

WARSZAWA dla odkrywców

Cena do uzgodnienia

Zwiedzanie Warszawy w formie gra miejskiej do wyboru 1 z 3 propozycji:

I. „Szpiezy”

Gra polega na samodzielnym odtworzeniu przez uczestników układu infrastruktury miejskiej siedemnastowiecznej Warszawy. Uczestnicy gry muszą się dowiedzieć gdzie znajdowały się podstawowe instytucje miejskie i miejsca istotne dla funkcjonowania dawnych mieszkańców. W tym celu tworzą zespoły, które odnajdą miejsca, opiszą je i naniosą na plany. Gra jest rozgrywana na terenie Starego Miasta i najbliższych okolic.

Czas trwania: około 2 godzin.

II. "Testament królowej Marysieńki"

Pewnej grudniowej nocy 1716 roku, przed furtą klasztoru Kapucynów przy ulicy Miodowej, pozostawiono prostą, niewielkich rozmiarów trumnę. Ludzie, którzy ją tu przywieźli zadzwonili po furtianą, ale nie czekając na niego, szybko uciekli niezauważeni przez nikogo. Kiedy rankiem, na polecenie przebywającego w klasztorze biskupa Jana Tarty otworzono trumnę, ujrzano zwłoki starej, lecz niezwykle pięknej, jak na swój wiek kobiety. Były też insygnia królewskie, a w ustach zmarłej dostrzeżono medal z napisem „Maria Casimira Regina Poloniae”. U stóp zmarłej znaleziono małą szkatułkę. Był w niej list zaczynający się od słów: „Mój śliczny, serdecznie ukochany Jachniczku, jedyny panie serca mego i duszy pociecho....”. Była to Maria Kazimiera d'Arquien, żona króla Polski, Jana III Sobieskiego. Oprócz listu, znaleziono dziwny dokument zawierający niezrozumiałe dla zakonników zapisy. Domyślano się, że stanowią one swego rodzaju szyfr, jednak nigdy go nie odczytano. Wskazówką do jego zrozumienia miały być miejsca w Warszawie związane z rodziną Sobieskich.

W niecałe pięćdziesiąt lat później dokument ten został w tajemniczych okolicznościach wykradzony z klasztoru. Jeszcze przez wiele lat, zastanawiano się nad jego znaczeniem. Może miał wskazać drogę do ukrytych skarbów Sobieskich? Może był tajemniczym przestaniem? Obecnie, ukryte znaczenie dokumentu nadal fascynuje badaczy przeszłości. Czy Wam uda się rozwiązać tę zagadkę? Czas trwania: około 3 godzin.

III. Zaginiony obraz mistrza Canaletta

Gra miejska przeznaczona dla uczniów klas gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Celem gry jest zapoznanie uczniów z Warszawą drugiej połowy XVIII wieku, poznanie z twórczością Canaletta, jednego z najbardziej warszawskich malarzy epoki stanisławowskiej. Tematyką gry jest odnalezienie obiektu, który miał być na specjalne życzenie namalowany przez Canaletta. Aby znaleźć rozwiązanie uczestnicy gry muszą dokonać porównania istniejących budowli z ich osiemnastowiecznymi namalowanymi na płótnie wzorami. Podążając wzdłuż Traktu Królewskiego uczestnicy odszukują wskazówki pozostawione przez Mistrza na obrazach i rzeczywistych budowlach.

Czas trwania gry: około 2 godziny

