

PRZEMYSKA GRA MIEJSKA

**Koło Przewodników Turystycznych PTTK w Przemyślu
proponuje questing - grę turystyczną
do samodzielnej zabawy**



Należy podążyć wg wskazówek, rozwiązując po drodze przygotowane zagadki, używając własnej wyobraźni, odnajdując ciekawe miejsca, a czasem korzystając z odrobiny sprytu. Trasa liczy ok. 3 km. Lecz może się wydłużyć w przypadku błędzenia – kluczenia – zawracania.

**Jeśli drzemie w Tobie choć odrobina pasji i determinacji odkrywcy,
jeśli ciekaw jesteś, jakie tajemnice posiada Przemyśl,
podejmij wyzwanie i odkryj hasło – „przemyską maksymę”**

WOLNE KRÓLEWSKIE MIASTO

Regulamin gry:

Ulice miasta stają się planszą do gry. Trop wyznaczają graczom malowidła, inskrypcje, rzeźby, detale architektoniczne, które po połączeniu z treścią karty startowej stają się nagle czytelnymi wskazówkami prowadzącymi do finału. Zaleca się korzystanie z **bezpłatnego planu miasta** pobranego z punktów informacji turystycznej.

START – gra rozpoczyna się w miejscu kojarzonym z podróżami, a co za tym idzie z przygodami.

1. DWORZEC KOLEJOWY – w holu głównym znajdują się malowidła ścienne – jako alegorie. W kolejności od kartusza z herbem Przemyśla zgodnie z ruchem wskazówek zegara znajdują się: alegoria budownictwa przedstawiona jako kobieta w długiej sfałdowanej sukni spiętej na prawym ramieniu, siedząca na rzymskim sarkofagu. W lewej ręce trzyma rozwinięty karton z narysowanym planem przemyskiego dworca, a w prawej cyrkiel. U jej stóp znajdują się zwój papieru i węgielnica. Następna jest alegoria żeglugi z atrybutem modelu żagłówki, kotwicy, liny i koła z łopatkami. I w dalszej kolejności: alegoria komunikacji kolejowej, przemysłu, telekomunikacji, poczty i łączności, rzemiosła i rolnictwa.



Teraz zadanie - **pierwsza litera** atrybutu alegorii komunikacji kolejowej da Ci początek do hasła.

Dla **kolejnej litery** musisz opuścić piękne wnętrze, bowiem ukryta jest ona na froncie dworca kolejowego pod zegarem. Widzisz datę? To liczba ważna dla dworca, jednak dla Ciebie liczy się teraz jej **TRZECIA CYFRA**, która odpowiada literze w alfabecie (bez polskich znaków).

2. Oprócz linii kolejowej jest w Przemyśle **Linia Mołotowa** położona w bliskim sąsiedztwie Sanu. Udaj się do „**KAPONIERY 8813**” – mapa Ci pomoże i zdobądź **następną literę**, która jest pierwszą literą napisu widocznego u wejścia.

3. Dość tego obijania - teraz do zwiedzania **ZAMEK KAZIMIERZOWSKI** z basztami, lochami, lapidarium, duchami. I tutaj będzie **czwarta litera** hasła, którą odnajdziesz na tablicy umieszczonej przy wejściu do zamku w piątej linijce jako drugą literę.

4. Kościołów tutaj jest wiele, jak i pałaców biskupów, a nawet Sąd Metropolitalny i Muzeum Archidiecezjalne. Dużo by się rozpisywać lecz maksymę trzeba odkrywać - wyteż wzrok i nad wejściem **do ARCHIKATEDRY RZYMSKOKATOLICKIEJ** jest tablica

z napisem ... **Druga litera z napisu** – hasło powoli sensu nabiera!

5. Troszkę trzeba powędrować, ku dołowi się kierować, aż przy chodniku – na schodach przed świątynią staną **skamieniałe Figury Czterech Ojców Kościoła Powszechnego**, świętych: Metodego, Bazylego Wielkiego, Jana Chryzostoma i Cyryla. Na tablicy informacyjnej znajdującej się po lewej stronie drzwi wejściowych w drugiej linijce trzecia litera - **do hasła się przyda.**

6. Czas zabawy szybko mija, a przemyska maksyma się rozwija. Jej początek jest Ci już znany, teraz trochę ułatwiamy – dwa kolejne wyrazy są wprost podane. **NAPIS w sercu miasta** dostojnie umieszczony i na południe zwrócony, choć brzmi nie po naszymu to w ucho wpada każdemu. Dla lepszego rozeznania i maksymy **ODCZYTANIA** policz ile niedźwiadków w wodzie pilnuje Niedźwiedzia Mama – spójrz w prawo, spójrz w lewo, do góry ... tylko nie na drzewo ... rozglądnij się.



tu zanotuj:

Może plam miasta Ci podpowie ... jak odgadnąć hasło.
Pomyślnie ukończona gra to odgadnięte hasło.



Organizator.

Koło Przewodników Turystycznych PTTK w Przemyśle

ul. Waygarta 3, 37-700 Przemyśl, tel. 606 990 360, przewodnik.przemysl@wp.pl

PRZEMYSKA GRA MIEJSKA