

Czym jest gra

Gra turystyczna to specjalna odmiana gry miejskiej, która umożliwia zabawę bez ograniczeń czasowych. Udaj się na spacer po miejscach znanych z archiwalnych mosińskich fotografii. Towarzyszyć Ci będzie Elegant z Mosiny – symbol miasta i bohater lokalnego powiedzenia. Twoim zadaniem jest odczytanie ukrytego hasła. Wyrusz z kartą gry do miasta i odkryj jego tajemnice, by rozwiązać zadania. Gdy Ci się to uda, na stronie www.gryturystyczne.pl możesz sprawdzić poprawność uzyskanego hasła i dopisać się do listy zwycięzców.

Zasady gry

Wybierz dogodny punkt startu i w dowolnej kolejności odwiedź oznaczone na planie punkty, do których zaprowadzą Cię wskazówki Eleganta w sekcji „Gdzie szukać”. W każdym z miejsc rozwiąż jedną z zagadek z karty gry zgodnie z oznaczeniami na planie: 📷 „Rozejrzyj się” oraz 📄 „Zastanów się”. Każda z zagadek ujawni Ci jedną z liter hasła. Gdy zdobędziesz wszystkie, ponumeruj je, a z łatwością odczytasz hasło.

Nieco historii

Położona w sercu Wielkopolski Mosina to miasteczko o bogatej historii sięgającej średniowiecza. Przez lata była świadkiem ważnych wydarzeń, co wpłynęło na jej wyjątkowy charakter. Jednym z bardziej znaczących momentów miała być, wedle miejscowych przekazów, wizyta chorągwi Stefana Czarnieckiego zimą 1660 roku. Podobno wówczas dla zimującego w Mosinie oddziału tutejsi krawcy uszyli nowe mundury. Były one tak eleganckie, że na wiosnę na zbiórce wojsk królewskich formacja zyskała miano „elegantów z Mosiny”.

Tutejsze okolice trzykrotnie odwiedził cesarz Napoleon Bonaparte. Mówi się również, że Mosina przez 5 dni pełniła funkcję stolicy Polski, to tu bowiem podczas Wiosny Ludów w 1848 roku Jakub Krauthofer-Krotowski ogłosił niepodległość Rzeczypospolitej.

Dzisiaj Mosina to atrakcyjne miasto do osiedlenia się, przyjazne turystom i mieszkańcom, położone w bezpośrednim sąsiedztwie Wielkopolskiego Parku Narodowego.

Wieża Obrabad na zdjęciu z początku XX wieku



Dom doktora Arlta, dawna izba położnicza, na zdjęciu z 2. połowy XX wieku

PARTNER PROJEKTU:



MOSINA
naturalnie piękne miejsce



„park Budzyń”

Przechadzając się pośród drzew, zwróć uwagę na pałac znajdujący się na skraju parku.

plac 20 Października

W centrum rynku został upamiętniony ważny moment historii miasta. Dzięki temu poznasz powód nadania rynkowi niecodziennej nazwy.

plac 20 Października 1

Obok wejścia do dawnego hotelu Silber, a obecnie urzędu miejskiego, szukaj dalszych wskazówek.

plac 20 Października 7

Gdy odnajdziesz wyróżniającą się kamienicę, w której kiedyś działała szwalnia mundurów, spójrz na zdobienia poniżej okien.

plac 20 Października 12

W pobliżu rynku napotkasz dom, w którym niegdyś była kawiarnia Obrzanka. Do dziś zwraca uwagę charakterystyczny balkon.

ul. Kolejowa 31

Zatrzymaj się przy masywnym białym budynku, który po dziś dzień jest przystankiem „drogi żelaznej” z Wrocławia do Poznania.

ul. Kościelna 2

Nieopodal kościoła pw. św. Mikołaja zobaczysz ceglany budynek. Przyjrzyj się uważnie wszystkim jego ścianom.

ul. Niezłomnych 1

Dawna bożnica nie służy już modlitwie, dziś eksponuje się w niej sztukę. Skoro jednak jest to dawna świątynia, to szukając przy niej odpowiedzi, skieruj wzrok ku górze.

ul. Szosa Poznańska 1

Pobliski ceglany budynek mieścił niegdyś m.in. ochronkę (rodzaj świetlicy dla dzieci), o czym dowiesz się z tabliczki informacyjnej.

ul. Wawrzyniaka 1

Spójrz, ten budynek o charakterystycznym wyglądzie oraz o bogatej i ciekawej historii to Kokotek.

Rozejrzyj się!



Zastanów się!

- 1) Zapoznaj się z inskrypcją na pomniku. Rzymska liczba widoczna poniżej pazurów orła wskaże Ci, którą kolejną literę, licząc od lewej, należy zaznaczyć w ciągu liter w polu „Jak grać”.
- 2) Obejdź gmach i sprawdź, jakie słowo znajdziesz w kilku miejscach na jego ścianach. Zakreśl w ciągu liter ostatnią literę tego wyrazu.
- 3) Stań przed głównym wejściem do budynku i policz, nad iloma oknami od tej strony znajduje się łukowate zdobienie. Następnie w ciągu znaków w polu „Jak grać” zakreśl literę, której położenie odpowiada otrzymanej liczbie.
- 4) Znajdź tabliczkę informacyjną na tym ceglany budynek. Zapoznaj się z jej treścią i policz spółgłoski występujące w pierwszych dwu wyrazach określających dwie historyczne funkcje tego budynku. Uzyskana liczba wskaże Ci, którą z kolei literę, licząc od lewej, w polu „Jak grać” należy zakreślić.
- 5) Szukasz drugiej litery słowa, które ukryło się między 19 a 30 nad samym wejściem. Zakreśl poznany znak w ciągu liter w polu „Jak grać”.



W każdym ze wskazanych miejsc poznasz literę. Gdy odkryjesz wszystkie, będziesz mógł odczytać hasło skrywające wiadomość ode mnie. Skorzystaj z poniższych instrukcji, a nie będziesz miał z tym problemu.

Jak grać

- 1) Wybierz dogodne miejsce startu i w dowolnej kolejności odwiedź miejsca oznaczone na planie. W każdym z nich wykonaj jedno z zadań, czyli:
 - 📄 ZASTANÓW SIĘ i rozwiąż zagadki ze wskazówek, które znajdziesz na karcie gry, lub
 - 📷 ROZEJRZY SIĘ i rozpoznaj w terenie obiekty widoczne na fotografiach w sekcji „Rozejrzyj się”. Uwaga – niektóre z nich są zbędne. Litery z rozpoznanych zdjęć zakreśl w ciągu liter poniżej.
 - 2) Zakreślaj kolejne poznawane litery, jak na przykładzie (K). Gdy poznasz już wszystkie 10 liter, ponumeruj je poniżej, od lewej do prawej, liczbami od 1 do 11 – wraz z tą z przykładu.
- I F A S G B L O Y E D N M Z U R W (K) J C P T
- 3) Utwórz hasło końcowe, używając zakreślonych liter i przypisanych im numerów.

6 2 11 7 8 2 4 6 1 5

5 4 5 3 2 6 10 9 2 3 8 2