

Gra miejska inteGRacja

START

Miejsce: Teren Szkoły.

Opiekun stacji:

- przekazuje drużynie teczkę zawierającą plan Miasta z zaznaczoną trasą Gry miejskiej, Kartą Podróży, kodem do rozszyfrowania szyfru oraz czystymi kartkami i ołówkami,
- przedstawia zasady gry,
- przekazuje informacje o historii i zabytkach Żyrardowa, niezbędne do wykonania zadań na trasie gry.

Od tej chwili jesteście drużyną podróżników i odkrywców historii Żyrardowa. Waszym zadaniem jest przejście trasy Gry Miejskiej oznaczonej na planie Żyrardowa, wykonanie zadań na stacjach oznaczonych na tym planie, odebranie zaszyfrowanego hasła oraz zebranie na Karcie Podróży potwierdzeń ze wszystkich stacji. Po powrocie do Szkoły rozszyfrowujecie hasło i oddajecie je oraz Kartę Podróży z potwierdzeniami, aby uzyskać zaliczenie Gry Miejskiej.

W dniu 9 sierpnia 1830 r. powstała spółka „Karol Scholtz i Spółka”, która w ciągu dwóch lat zbudowała budynki fabryczne i budynki mieszkalne dla tkaczy. Datę tę uznaje się za dzień powstania osady Żyrardów. Żyrardów został zaplanowany i zbudowany jako miasteczko przemysłowe, tzn. zaplanowano, gdzie będzie fabryka, domy mieszkalne dla robotników, wille dla dyrektorów, przedszkole, szpital, domy kultury, kościoły. Budynki te pełniły nadal swoje pierwotne funkcje.

W 1845 r. przez Żyrardów ruszyła kolej na trasie Warszawa-Wiedeń – Droga Żelazna Warszawsko-Wiedeńska. Pierwsza linia kolejowa na ziemiach ówczesnego Królestwa Polskiego, która miała ogromne znaczenie dla transportu surowców i gotowych produktów żyrdowskiej Fabryki.

W dniu 4 stycznia 2012 r. żyrdowska XIX-wieczna Osada Fabryczna została uznana za Pomnik Historii. Obecnie trwają starania nad wpisaniem Osady na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO.

Od 2015 r. organizowane jest dwudniowe Święto Lnu, przypominające tradycje przemysłu lniarskiego w Żyrardowie.

Teraz wyruszacie na trasę gry miejskiej, więc uważajcie na siebie i innych, zachowujcie się bezpiecznie i słuchajcie opiekunów.

Powodzenia!

Gra miejska inteGRacja

I STACJA

Miejsce: scena za Pałacikiem w Parku Miejskim im. Karola Augusta Dittricha.

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Dostajecie tutaj pytania dotyczące ważnych dat w historii Żyrardowa. Poszukajcie tych dat na ukrytych planszach. Nie zabierajcie ich z miejsc, zapiszcie te daty i przyporządkujcie poprawne daty do każdego pytania i po wspólnym sprawdzeniu przekażcie odpowiedzi. Na Karcie Podróży uzyskacie potwierdzenia zaliczenia tej Stacji.

- sprawdza poprawność odpowiedzi i potwierdza zaliczenie Stacji na Karcie Podróży,
- wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

Pytania na Karcie Stacji:

Lp.	Pytanie	Odpowiedź
1.	W którym roku powstała osada Żyrardów?	1830
2.	Kiedy żyrardowska Fabryka uzyskała dostęp do transportu kolejowego?	1845
3.	Od którego roku żyrardowska XIX-wieczna Osada Fabryczna jest uznawana oficjalnie za Pomnik Historii?	2012
4.	W którym roku zorganizowano pierwsze Święto Lnu?	2015

Ukryte są plansze z datami: 1380, 1830, 2854, 1845, 2030, 2012, 2051, 2015.

Gra miejska inteGRacja

II STACJA

Miejsce: skwer przed Resursą.

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Przed chwilą minęliście Kantor czyli zabytkowy budynek z 1885 r., który został wybudowany na potrzeby nowego Zarządu Towarzystwa Akcyjnego Zakładów Żyrardowskich. Mieściły się w nim główne biura dawnych Zakładów Lniarskich oraz biura właściciela fabryki.

Przed Wami z kolei budynek Resursy. Resursa fabryczna w Żyrardowie – powstała około 1870 r. Mieściło się tu Zrzeszenie Urzędników Towarzystwa Akcyjnego Zakładów Żyrardowskich. Wnętrze zostało urządzone z przepychem na wzór angielskich klubów. Po przeprowadzonym remoncie obiekt odzyskał dawną świetność i na nowo tętni życiem kulturalnym.

Żyrardów to nie tylko fabryka i jej pracownicy. Działali też tutaj przestępcy a niektóre przestępstwa zostały przedstawione w serialu „Archiwista”. Waszym zadaniem teraz jest pomoc policji w odzyskaniu ukradzionych papierów wartościowych – przedwojennych akcji i obligacji. Musicie przesłuchać złodzieja ujętego przez policję, aby uzyskać od niego szyfr do otwarcia sejfów.

- podpowiada Podróżnikom, że złodziej nie mówi po polsku; złodziej wyjawia liczby potrzebne do otwarcia sejfów po pytaniach w języku angielskim lub ukraińskim,
- po otwarciu sejfów potwierdza wykonanie zadania na Karcie Podróży i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

Gra miejska inteGRacja

III STACJA

Miejsce: Gabinet Pawła Hulki-Laskowskiego przy ul. Narutowicza 34.

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Znajdujemy się przed budynkiem w którym mieszkał znany żyrdowski pisarz i tłumacz Paweł Hulka-Laskowski. W okresie międzywojennym zainicjował szeroką kampanię prasową przeciwko bezrobociu i biedzie robotników Żyrardowa. Do najważniejszych jego dzieł literackich o tematyce żyrdowskiej należą: „Mój Żyrardów” i „Księżyc nad Cieszynem”. Tłumaczenia Pawła Hulki-Laskowskiego to utwory pisarzy czeskich, francuskich, angielskich i rosyjskich. Najbardziej znane przekłady to „Przygody dobrego wojaka Szwejka” Jarosława Haška, „Podróże Guliwera” Jonatana Swifta oraz cykl powieści Jamesa F. Coopera.

Dlatego tutaj sprawdzimy Wasze umiejętności językowe.

- 1) klasy I-III: Poproszę Was o zagranie w grę memory w języku angielskim;
 - 2) klasy IV-VIII: Poproszę Was o przetłumaczenie na język polski podanego fragmentu w języku angielskim, zapiszcie tłumaczenie na kartce i wyznaczcie jedną osobę do przeczytania.
- wyjaśnia trudniejsze zwroty, jeśli Podróżnicy nie potrafią sami przetłumaczyć,
 - po wykonaniu zadania potwierdza wykonanie zadania na Karcie Podróży i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła..

Tekst dla klas IV-VIII:

<p>Gulliver was born in Nottinghamshire. When Gulliver is fourteen years old, he goes to school in Cambridge. When he is seventeen, his father sends him to London to study medicine. He always wants to travel so he learns navigation too. Finally, he settles in London, gets merried and starts working as a doctor.</p>	<p>Guliwer urodził się w Nottinghamshire. Kiedy Guliwer ma 14 lat, idzie do szkoły w Cambridge. Kiedy ma 17 lat, ojciec wysła go do Londynu, aby studiował medycynę. Od zawsze chce podróżować, więc uczy się również nawigacji. W końcu osiedla się w Londynie, żeni się i zaczyna pracować jak lekarz.</p>
--	--

Słowniczek:

was born – urodził się

so – więc

send – wysłać

settle – osiąść

Gra miejska inteGRacja

IV STACJA

Miejsce: Plac Jana Pawła II (przed Kościołem).

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Przed Wami znajduje się Kościół pw. Matki Bożej Pocieszenia, tzw. kościół farny, jedna z największych budowli sakralnych na Mazowszu. Jego wyniosłe wieże mają ponad 70 m wysokości i górują nad całym miastem. Kościół został zbudowany w latach 1900-1903 z cegieł dostarczanych z cegielni w Radziejowicach.

Legenda głosi, że gdy budowano kościół Matki Bożej Pocieszenia ludzie utworzyli ciągnący się na kilka kilometrów sznur od cegielni w Radziejowicach do placu, na którym powstał kościół. Cegły miały być podawane z rąk do rąk, by w ten sposób dotrzeć do Żyrardowa.

To nie jedyna ciekawostka związana z kościołem. Na witrażach odnaleźć można kwiaty lnu. Len był tym, z czego słynął tkacki Żyrardów. Znalazł więc swoje miejsce również w świątyni, co pokazuje jak ogromne znaczenie miał len dla miasta i jego mieszkańców.

Dlatego mamy dla Was zadanie, które polega na zbudowaniu konstrukcji z klocków przy pomocy dźwigu i sznurów. Musicie przy tym współpracować ze sobą, a najlepiej wyznaczyć osobę, która będzie koordynować waszą pracę. Macie na to 5 minut.

- po wykonaniu zadania potwierdza wykonanie zadania na Karcie Podróży i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

Gra miejska inteGRacja

V STACJA

Miejsce: Plac Jana Pawła II (przed Urzędem Miasta).

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Plac Jana Pawła II był to pierwotnie plac targowy. Nosił on również nazwę Plac Sołtana, Plac Wolności. Wokół niego powstawały ważne wówczas i obecnie budynki Miasta:

- *w latach 60-tych XIX w. wzniesiono piętrowy dom, gdzie mieściła się prywatna szkoła żeńska Amelii Berent a obecnie znajduje się jeden z wydziałów Urzędu Miasta,*
- *po przeciwnej stronie placu powstał budynek Ochronki Fabrycznej czyli wówczas i obecnie przedszkole,*
- *obok zbudowano Babiniec przeznaczony dla personelu Ochronki,*
- *następnie wybudowano dom obok Ochronki, w którym od 1906 do 2009 r. znajdował się Urząd Pocztowy,*
- *po przeciwległej stronie placu zbudowano Kantoratschule – szkołę, która przygotowywała uczniów do pracy w Kantorze fabrycznym,*
- *na początku XX wieku wybudowano „duży kościół”,*
- *a w 1910 r powstał dzisiejszy Magistrat czyli Urząd Miasta, pierwotnie mieścił się tam sklep fabryczny i mieszkania dla wyższych urzędników,*
- *dwa lata później powstał Dom Ludowy czyli obecne Centrum Kultury.*

Wasze zadanie związane jest właśnie z tymi budynkami. Ułóżcie rymowaną, wierszyk nawiązujący do tego miejsca. Musicie wykorzystać wyrazy Len, Babiniec, Ochronka. Macie na to 5 minut.

- po wykonaniu zadania potwierdza wykonanie zadania na Karcie Podróży i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

Gra miejska inteGRacja

VI STACJA

Miejsce: skwer przy ul. Nowy Świat przed wejściem na kładkę wokół Górnego Stawu.

Opiekun stacji:

- przedstawia zadanie do wykonania:

Teren, na którym się znajdujemy jest doskonałym przykładem rewitalizacji czyli przywrócenia do życia budynków i obiektów byłej Fabryki Lniarskiej. Do niedawna budynki i uliczki znajdujące się w stanie upadku, dziś tętnią życiem i są miejscem zakupów, spotkań i rekreacji mieszkańców Żyrardowa.

Wasze zadanie związane jest z tym miejscem. Musicie połączyć otrzymane sznury z kołem używając dowolnej techniki. Macie na to 5 minut.

- przekazuje drużynie koło i każdemu Podróżnikowi kawałek sznurka.
- po wykonaniu zadania potwierdza wykonanie zadania na Karcie Podróży i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

Gra miejska inteGRacja

STACJA KONTROLNA

Miejsce: kładka wokół Górnego Stawu (na wysokości ul. Żabiej).

Opiekun stacji:

- potwierdza na Karcie Podróży, że drużyna Podróżników dotarła do stacji kontrolnej i wkleja na Karcie Podróży zaszyfrowany człon hasła.

META

Miejsce: Teren Szkoły.

Opiekun stacji:

- odbiera od drużyny Podróżników Kartę Podróży z potwierdzeniami ze stacji biegu i punktu kontrolnego,
- sprawdza rozszyfrowane hasło,
- dziękuje za udział w biegu miejskim i wręcza pamiątkowe dyplomy, vouchery na film w Kinie Len i nagrody (słodczyce) każdemu Podróżnikowi.