrazona” przez literę „H”.

I W okolicy punktu oznaczonego na mapie literą „I”, znajduje się park Wiosny Ludów. Założony został sto lat temu, wokół stawu młynskiego na wodach Kłodawki. Centralnym punktem parku są różne klomby, bogate w różnorakie odmiany i barwy tych szlachetnych kwiatów. Znajdź różaną polankę. Na jej skraju zlokalizuj zegar słoneczny. Przyjrzyj mu się uważnie.

Liczba umieszczona na prawym brzegu pierścienia z godzinami to liczba, którą zastąpić można literą „I”. Rozejrzyj się wokół, a na pewno dostrzeżesz mostek, a za nim – na tle biblioteki – pomnik cygańskiej poetki – Papuszy, która znaczną część życia spędziła w Gorzowie, zastępując na pamięć mieszkańców miasta. I tak Papusza całe dni spędza w Parku Kół, spoglądając na staw. Zwróć uwagę, która stopa poetki lekko wystaje spod sukni. Zastanów się, po której Twojej stronie widać jej but jeśli patrzysz poetce prosto w oczy. To właśnie kierunek, którego szukasz! Zapamiętaj go.

J W rejonie oznaczonym na mapie literą „J” odnajdź rzeźbę, którą widzisz powyżej. To wyjątkowy pomnik upamiętniający kłozarza. Szymon Gięty – a w rzeczywistości Kazimierz Wnuk – cieszył się powszechnym poważaniem i sympatią gorzowian... a to za sprawą wyjątkowej wyobraźni i odwagi. Za drobną opłatą obiecywał pokazać matkę, która okazywała się być odbiciem w lustrze. A gdy oferował podziwianie egzotycznych ptaków, te okazywały się być w rzeczywistości różnobarwnie pomalowanymi wróblami.

Tak bardzo wrósł w krajobraz miasta, że gdy odszedł, gorzowianie postanowili wystawić mu pomnik. Policz, ile guzików widzisz w koszuli sławnego kłozarza. Ich liczbę można wyrazić literą „J”. A gdyby Szymon, znudzony ciągłym stanem, zechciał usiąść na najbliższej ławce, czy byłaby to ławka po jego lewej czy prawej stronie? Ta, na której by usiadł, wyznacza kierunek „J”.

K W miejscu wskazanym na mapie literą „K”, zobaczysz okazały gmach z ażurowym hełmem. To budynek dawnego Cesarskiego Urzędu Pocztowego z dziedzińcem dla pocztowych dyliżansów. Pierwsza jego część powstała ponad sto lat temu, a dokładną datę budowy wymienia tablica informacyjna zamieszczona przy wejściu głównym, od ulicy Pocztowej. Różnica trzeciej i drugiej cyfry – z roku budowy – jest liczbą, której wartość chcesz poznać.

Cały gmach zachwyca bogactwem zdobień, a jednocześnie elegancją i prostotą. Budynek zachował w znacznym stopniu swój pierwotny kształt, włącznie z wyjątkowym, jak na czasy powstania, hełmem. Kunstu sztukatorskiego dopełnia wyobrażenie greckiego boga Hermesa, odpowiedzialnego za dostarczanie poczty. Odnajdź go na fasadzie, a następnie porównaj z fotografiami detali, aby poznać kierunek, jaki oznacza litera „K”.

L Punkt „L” łatwo odnaleźć. Szukaj wzrokiem 53-metrowej wieży gotyckiej katedry. Niedługo w wieży tej dyżuruje strażnik miejski, ostrzegający landsberczan przed pożarami. Przez wieki wieża rozbrzmiewała dźwiękiem dzwonów, które wielokrotnie grabiono i przetapiano na oręż wojenny. Przyjrzyj się wszystkim drzwiom kościoła. Fragment jednego z nich znajdziesz wśród fotografii obok. Jeśli prawidłowo rozpoznasz element, dowiesz się, jaki kierunek wskazuje litera „L”.

Na drugim krańcu rynku, ochłodę w letnie dni niesie fontanna Marii. U stóp kobiety z wiadrami, ułożonej w niemiecką solidność i pracowitość, bawi się troje dzieci symbolizujących przemyśle maszynowy, rybołówstwo oraz handel i transport rzeczny. Jeśli dobrze obejrzyz fontannę, znajdziesz kamienną tablicę z nazwiskiem fundatora i datę. Ostatnia cyfra roku jest zarazem liczbą, której szukasz.



TURYSTYCZNA GRA MIEJSKA
PRZYSTAŃ W GORZOWIE