

CZYM JEST GRA

Gra architektoniczna, której kartę właśnie trzymasz w ręku, 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.

NIECO HISTORII

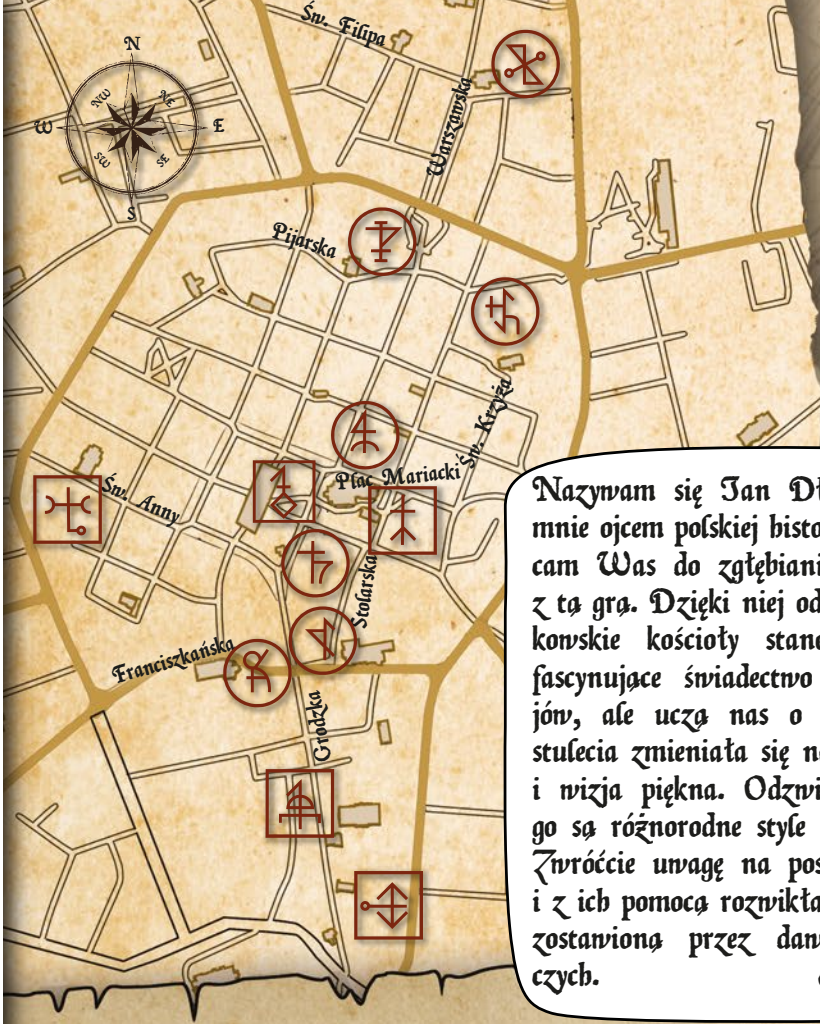
W Krakowie podczas jednej przechadzki można podziwiać kilkanaście zabytkowych kościołów, a każdy z nich jest pełnym detali przykładem tego, jak zmieniały się style w architekturze. Ich historia jest ściśle związana z dziejami miasta i Polski. Dlatego historyczne dziedzictwo Krakowa może być odkrywane także przy okazji poszerzania wiedzy o architekturze. W dawnych czasach, podobnie jak dziś, sztuka projektowania i wznoszenia budowli nie była powszechna ani dostępna dla wszystkich. Ci, którzy ją posiadli, zakładali często bractwa, które z pokolenia na pokolenie przekazywały cenną wiedzę. Z biegiem lat istnienie takich zrzeszeń obrosło legendą, a niektóre popadły w zapomnienie. Nie znaczy to, że już nikt nie przechowuje tej wiedzy, by zdradzić ją tylko nielicznym...

FABUŁA GRY

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?

JAK GRAĆ













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.



Nazywam się Jan Długosz, ale zważ mnie ojcem polskiej historiografii. Zachęcam Was do zgłębiania historii wraz z tą grą. Dzięki niej odkryjecie, że krakowskie kościoły stanowią nie tylko fascynujące świadectwo dawnych dziejów, ale uczą nas o tym, jak przez stulecia zmieniała się nasza mentalność i wizja piękna. Odzwierciedleniem tego są różnorodne style w architekturze. Zwróćcie uwagę na poszczególne detale i z ich pomocą rozvikłajcie zagadkę pozostawioną przez dawnych budowniczych.

Powodzenia!



- | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
|  | Maty Rynek
– pomiędzy kamieniczkami, a okna jej wychodzą na wschód |  | Plac Mariacki 1
– podnieś wzrok na północną lub południową ścianę bazyliki |  | Ulica Pijarska 2
– na górze ściany frontowej kościoła |
|  | Ulica Warszawska 1
– nad kruchtą przed fasadą bazyliki |  | Plac Mariacki 1
– na szczycie wyższej i niższej wieży bazyliki |  | Plac Wszystkich Świętych 5
– na ścianie prezbiterium bazyliki |
|  | Ulica Św. Anny 11
– ozdabia wejście frontowe |  | Plac Mariacki
– wschodnia ściana kościoła Św. Wojciecha |  | Ulica Grodzka 52a
– kościół Świętych Piotra i Pawła, w dolnej kondygnacji fasady są cztery, w górnej dwie |
|  | Ulica Św. Krzyża
– można je dostrzec zarówno przy ścianach ceglanych, jak i tych z wątkiem kamiennym |  | Ulica Stolarska 12
– zdobi górną część fasady budynku |  | Ulica Grodzka 54
– patrząc na ścianę kościoła od strony ulicy, doliczysz się czterech i znajdziesz je na różnych kondygnacjach |

Stownikzek

A

Pinakiel



Element dekoracyjny – muszlowe nisze z posągami – półkolistie zamknięte wnęki z umieszczonymi wewnątrz posągami świętych.

T

Dachy hełmowe



Zwieńczenie wieży o konstrukcji drewnianej lub murewanej, zwykle o ozdobnym kształcie.

F

Absyda



Pomieszczenie na rzucie półkola, półelipsy lub wieloboku dostawione do bryły świątyni i otwarte do jej wnętrza, zazwyczaj zamyka prezbiterium.

C

D

Portal barokowy



Ozdobne architektoniczne obramienie drzwi wejściowych w kościołach i reprezentacyjnych budynkach.

U

Szczyt sterczynowy (gotycki)



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

V

Szczyt barokowy



Otwór szczelinowy – wąski, pionowy otwór w ścianie, przepuszczający do wnętrza światło dzienne, wykorzystywany jako otwór strzelniczy, typowy dla architektury romańskiej i gotyckiej.

Szkarpa, przypora – pionowy element konstrukcyjny prostopadle dostawiony do ściany i stanowiący jej wzmocnienie (przypory potrzebne są w budynkach sklepionych – przejmują ciężar sklepienia).

I

Maswerk – dekoracyjny, geometryczny wzór architektoniczny wykuty z kamienia lub zrobiony z cegieł, używany do wypełnienia górnej części gotyckiego okna.

E

Latarnia – cylinder umieszczony na kopule lub na dachu, z otworami doświetlającymi wnętrze, zwykle na planie koła lub wieloboku foremnego.

O

Okno romańskie



P

Wykus



N

R



Nasza tajemnicę ten pozna, kto na krakowskiej Starówce litery obiektom odpowiednie przyporządkuje. Ruszaj przeto śmiało śladem architektonicznych detali. Gdy znaczenie symboli poznasz, podpisz je, aby basto końcowe uzyskać.



gryturystyczne.pl

Gra architektoniczna

ŚLADAMI KRAKOWSKICH KOŚCIOŁÓW

12+

WIEK GRACZA

120'

ŚREDNI CZAS

AUTOR GRY: Agnieszka Przybyszewska WSPÓŁPRACA: Szymon Dąbrowski OPRACOWANIE GRAFICZNE: Damian Dankowski KOREKTA: CAŁA JASKRAWOŚĆ