

Kontrast:

Akontrast

domyślny

Akontrast biały

tekst na czarnym

Akontrast żółty

tekst na czarnym

Akontrast czarny

tekst na żółtym



Gry miejskie



41 OGÓLNOPOLSKI RAJD STATYSTYKÓW

Poznań, 8-10 czerwca 2018 r.



Gry miejskie

W ramach 41. Ogólnopolskiego Rajdu Statystyków organizatorzy wybrali następujące scenariusze gier miejskich:

1. ŚLADAMI POZNAŃSKICH EWANGELIKÓW

Pierwsze informacje o ewangelikach w Poznaniu pojawiają się w XVI w. Ich obecność, będąca często skutkiem konwersji religijnej, wynikała początkowo przede wszystkim z podtrzymywanych kontaktów handlowych i kulturowych z coraz bardziej zreformowanym Zachodem. Wśród wyznawców początkowo byli też uciekający przed prześladowaniami emigranci osiedlający się w mieście oraz przybywający do

Poznania Niemcy, a w XX w. ludność polska przesiedlona ze wschodu po I wojnie światowej.

Dziedzictwo ewangelików na stałe wpisało się w poznański krajobraz. Wędrując w trakcie gry dzielnicami miasta, przekonasz się, jak urozmaicona jest to architektura i jak charakterystyczny element lokalnego pejzażu stanowi. Do gry zaprasza Cię jedna z poznańskich diakonisek. Od niej dowiesz się, jak poznać finałowe hasło. Ze względu na znaczne odległości między obiektami trasę warto przejechać rowerem lub podzielić na odcinki. Kolejność odwiedzania punktów, przy których podano ich adres, jest dowolna.

2. ZAKŁĘTE W KAMIENIU

Choć wielu dobrze wie, gdzie jest zamek cesarski, niekoniecznie zdaje sobie sprawę z tego, że jest to jeden z elementów doskonale przemyślanego założenia urbanistycznego. Sam zamek, nawiązujący do architektury romańskiej, sąsiaduje z podobnymi w stylu: dawną Dyрекcją Poczty (dziś budynek pełni taką samą funkcję) oraz Ziemstwem Kredytowym (dziś siedziba banku). Z zamkowego parku roztacza się widok na neobarokowy gmach dawnej Komisji Kolonizacyjnej (dziś Collegium Maius), neoklasycy budynek Teatru Miejskiego (dziś potocznie nazywana Operą) oraz neorenesansową Akademię Królewską (obecnie Collegium Minus). Każdy z tych budynków odznacza się wyjątkową historią, każdy też pełen jest niezwykłych dekoracji i rzeźb. Właśnie te rzeźby stały się bohaterami niniejszej gry.

3. ŚLADAMI POZNAŃSKICH LEKARZY

Kiedy w pierwszej połowie XIX wieku Karol Marcinkowski – słynny poznański lekarz, a dziś patron tutejszego Uniwersytetu Medycznego, opuszczał więzienne mury, by pomagać w opanowaniu epidemii cholery, w Poznaniu praktykowało ledwie dwudziestu sześciu lekarzy. Do dziś liczba ta wraz z rozwojem miasta gwałtownie wzrosła, a wielu lekarzy zapisało się złotymi zgłoskami w historii Poznania.

Ruszasz śladami wielkich poznańskich lekarzy, by dowiedzieć się, jakie zalecenie zostało zapisane na tajemniczej receptce. Twoi niecodzienni przewodnicy zaprowadzą Cię do miejsc, w których żyli, pracowali, lub takich, które są w inny sposób z nimi związane. Docierając tam, poznasz litery, które wyjaśnią znaczenie kolejnych znaków użytych do zapisania tajnej recepty. Zastępując nieczytelne znaki z recepty odszyfrowanymi literami, z łatwością odczytasz końcowe hasło gry.

4. TAJEMNICA MISTRZA FLORIANA

Gra poświęcona jest jednej z najbardziej rozpoznawalnych poznańskich budowli – zamkowi cesarskiemu. Niemal każdy wie, gdzie ów zamek się znajduje i mniej więcej jest w stanie określić jego kształt. Jednak nieliczni odkryli jakie niezwykle postacie i historie zdobią jego masywne mury.

Zapraszamy na spacer wokół poznańskiego zamku połączony z odkrywaniem historii zapisanych w jego murach oraz niezwyklej legendy związanej z jego powstawaniem.

5. FORT WINIARY

To gra, która pozwala każdemu z jej uczestników odnaleźć i rozpoznać relikty fortyfikacji w Parku Cytadela, dzięki czemu to wielkie dzieło architektury militarnej stanie się czytelne. Rawelin, kaponiera, półksiężyc – to tylko niektóre z typowych dla Twierdzy Poznań elementów fortyfikacyjnych, których znaczenie jest dziś nieczytelne dla większości turystów. Gra jest aktywnym spacerem śladami poznańskich fortyfikacji, dzięki któremu tematyka fortyfikacyjna stanie się bardziej zrozumiała.

6. PIERWSZY STOPIEŃ POZNANIA

Pełna emocji przygoda z odszyfrowaniem Tajemnicy pozostawionej w 1866 roku w testamencie Poznaniaka, który miał być jedną z ostatnich ofiar epidemii cholery w Poznaniu.

Dziwnym trafem zapiski dostają się w ręce graczy, którzy mogą ruszyć na poszukiwanie tajemniczych inskrypcji, w których ukryty został przekaz z przeszłości... Tajemnicza historia staje się pretekstem do odkrywania klimatu Ostrowa Tumskiego i Śródki przez pryzmat tamtejszej architektury.

7. BRACTWO ODKRYWCÓW

Gra toczy się w niezwyklej przestrzeni poznańskiej wyspy katedralnej, miejsca, gdzie tysiąc lat temu rozpoczynały się dzieje naszego Państwa i Kościoła.

Kim jest Wielka Osoba, co to jest palatium, cóż kryje się za tajemniczym kształtem klamek, gdzie mieściła się znana szkoła, mająca ambicje uczelni wyższej? Dlaczego pójdiesz między czerwonym, a czerwonym? Co wreszcie czeka na końcu drogi, w niezwyklej labiryncie?

8. CZAS PATRIOTÓW

Gracze docierając do miejsc uwiecznionych kilkadziesiąt lat temu ręką artysty poznają przebieg przygotowań i pierwszych dni powstańczych. Tych obrazów już nie ma. Pozostały tylko w formie pocztówek. Podobnie nie istnieje już wiele obiektów, spośród widniejących na obrazach. Twoim zadaniem będzie rozpoznać te miejsca, zobaczyć jak zmieniły się przez lata. Pomocne okazują się pamiątkowe tablice związane z Powstaniem Wielkopolskim.

9. POZNAŃ POZA CZASEM

W trakcie pierwszej wyprawy poza czas prowadzonej przez naukowców Instytutu Badań Nad Czasoprzestrzenią im. Alberta Einsteina ukradziono diadem cesarza Ottona III. To dramatyczna sytuacja dla historii. Jeśli sprawa wyjdzie na jaw, może nie dojść do mianowania Bolesława Chrobrego na króla. W konsekwencji cała historia może zmienić bieg. Możemy nawet przestać istnieć!!!

Cała nadzieja w wyprawie ratunkowej. Należy bezbłędnie wskazać złodzieja, tak by umożliwić odzyskanie diademu i zwrócenie go do cesarskiej szkatuły zanim cesarscy słudzy odnotują kradzież...