

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 rękę, jest specjalną odmianą gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwia przeżycie przygody w muzeum, dzięki czemu wizyta tu będzie jeszcze ciekawsza.

Muzeum Ziemi Kępińskiej otrzymało nową siedzibę w budynku dawnego magistratu przy ulicy Ratuszowej 2. Jej pomieszczenia zaczęto remontować w styczniu 2014 roku, a już 25 września 2015 otwarto nową ekspozycję. Wykorzystując nowoczesne i innowacyjne rozwiązania wystawiennicze, zaprezentowano bogatą historię Kępna ze szczególnym uwzględnieniem dziejów najnowszych.

Niniejsza gra pozwoli Tobie, drogi Graczu, wyruszyć śladami najważniejszych dla rozwoju miasta postaci i wydarzeń. Dzisiaj dumą miasta są mieszkańcy: ludzie pracowici, rzetelni i odpowiedzialni. Owo tu i teraz, wyrażające się w codziennym warkim życiu miasta, w prężnej działalności wielu zakładów rzemieślniczych, zwłaszcza meblarskich, ma swoje zaplecze w tradycji i szacunku dla historii. Świadczą o tym pięknie odrestaurowane zabytki i ekspozycja tujejszego muzeum. Otwartość i nadzieja na przyszłość wyrażają się w wysokim poziomie edukacji i trosce o najmłodszych. Nie byłoby dziś takiego Kępna, gdyby nie praca wykonana kilka pokoleń temu, żmudny, pozornie syzyfowy wysiłek wielu zaangażowanych patriotów i społeczników. To właśnie im poświęcona jest ta gra.

Twoje zadanie polega na uważnym zapoznaniu się z ekspozycją według wskazówek bohaterów gry i znalezieniu opisanych przez nich miejsc. Po dotarciu do właściwego obiektu musisz rozwiązać zadanie z odpowiedniej wskazówki lub dopasować detal widoczny na fotografii. Przypisane wskazówkom i fotografiom litery przyporządkuj zgodnie z instrukcją właściwym osobom. Tak odkryjesz hasło, które możesz wpisać na stronie internetowej 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 niezwykły ruch.

Postacie z obrazów i zdjęć opuszczają swoje miejsca, by wieść nocne rozmowy o dawnych dziejach. Znają też słowa przyświecające mieszkańcom Kępna, którzy przez wieki współtworzyli niezwykły charakter tego miasta. Czy potrafisz je odczytać? Wyrusz śladem ich nocnych wędrówek, by dowiedzieć się, jakimi literami zastąpić kolejne znaki przekazane przez patrona muzeum.

POWODZENIA!

Drogi Śmiatku!

Wyruszasz na tajemniczą wyprawę po Muzeum Ziemi Kępińskiej, które nosi moje imię. Każdemu, komu tak jak mnie i wielu upamiętnionym na wystawie osobom leży na sercu dobro miasta i jego mieszkańców, niech przyświeca ta myśl:

NYΩΓΩΛηΔXΨЖΩΣ

.....
Jeśli umiesz ją odczytać, wpisz ją powyżej.

Zadanie współfinansowane ze środków
Samorządu Województwa Wielkopolskiego

Tadeusz Piotr Potworowski,
patron Muzeum Ziemi Kępińskiej

WSKAZÓWKI

Y Malarz i spotecznik zawsze z szacunkiem spogląda na pierwsze wydanie *Pana Tadeusza*, które dziś jest dumą muzeum, a niegdyś służyło całym pokoleniom uczniów publicznej szkoły powszechnej. Na stronie tytułowej odszukaj szóstą literę w piątym wersie od lewej.

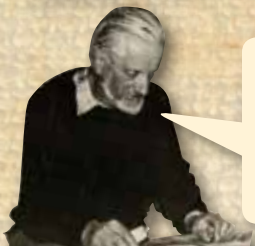
Ψ Zastużony mieszkaniec Kępna, który w 1938 roku podjął bardzo ważną dla muzeum decyzję, wędrowkę po dawnym magistracie rozpoczął od przestudiowania kopii przywileju lokacyjnego miasta. Odczytaj czwartą literę w trzecim słowie, od góry dokumentu.

Σ Włodarz kępińskiej ziemi lubi przypominać sobie treść plansz z wydaniem przez siebie przywilejem kolonizacyjnym dla Żydów. Odszukaj pierwszą literę w dziesiątym rzędzie od góry drugiej części dokumentu.

Ω Pewien ubogi, ale uczciwy stolarz życzliwie przygląda się ugodzie, którą mistrz stolarski Józef Dudziński zawarł w 1910 roku ze swoim uczniem. Stanowi ona przykład dobrych praktyk w tym szlachetnym rzemiośle. Znajdź piątą literę w drugim wersie od dołu dokumentu umowy.

Ж Szacowny mieszczanin, formalnie zabiegający o podniesienie wśród mieszkańców Kępna umiejętności postępowania się bronią, z wielkim wzruszeniem wczytuje się w słowa *Śpiewniczka Sokolego*. Zawiera on pieśni zakazane w zaborze pruskim. Wybierz piątą literę w pieśni znajdującej się na pierwszej stronie śpiewniczka, w pierwszym wersie trzeciej zwrotki.

GDZIE SZUKAĆ?



Tadeusz Piotr Potworowski
współzałożyciel i pierwszy kierownik muzeum

Jako burmistrz miasta, które – jak mówi pradawna legenda – powstało na kępie, na której osiadł piękny biały tabędź, szukam śladów tej historii, również wśród muzealnych eksponatów.



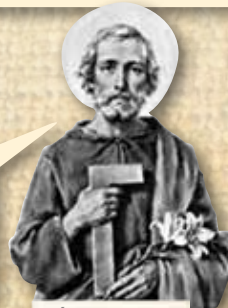
Wacław Kokociński
burmistrz Kępna i inicjator założenia muzeum

Szlachetny Śmiałku! Bądź łaskaw kroki swe skierować ku sali poświęconej kępińskim Żydom. Poznasz ich długą i trudną historię oraz natrafisz na kolejny trop pomocny w rozwiązaniu tajemnicy.



Marcin Olszowski, właściciel miasta, który w 1674 roku nadał kępińskim Żydom przywilej kolonizacyjny

Nakazuję Ci odnaleźć przedmiot, który przed laty służył stolarzom zgromadzonym w cechu. Znajduje się on w sali poświęconej historii okolicznego rzemiosła.



Święty Józef
patron stolarzy

Z wielkim sentymentem zachęcam do obejrzenia pamiątek, które dokumentują działalność młodzieży Sokola. Jej patriotyczna postawa i zamiłowanie do sportu do dziś są przedmiotem dumy i wzorem dla współczesnych.



Franciszek Schlesinger
król Kępińskiego Bractwa Kurkowego

ROZEJRZYJ SIĘ



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. Odszukaj tam obiekty przedstawione na fotografiach lub opisane we wskazówkach. Litery z okienek przy danym zdjęciu lub wskazówce wpisz w miejsce odpowiadających im znaków hasła. Jako pierwsze – litery znalezione wśród eksponatów, jako drugie – odszukane dzięki fotografiom.

Miejsce wskazane przez:

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | 2 | |
| Ψ | Λ | burmistrza Kępna |
| Υ | Γ | malarza i współtwórcę muzeum |
| Ω | X | najsłynniejszego stolarza |
| Ж | Ν | przedstawiciela Kępińskiego Bractwa Kurkowego |
| Σ | Δ | właściciela miasta |

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

GRA TURYSTYCZNA

Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T.P. Potworowskiego

CYKL TAJEMNICE WIELKOPOLSKICH MUZEÓW