



WYTROP KAMIEŃ!

RODZINNA GRA TERENOWA
W ŁAZIENKACH KRÓLEWSKICH



„Ja, Kamień”

– Myślicie, że jesteście pępkiem świata? Ha, ha, ha! W porządku, możecie tak myśleć. Nikt wam nie broni. Wiedźcie jednak, że to JA nim jestem. To ja jestem środkiem ziemi, centrum świata. Co? Nie słyszeliście o mnie? Czas to naprawić! Zwykle milczę, gdyż to, co mam do powiedzenia, zostało już na mnie dawno napisane. W tych napisach jest cała mądrość, wszystko, co mieści się między niebem a ziemią. I pewnie nigdy byście się o tym nie dowiedzieli, nigdy byście mnie nie spotkali, gdyby nie pewien śmiertelnik, zuchwały Franek.



– Udało się! – Krzyknął Franek, gdy z zakasanyimi rękawami w babcinej piwnicy kamienicy przy Alei Róż wyciągnął z ziemi wystający stożkowaty kamień. Za oknem na wysokości chodnika nagle pociemniało i chociaż był to już czerwiec, z nieba posypał się grad. Zadudnił głośno o szybę, gdy kamień wypadł z rąk chłopca. Franek znalazł się na kamieniach i z ciekawością przyjrzał się wykopalisku. Poza nietypowym kształtem nie wyróżniał się jednak niczym szczególnym. Był to gładki marmur, który doskonale wpasował się w kieszeń spodni chłopca.

– Tu jesteś? – W drzwiach piwnicy stanęła babcia Stefania. – Chodź, pójdziemy do Malinowskiej. Dzisiaj piecze pączki. Zrobiło się ładnie, to może przejdziemy się Ujazdowskimi?

Po drodze kamień ciążył Frankowi, a na wysokości łazienek jakby wyrwał się z kieszeni. Chłopiec wyciągnął go, ponownie obejrzał i cisnął nim przez ogrodzenie w stronę drzew. Kamień przeleciał wysoko w towarzystwie młodego łabędzia, odbił się od rzeźby z piaskowca i opadł na granitową alejkę.

Stało się to wiele lat temu. A ja, cóż, do dzisiaj jestem tu, w Łazienkach Królewskich. Widziałem do tej pory niejedno zadrapane kolano, posiniaczony łokieć, całusy zakochanych i nerwowe kroki szukających w parku rozwiązania codziennych trosk lub ratunku w upadającym biznesie. Wyłapywałem każdą mądrą sentencję i zapisywałem ją na swoim twardym dysku. Przez długi czas nikt mnie nie ruszał. Miałem spokój. Rosłem. Pewnego dnia ktoś postanowił mnie jednak uformować.

Dzisiaj stoję tu i czekam na was. Znajdźcie mnie, a posiądziecie całą moją mądrość. Podążajcie za wskazówkami ukrytymi w zadaniach, a na pewno spotkamy się na końcu drogi.



hasło:

--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

① INSTRUKCJA GRY

Gra terenowa „Wythrop kamień!” polega na przejściu kolejnych punktów na trasie i zebraniu liter do hasła. Litery wpisujemy do kratek pod opowiadaniem.

- Przeczytajcie opowiadanie i weźcie udział w grze terenowej.
- Grę zacznijcie na tarasie Pałacu na Wyspie.
- Rozwiążcie siedem zadań i poznajcie siedem filozoficznych sentencji.
- Trasę przejścia od punktu do punktu wskażą podpovedzi napisane kolorem zielonym.
- W tropieniu pomocne będą kolorowe kamienie na trasie gry. Szukajcie ich!
- Rozwiązania zadań utworzą hasło – nazwę kamienia z opowiadania.
- Na końcu trasy czeka na was filozoficzne wyzwanie i nagroda.

Tu wpiszcie ułożoną maksymę:

--



1 | MARMUR ŚNIEŻNY

„ROZPOCZYNAJ OD SZLACHETNEGO”

Grę czas zacząć! Spójrzcie na datę zapisaną rzymskimi cyframi nad drzwiami Pałacu na Wyspie. Odczytajcie ją i rozwiążcie zadanie. Wynik poda datę odkucia w marmurze z Carrary najstarszego z łazienkowskich zegarów słonecznych. Wpiszcie odpowiednią literę do hasła pod numerem 1.

MDCCLXXXIV + 2 =

I. 3412 E
II. 1786 O
III. 2701 B

Kolejne zadanie wykonacie tam, gdzie widz pod chmurką oklaskuje aktorów.

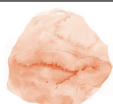


2 | PIASKOWIEC

„WYPOWIADAŁ PIĘKNO”

Niech jedna osoba stanie na schodku widowni Amfiteatru i powie, co dzisiaj zwykłego zrobiła, np. wstałem/wstałam z łóżka o ósmej rano. Pozostali z zachwytem to komentują i głośno oklaskują. Wpiszcie drugą literę nazwy tego miejsca do hasła pod numerem 2.

Przejdźcie przez kamienny mostek tam, gdzie łączą się dwa stawy. Zróbcie około 40 kroków (dorosłego). Następne zadanie znajdziecie po lewej stronie alejki.



3 | GIPS

„UŻYWAJ UMIEJĘTNIĘ”

Przywitajcie się z Neptunem. Ta rzeźba boga mórz niegdyś wykonana była z gipsu. Weźcie od Neptuna jeden kamień i wrzucie go do wody. Zastanówcie się, co szybciej utonie:

- I. kamień F
II. liść R
III. bańka mydlana A

Wybraną literę wpiszcie do hasła pod numerem 3.

Spójrzcie na mapę. Kolejne zadanie rozwiążecie na zachodzie, tam, gdzie kamienie układają się w koło.



4 | SERPENTYNIT

„ŁĄCZ HARMONIJNIE WSZYSTKO”

Odczytajcie litery na kamieniach ułożonych na rondzie. Stwórzcie z nich słowo rozpoczynające się na literę „h”. Ostatnią literę tego słowa wpiszcie do hasła pod numerem 4.

Dalej idźcie na północny zachód. Stoi tam dom w kolorze śniegu, a jego mury pokrywa częściowo piaskowiec z Gór Świętokrzyskich.



5 | SKAŁA KUNOWSKA

„POZNAJ, CO WIESZ”

Biały Dom był pierwszym budynkiem, który król rozkazał wybudować na terenie Łazienek. Który to władca? Podpowiedzi szukaj przy fontannie.

- I. Stanisław August L
II. Stefan Batory Z
III. Jan III Sobieski F

Wybraną literę wpiszcie do hasła pod numerem 5.

Teraz przejdźcie pod budynek z ośmioma wysokimi oknami. Przed nim rozpościera się ogród strzeżony przez dwa lwy.

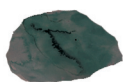


6 | KAMIEŃ SZYDŁOWIECKI

„MIKUJ KOGO STWARZASZ.”

W Ogrodzie Oranżeryjnym podejdźcie do wykonanej z piaskowca rzeźby Apolla z wiankiem na głowie. Zastygnijcie na osiem sekund w pozie boga piękna. Jak nazywa się narzędzie, którego rzeźbiarz użył, żeby stworzyć tę rzeźbę? Ostatnią literę słowa wpiszcie do hasła pod numerem 6.

Zmierzajcie dalej drogą brukowaną na południe. Zatrzymajcie się po lewej stronie przy świątyni z rzędem kolumn jońskich.



7 | GRANIT

„LICZ SIĘ Z CZASEM”

Grę czas kończyć! Ostatni odcinek trasy wybudowany jest z wytrzymałej kostki granitowej. Patrzcie pod stopy. Na bruku w pobliżu Świątyni Sybilli zauważycie wyznaczony obszar. Ile jest na nim kostek?

- I. 445 X
II. 31 S
III. 12 J

Wybraną literę wpiszcie do hasła pod numerem 7.

Odczytajcie gotowe hasło. Podejdźcie do kamienia o stożkowatym kształcie. Przyjrzyjcie się wyrytym na nim napisom. Ze słów na kamieniach ułóżcie własną maksymę filozoficzną. Zapukajcie do drzwi świątyni. W zamian za maksymę otrzymacie od Sybilli nagrodę.

WYTROP KAMIENI!

RODZINNA GRA TERENOWA
W ŁAZIENKACH KRÓLEWSKICH



(mapa orientacyjna)

Organizator:



Mecenas Muzeum:



Patron medialny:

KARMIONE
KULTURĄ

koncepcja gry: Lidia Iwanowska-Szymańska,

Monika Kawecka, Zofia Zaccaria

tekst opowiadania: Lidia Iwanowska-Szymańska

współpraca: Agata Pietrzyk-Sławińska

oprawa graficzna: Zofia Zaccaria

Warszawa, 2021 r