

CZYM  
JEST GRA?

NIECO  
HISTORII

JAK  
GRAC?

**Od kilku lat gry miejskie zyskują** coraz większą popularność. Przestrzeń miasta staje się planszą do gry, po której poruszają się rywalizujące ze sobą zespoły. Gra muzealna, której kartę startową właśnie trzymasz w ręku, jest specjalną odmianą gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwia przeżycie przygody w muzeum, dzięki czemu wizyta tu będzie jeszcze ciekawsza.

**W latach 1901–1902** we Wrześni rozegrały się wydarzenia, których bohaterami byli uczniowie miejscowej szkoły i ich rodzice. Najpierw dzieci stanowczo sprzeciwiły się germanizacji szkół, protestowały głównie przeciwko modlitwie i nauce religii w języku niemieckim. W efekcie zostały surowo ukarane chłostą. W obronie dzieci stanęli ich rodzice. Wydarzenia te odbyły się szerokim echem i co najważniejsze – pomimo groźby surowych kar – znalazły naśladowców w całej Wielkopolsce. Wielu polskich pisarzy, wśród nich Henryk Sienkiewicz i autorka słów *Roży* Maria Konopnicka, zadbała o nadanie rozgłosu tej sprawie. A oto słowa wiersza ułożonego przez dzieci z Wrześni:

„My z Tobą, Boże, rozmawiać chcemy,  
lecz *Vater unser* nie rozumiemy,  
i nikt nie zmusi nas Ciebie tak zwać,  
boś Ty nie *Vater*, lecz Ojciec nasz”.

Szacuje się, że kilka lat później – w 1906 roku w strajku powszechnym wzięło udział około 75 tysięcy dzieci z około 110 szkół. Tutejsze muzeum to bogata skarbnica pamiątek, które nie tylko dokumentują tamte wydarzenia, ale również ukazują późniejsze postawy wrzesińskiej młodzieży, szczególnie jej udział w powstaniu wielkopolskim.

**Twoje zadanie polega na** uważnym zwiedzeniu muzeum według wskazówek bohaterów i znalezieniu opisanych przez nich obiektów. Po dotarciu do danego eksponatu musisz rozwiązać zadanie lub dopasować odpowiedni detal. Przypisane zadaniom i detalom litery przyporządkuj właściwym osobom, aby uzyskać hasło, które możesz wpisać na stronie internetowej [www.gryturystyczne.pl](http://www.gryturystyczne.pl). Dzięki temu otrzymasz certyfikat Odkrywcy Tajemnic Wielkopolskich Muzeów.



## FABUŁA GRY

Wieczorem, gdy drzwi muzeów są zamknięte, wśród gablot i dioram zaczyna się niezwykle ruch. Postacie z obrazów i zdjęć opuszczają swoje miejsca, by wieść nocne rozmowy o dawnych dziejach. Znają też tajemne hasło wrzesińskich uczniów. Poznać je może tylko ten, kto ruszy śladem ich nocnych wędrówek...

POWODZENIA!

Drogi Śmiałku!

My, wrzesińscy uczniowie, chcąc zmylić niemieckich nauczycieli i władze, opracowaliśmy tajny szyfr! Oto nasze hasło w nim zapisane:

X Δ Λ Ω Γ Ψ Σ Δ Ж Г Δ Λ Ж Δ

.....

Jeśli umiesz je odczytać, wpisz je powyżej.

Aby poznać hasło, musisz uważnie podążać śladami postaci upamiętnionych na ekspozycji muzeum nazwanego naszym imieniem.

Zadanie współfinansowane ze środków  
Samorządu Województwa Wielkopolskiego



Rzeźba przedstawiająca  
Bronistawę Śmidowiczównę

# WSKAZÓWKI

**Δ** Wikariusz i wychowawca, późniejszy założyciel Katolickiego Stowarzyszenia Młodzieży, ze zgrozą spogląda na propagandową mapę w salce szkolnej, z której wynika, że Września na początku XX wieku należała do niemieckojęzycznej części Europy Środkowej. Odszukaj w niemieckim napisie nad mapą pierwszą literę trzeciego wyrazu.

**X** Matka, która publicznie stanęła w obronie protestujących uczniów, czyta wiersz włoskiego poety, przetłumaczony przez Juliana Ejsmonda. Utwór powstał w związku z okrucieństwami pruskich urzędników we Wrześni. Zwróć uwagę na pierwszą literę drugiego wyrazu w jedenastym wersie.

**Λ** Strajkujący uczeń swoje pierwsze kroki kieruje do gablotki, gdzie prezentowany jest zeszyt prowadzony przez niego podczas lekcji księdza Laskowskiego. Odszukaj trzecią literę w piątym wyrazie od lewej w trzeciej od dołu linii napisanego przez niego wypracowania.

**Ψ** Nastoletnia przywódczyni strajku, która jako pierwsza odmówiła nauki religii w języku niemieckim, pospiesznie omija gablotę z niemieckim wydaniem kamizelki, z którego wrześnińscy uczniowie nie chcieli się uczyć. Jednak Ty, drogi Graczu, znajdziesz tam ważną wskazówkę. Odczytaj pierwszą literę drugiego wyrazu w ostatnim wersie okładki.

# GDZIE SZUKAĆ?



**Bronisława Śmidowiczówna**, uczennica, która w 1901 roku wykonała słynny gest wzięcia do ręki niemieckiego katechizmu przez fartuszek

Drogi Graczu! Zwiedzając muzeum, koniecznie przyjrzyj się planszom wiszącym na ścianach sali szkolnej. Uważne ich przestudiowanie pomoże Ci odkryć hasło.



**Nepomucena Piasecka**, skazana na karę dwóch i pół roku więzienia za obronę katowanych dzieci

Jako matka pięciorga dzieci najchętniej zaglądam do dawnego saloniku. Oddaje on patriotyczną atmosferę wielkopolskiego domu, ale również skrywa kolejny trop pomocny w odkryciu tajemnicy.



**Ksiądz Jan Laskowski**, duchowy przywódca strajku

Przejdź do sali ukazującej powstańcze losy mieszkańców Wrześni. Wiele spośród powstańców wielkopolskich było onegdaj moimi wychowankami. Wśród fotografii znajdziesz detal, który pomoże Ci odgadnąć tajemne hasło.

Polecam Tobie, drogi Graczu, kolekcję fotografii autorstwa Szymona Furmanka, która jest świadectwem tamtych wydarzeń. Jedna z nich będzie dla Ciebie wskazówką, jak dalek grać.

**Bronisław Klimas**, w 1901 roku uczeń Katolickiej Szkoły Ludowej we Wrześni

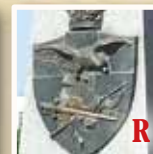
# ROZEJRZYJ SIĘ



M



L



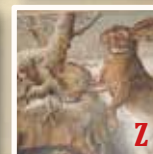
R



G



C



Z

## Jak odczytać hasło?

W kolumnach poniżej odnajdziesz znaki użyte do zapisania tajemnego hasła. By poznać jego treść, wystarczy ustalić, jakimi literami należy je zastąpić. Dowiesz się tego w miejscach opisanych przez bohaterów gry.

Szukaj tam obiektów przedstawionych na fotografiach lub opisanych we wskazówkach. Litery z okienek przy danym zdjęciu lub wskazówce wpisz w miejsce odpowiadających im znaków.

Jako pierwsze wpisz litery odszukane wśród eksponatów, jako drugie – wskazane przy fotografiach.

Miejsce wskazane przez:

- |   | 1                     | 2 |                       |
|---|-----------------------|---|-----------------------|
| Δ | <input type="radio"/> | Ω | księdza i społecznika |
| X | <input type="radio"/> | Ж | odważną matkę         |
| Ψ | <input type="radio"/> | Г | przywódczynię strajku |
| Λ | <input type="radio"/> | Σ | strajkującego ucznia  |

Pamiętaj, że możesz dopisać się do listy zwycięzców w serwisie [www.gryturystyczne.pl](http://www.gryturystyczne.pl).

GRA TURYSTYCZNA

Muzeum Regionalne im. Dzieci Wrześnińskich we Wrześni

CYKL TAJEMNICE WIELKOPOLSKICH MUZEÓW

9+

30'

wiek gracza czas gry