

Міська гра ІнтеГРАція

СТАРТ

Місце проведення: територія школи.

Координатор станції:

- видає команді папку з планом міста з нанесеним на нього маршрутом урбаністичної гри, подорожню картку, код для розшифрування шифру та чисті аркуші паперу й олівці,
- ознайомлення з правилами гри,
- надає інформацію про історію та пам'ятки Жирардова, необхідну для виконання завдань на ігровому маршруті.

Відтепер ви - команда мандрівників і дослідників історії Жирардова. Ваше завдання - пройти маршрутом рольової гри, позначеним на карті Жирардова, виконати завдання на станціях, позначених на карті, зібрати зашифрований пароль і зібрати підтвердження з усіх станцій на вашій Дорожній карті. Після повернення до Школи ти розшифруєш пароль і повернеш його та Карту подорожі з підтвердженнями, щоб отримати перепустку до Міської гри.

9 серпня 1830 року була заснована компанія "Кароль Шольц і компанія", яка протягом двох років збудувала фабричні будівлі та житло для ткачів. Ця дата вважається днем заснування поселення Жирардів. Жирардів планувався і будувався як промислове містечко, тобто було заплановано, що тут буде фабрика, житлові будинки для робітників, вілли для директорів, дитячий садок, лікарня, громадські центри та костели. Ці будівлі досі виконують свої первісні функції.

У 1845 році через Жирардов почала проложена залізниця за маршрутом Варшава-Відень - Варшавсько-Віденська залізнична дорога. Це була перша залізнична лінія в тодішньому Королівстві Польському, яка мала велике значення для транспортування сировини і готової продукції Жирардівської фабрики.

4 січня 2012 року фабричне селище Жирардова 19 століття було оголошене пам'яткою історії. Наразі тривають зусилля щодо внесення селища до Списку всесвітньої спадщини ЮНЕСКО.

З 2015 року в Жирардові організують дводенний Фестиваль льону, щоб нагадати про традиції льонарства в Жирардові.

Зараз ви вирушаєте на міський ігровий маршрут, тож пильнуйте себе та інших, поведіться безпечно та слухайте своїх наставників.

Щастя вам!

Міська гра ІнтеГРАція

1 СТАЦІЯ

Місце проведення: сцена за Палацом у міському парку імені Карла Августа Дітріха.

Доглядач станції:

- представляє завдання, яке потрібно виконати:

Тут ви знайдете запитання про важливі дати в історії Жирардова. Шукайте ці дати на прихованих дошках. Не знімайте їх з місця, запишіть ці дати і привласніть правильні дати кожному питанню і здайте свої відповіді після того, як перевірите їх разом. Ви отримаєте підтвердження на вашій карті подорожі, що ви пройшли цю станцію.

- перевірте правильні відповіді і підтвердіть проходження Станції на Карті подорожі,
- вклейте зашифровану частину пароля на Карту подорожі.

Pytania na Karcie Stacji:

Номер	Питання	Відповідь
1.	У якому році було засновано поселення Жирардів?	1830
2.	Коли Жирардівська фабрика отримала доступ до залізничного транспорту?	1845
3.	Оскільки фабричне селище Жирардів 19 століття офіційно визнано пам'яткою історії?	2012
4.	В якому році було організовано перший фестиваль льону?	2015

Приховані дошки з датами: 1380, 1830, 2854, 1845, 2030, 2012, 2051, 2015.

Міська гра ІнтеГРАція

2 СТАЦІЯ

Місце: площа перед Ресурсом.

Доглядач станції:

- представляє завдання, що стоїть перед вами:

Хвилину тому ви пройшли повз Кантор - історичну будівлю 1885 року, збудовану для нового керівництва Товариства "Жирардовські Заклади Акціонерні". У ньому знаходилися головні офіси колишньої Полотняної фабрики та кабінети власника фабрики.

Перед вами, у свою чергу, будівля "Ресурсу". Фабрика "Ресурса" в Жирардові - побудована близько 1870 року, в ній розміщувалося Об'єднання службовців акціонерного товариства "Жирардівська фабрика". Інтер'єр був пишно оздоблений за зразком англійських клубів. Після реставрації будівля повернула собі колишню славу і в ній знову вирує культурне життя.

Жирардов - це не лише фабрика та її працівники. Тут також діяли злочинці, і деякі злочини були зображені в серіалі "Архівіст". Ваше завдання - допомогти поліції повернути викрадені цінні папери - довоєнні акції та облигації. Ви маєте допитати затриманого поліцією злодія, щоб дізнатися у нього шифр для відкриття сейфу.

- підказує Мандрівникам, що злодій не розмовляє польською мовою; злодій називає цифри, необхідні для відкриття сейфу, після запитань англійською або українською мовами,
- після відкриття сейфа підтверджує завдання на Проїзному квитку і наклеює зашифровану частину пароля на Проїзний квиток.

Міська гра ІнтеГРАція

3 СТАЦІЯ

Місце проведення: офіс Павла Гульки-Ласковського на вулиці Нарутській, 34.

Керівник станції:

- представляє завдання, яке потрібно виконати:

Ми знаходимося перед будинком, в якому жив відомий жирардівський письменник і перекладач Павел Гулька-Ласковський. У міжвоєнний період він ініціював широку кампанію в пресі проти безробіття та бідності серед робітників Жирардова. До його найважливіших літературних творів про Жирардів належать: "Мій Жирардів" та "Місяць над Цешинном". Переклади Павла Гульки-Ласковського включають твори чеських, французьких, англійських та російських письменників. Найвідоміші його переклади - "Пригоди бравого вояка Швейка" Ярослава Гашека, "Мандри Гуллівера" Джонатана Свіфта та серія романів Джеймса Ф. Купера.

Тому тут ми перевіримо ваші мовні навички.

1) 1-3 класи: Я попрошу вас зіграти в гру на пам'ять англійською мовою;

2) 4-8 класи: я попрошу вас перекласти заданий уривок з англійської мови на польську, написати переклад на аркуші паперу і призначити одну особу, яка його прочитає.

- пояснює складніші фрази, якщо Мандрівники не можуть перекласти самостійно,
- після того, як завдання буде виконано, підтверджує його виконання на Пріозному квитку і вклеює зашифровану частину фрази на Пріозному квитку.....

Текст для IV-VIII класів:

<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 married and starts working as a doctor.</p>	<p>Гуллівер народився в Ноттінгемширі. Коли Гулліверу виповнилося 14, він пішов до школи в Кембриджі. У 17 років батько відправляє його до Лондона вивчати медицину. Він завжди хотів подорожувати, тому вивчає навігацію. Зрештою він оселяється в Лондоні, одружується і починає працювати лікарем.</p>
--	---

Słowniczek:

was born – народився

so – тож

send – відправити

settle – оселитися

Міська гра ІнтеГРАція

4 СТАЦІЯ

Місце проведення: Площа Івана Павла II (перед костелом).

Доглядач станції:

- Представляє завдання, яке потрібно виконати:

Перед вами костел Матері Божої Утішительки, так званий парафіяльний костел, одна з найбільших культових споруд Мазовії. Його високі вежі сягають понад 70 метрів заввишки і високіють над усім містом. Костел був побудований у 1900-1903 роках з цегли, яку постачали з Радзейовіцького цегельного заводу.

Легенда свідчить, що під час будівництва костелу Матері Божої Утішительки люди вишикувалися в чергу, яка простяглася на кілька кілометрів від цегельні в Радзейовіцах до площі, на якій будувався костел. Цеглу передавали з рук в руки, щоб таким чином дістатися до Жирардова.

Це не єдина цікавинка, пов'язана з костелом. На вітражах можна знайти квіти льону. Льон - це те, чим славилися жирардівські ткачі. Тому він також знайшов своє місце в костелі, що показує, наскільки важливим був льон для міста та його мешканців.

Тому ми маємо для вас завдання, яке полягає в тому, щоб побудувати конструкцію з блоків за допомогою крана та мотузок. Ви повинні працювати разом і, бажано, призначити когось, хто координуватиме вашу роботу. На це у вас є 5 хвилин.

- Після виконання завдання підтвердіть його на Kartі подорожі та вклейте зашифровану частину пароля на Kartі подорожі.

Міська гра ІнтеГРАція

5 СТАЦІЯ

Місце проведення: Площа Івана Павла II (перед Ратушею).

Комендант станції:

- Представляє завдання, що стоїть перед вами:

Площа Івана Павла II спочатку була ринковою площею. Її також називали площею Солтана, площею Свободи. Навколо неї були збудовані важливі будівлі міста в той час і сьогодні:

- *у 1860-х роках було збудовано двоповерховий будинок, де знаходилася приватна жіноча школа Амелії Берент і де зараз розташований один з відділів Ратуші,*
- *на протилежному боці площі збудовано будинок Фабричної Охроньки - тодішнього, а нині дитячого садка,*
- *поруч з ним був побудований "Бабінець" для працівників Охроньки,*
- *потім поруч з Охронькою був побудований будинок, в якому від 1906 до 2009 року містився Поштовий відділ,*
- *на протилежному боці площі збудовано Канторатшуле - школу, яка готувала учнів до роботи на фабриці Кантора,*
- *на початку 20 століття було збудовано "великий костел",*
- *а в 1910 році збудовано теперішню ратушу, в якій спочатку знаходився заводський цех і квартири для вищих посадових осіб,*
- *через два роки було збудовано Народний дім, або сьогоднішній Культурний центр.*

*Ще через два роки було збудовано Народний дім, який зараз є Культурним центром. Складіть віршик або вірш про це місце. Ви повинні використовувати слова *Len, Vabinięc, Ochronka*. На це у вас є 5 хвилин.*

- Після виконання завдання підтвердіть його на Kartі подорожі та вклейте зашифровану частину вірша на Kartу подорожі.

Міська гра ІнтеГРАція

6 СТАЦІЯ

Розташування: площа на вулиці Новий Світ перед входом на пішохідний міст навколо Верхнього ставу.

Доглядач станції:

- Представляє завдання, що стоїть перед нами:

Територія, на якій ми знаходимося, є чудовим прикладом ревіталізації, тобто повернення до життя будівель і споруд колишньої льонокомбінату. Донедавна будівлі та вулиці перебували в занепаді, але сьогодні в них вирує життя і вони є місцем для покупок, зустрічей та відпочинку мешканців Жирардова.

Ваше завдання пов'язане з цим місцем. Ви повинні з'єднати шнури, які ви отримали, з колом, використовуючи будь-яку техніку. На це ви маєте 5 хвилин.

- Передає команді коло і кожному Мандрівникові по шматочку мотузки.
- Після виконання завдання підтвердіть його на Kartі мандрівника і вклейте зашифровану частину пароля на Kartу мандрівника.



Міська гра ІнтеГРАція

Станція управління

Розташування: пішохідний міст навколо Верхнього ставу (на рівні вулиці Жаб'ячої).

Доглядач станції:

- - підтверджує на Карті подорожі, що команда Мандрівників досягла контрольної станції, і вставляє зашифровану частину пароля на Карту подорожі.



МЕТА

Місце проведення: територія школи.

Наглядач станції:

- отримує від команди мандрівників картку подорожі з підтвердженнями від ходової станції та контрольно-пропускного пункту,
- перевіряє розшифрований пароль,
- дякує за участь у міському забігу та вручає пам'ятні дипломи, ваучери на фільм у кінотеатрі "Лен" та призи (солодощі) кожному Мандрівнику.