

Spis komponentów

1-8 Instrukcja

9 Rozdział 1. W króliczej norce

10 Rysunek norki

11 Rysunek królika

12 Rysunek labiryntu

13 Fragment 1. Alicja w Krainie Czarów

14-15 Rozdział 2. Na orlich skrzydłach

16-17 Rysunek mety i startu

18-29 Orły z cytatami

30 Spis cytatów

31 Fragment 2. Hobbit

32-33 Rozdział 3. Szkoła Matyldy

34-35 Karty do Taboo

36 Fragment 3. Matylda

37-43 Rozdział 4. Hop do obrazu!

44-45 Rozwiązania zagadek Leona
i konsekwencje „wejścia do obrazów”

46 Fragment 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!



Gra Czytanie Zbliża

**CAŁA
POLSKA
CZYTA
DZIECIOM**



Opis gry

Celem gry jest odszukanie plakatu z hasłem „Czytanie zbliża”. Trasa składa się z czterech stacji rozmieszczonych w przestrzeni biblioteki, klubu lub innej placówki, w której odbywa się gra. Na każdej stacji uczestnicy otrzymują zadanie do wykonania. W nagrodę za każde poprawnie wykonane zadanie gracze otrzymują odpowiadający dalszym wydarzeniom fragment z danej książki. Finałem i ostatnią stacją gry jest rozmowa na temat plakatu i zawartego w nim hasła.

Ukryty Plakat

Każdy tekst z książki otrzymany po minigrze na stacji zawiera część wskazówki, gdzie szukać plakatu. Wskazówkę gracze odkodowują za pomocą szyfru książkowego. Słowa wskazówki ukryte są za pomocą odniesień do pozycji w tekstach książek, które dzieci zdobywają po udanym wykonaniu zadania. Każda litera jest wskazywana przez zestaw liczb, np.:

(12,3,5) 12. wiersz, 3. wyraz, 5. litera.

Hasło: „Szukajcie prawdy pod stołem”

Czas:

Około 45 minut

Miejsce:

Gra może być przeprowadzona w dużym pomieszczeniu, a przy odrobinie kreatywności także na zewnątrz.

Liczba graczy:

Od 2 do 32. W grę można zagrać w mniejszej lub w większej grupie,

na przykład całą klasą. W takim wypadku większą grupę należy podzielić na zespoły po maks. 8 osób. Każdy zespół powinien zacząć grę od innej stacji i każdy z nich wymaga osobnego animatora odpowiedzialnego za przeprowadzenie gry. Animator w niniejszym opisie gry nazywany jest także narratorem. Przy dużych grupach do stacji może być przedzielone więcej animatorów.

Czego potrzebujesz

Fragmenty z książek, z którymi gracze mogą się zapoznać po poprawnym wykonaniu zadania na stacji

- Fragment Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów
- Fragment Stacja 2. Hobbit
- Fragment Stacja 3. Matylda
- Fragment Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!

Plansze z zasadami dla graczy i fabularnym wprowadzeniem w świat książki

- Rozdział 1. W głąb króliczej norki
- Rozdział 2. Na orlich skrzydłach
- Rozdział 3. Szkoła Matyldy
- Rozdział 4. Hop do obrazu!

Dodatkowe materiały

- **Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów**
plansza z norką, królikiem i przedmiotami / rysunek norki i królika
- **Stacja 2. Hobbit**
12 rysunków orłów z cytatami, rysunek mety, rysunek startu oraz Spis poprawnych i mylnych cytatów
- **Stacja 3. Matylda**
wycięte karty do Taboo
- **Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie**
Rozwiązania zagadek Leona i opisy konsekwencji wejścia do obrazów

Przedmioty

Stacja 1. Alicja w krainie Czarów

- opaska na oczy / chusta / bandana
- mocna taśma / magnesy / pinezki do przyczepienia planszy do ściany
- ew. przestrzeń do rozstawienia przeszkód (krzesła, pufy itp.)
- ew.taśma / sznurek do oznaczenia pola „norki” na ziemi

Stacja 2. Hobbit

- ew. taśma umożliwiająca przyczepienie rysunków orłów do podłogi

Stacja 3. Matylda

- stoper
- pojemnik na karteczki do gry w Taboo

Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!

- ołówek lub długopis
- biała kartka papieru do sporządzenia notatek

Przed grą

Przed rozpoczęciem gry przeczytaj dokładnie instrukcję. Wydrukuj wszystkie niezbędne komponenty i zbierz potrzebne przedmioty. Upewnij się, że posiadasz plakat „Czytanie zbliża” przygotowany przez fundację Cała Polska Czyta Dzieciom. Plakat pobierzesz ze strony:

<https://calapolskaczytadzieciom.pl/xxiv-otcd/>

- Wytnij karty do gry w Taboo.
- Przygotuj wszystkie 4 punkty zgodnie z instrukcją.
- Przymocuj plakat „Czytanie zbliża” pod stołem lub biurkiem, tak żeby nie było go widać. Jeśli gracze go odnajdą, wygrają grę.

Wprowadzenie

Zbierz graczy w miejscu startu. Wy tłumacz im cel i zasady gry. Przeczytaj krótki fragment fabularny:

Dawno temu nie było książek dla dzieci. Po prostu nie istniały. Dorośli uważali, że dzieci to tacy sami ludzie jak oni – a nawet dorośli rzadko kiedy umieli czytać. Dopiero za czasów naszych prapradziadków i praprababę popularne stały się książki skierowane do młodszych czytelników, pełne przygód, magii, śmiechu i wzruszeń.

Tak więc waszym pradiadkom i prababciom czytano już książki, a oni kiedy dorośli czytali je waszym dziadkom i babciom. Ci z kolei, czytali waszym rodzicom, a wasi rodzice jak zapewne pamiętacie, czytali je wam.

Ale coś się zmieniło. W wyniku pomieszania z poplątaniem, które przyniosła współczesność, dorośli zapomnieli ważnej prawdy o czytaniu książek. Prawda nie zaginęła na zawsze, ale została ukryta na kartach różnych powieści dla dzieci, sprzed wielu lat.

Waszym zadaniem jest wskoczyć w nurt historii pochodzących z czterech różnych epok. Przeżyjcie książkowe przygody razem z Alicją, Bilbem, Matyldą i Leonem – bohaterami przynajmniej pięciu pokoleń czytelników. W ten sposób na pewno odkryjecie, gdzie ukryta jest prawda o czytaniu książek!

Na terenie gry umieszczono plansze z fragmentami 4 książek. Każda plansza zawiera krótki fragment wprowadzający was w przygodę oraz zadanie do wykonania. Po wykonanym zadaniu otrzymacie dalszą część opowieści, która dzięki specjalnemu szyfrowi pozwoli odkryć prawdę o książkach.

Pierwsze zadanie: odnajdźcie planszę oznaczoną „Rozdział 1”.

Przygotowanie Rozdziału 1: W głąb króliczej norki

Przygoda z książki pradziadków i prababć („Alicja w Krainie Czarów”)

Dzieci i Alicja wpadły do króliczej norki. Zadanie polega na przejściu przez króliczą norkę z zasłoniętymi oczami i ominięciu wirujących w środku przeszkód dzięki wskazówkom drużyny. Po poprawnym wykonaniu zadania uczestnicy mogą zapoznać się z fragmentem książki „Alicja w Krainie Czarów”.

Jak przygotować punkt

Punkt może mieć dwa warianty – stacjonarny i ruchowy. Wariant należy wybrać w zależności od dostępnej przestrzeni i wielkości grupy.

Wariant ruchowy

- Potrzebujesz przestrzeni z przeszkodami (np. krzesła, puffy, regały).
- Na podłodze ułóż prostokąt ze sznurka albo taśmy klejącej, tak żeby przeszkody znajdowały się w środku. To wnętrze norki. Po jednej stronie połóż wydrukowaną planszę z zasadami, a sam stań po drugiej stronie, kiedy gra się rozpocznie.
- Gracze poruszają się z zawiązanymi oczami, kierowani przez resztę drużyny głosowo.

Wariant stacjonarny

- Wydrukuj planszę z norką, królikiem i przedmiotami i rozwieś na wysokości klatki piersiowej uczestników.

Uwaga! Mocno przymocuj do ściany, żeby kartki nie odpadły przy dotykaniu. Jeśli nie jesteś w stanie przymocować kartek do ściany, rozłóż je na płaskiej powierzchni, np. na stole.

Czego potrzebujesz

Wariant stacjonarny

- fragment Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów
- plansza z zasadami Rozdział 1. W głąb króliczej norki
- plansza z norką, królikiem i przedmiotami
- ew. opaski na oczy / chustki / bandany
- mocna taśma / magnesy / pinezki do przyczepienia planszy do ściany

Wariant ruchowy

- fragment Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów
- plansza z zasadami Rozdział 1. W głąb króliczej norki
- rysunek norki i rysunek królika
- ew. opaski na oczy / chustki / bandany
- przestrzeń do rozstawienia przeszkód (krzesła, puffy itp.)
- taśma / sznurek do oznaczenia pola „norki” na ziemi

Przebieg gry (wariant stacjonarny)

1. Jeden z chętnych graczy zostaje śmiałkiem, który pierwszy przejdzie przez króliczą norę.
2. Śmiałek zasłania oczy (np. bandaną lub drugą dłoń) i kładzie palec na polu startowym.
3. Następnie, z zamkniętymi oczami, przesuwając palec po planszy, próbując dotrzeć do celu (rysunek królika).
4. Drużyna może pomagać, mówiąc: „w lewo”, „w prawo”, „stop”, „prosto”.
5. Jeśli gracz dotknie przeszkody, wraca na pole startowe i kończy turę.
6. Kolejny chętny gracz próbuje swoich sił.

Przebieg gry (wariant ruchowy)

1. Jeden z chętnych graczy zostaje śmiałkiem, który pierwszy przejdzie przez króliczą norę.
2. Śmiałek zasłania oczy (np. bandaną lub drugą dłoń), wchodzi w pole zaznaczone na ziemi i staje koło rysunku norki.
3. Następnie, z zamkniętymi oczami, idzie po omacku, próbując dotrzeć do celu (miejsca, w którym znajduje się rysunek królika).
4. Drużyna może pomagać, mówiąc: „w lewo”, „w prawo”, „stop”, „prosto”.
5. Jeśli gracz dotknie przeszkody, wraca na pole startowe i kończy turę.
6. Kolejny chętny gracz próbuje swoich sił.

Po wykonaniu zadania zapoznaj graczy z treścią fragmentu **Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów**.

Przygotowanie Rozdziału 2: Na orlich skrzydłach!

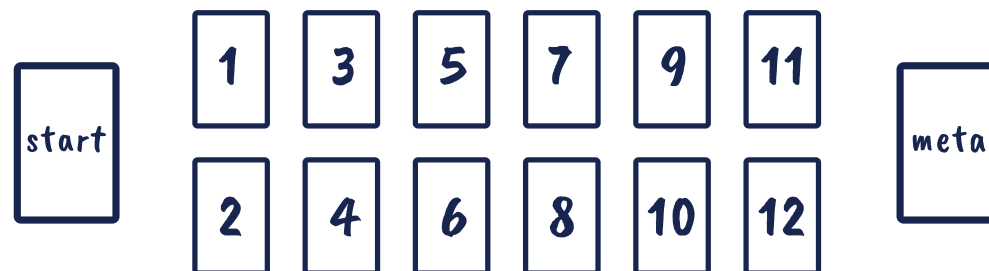
Przygoda z książki dziadków i babć („Hobbit, czyli tam i z powrotem”)

Gracze zostają otoczeni przez stado wilków i uciekają na drzewa. Z opresji ratują ich orły. Uczestnicy muszą przemieścić się w kierunku kolejnej planszy, stojąc wyłącznie na kartkach z orłami. Kontakt z ziemią oznacza powrót na start.

Jak przygotować punkt

- Ułóż na podłodze 12 rysunków orłów z nadrukowanym cytatem.

Cytaty mają numery od 1 do 12. Orzeł z cytatem nr 1 powinien być obok orła z cytatem nr 2, i tak dalej (3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12). Ułóż rysunki na podłodze w takiej odległości, żeby dało się skoczyć jednym dużym susem z orła na orła, jak na schemacie:



- Przy początku trasy, umieść **planszę z zasadami Rozdział 2. Na orlich skrzydłach** z rysunkiem drzew i krasnoludami. Przy końcu umieść wydrukowaną **planszę z fragmentem Stacja 2. Hobbit** z rysunkiem półki skalnej.
- Miej pod ręką wydrukowany **spis poprawnych i mylnych cytatów dla narratora**.

Czego potrzebujesz

- plansza z zasadami Rozdział 2. Na orlich skrzydłach
- fragment Stacja 2. Hobbit
- spis poprawnych i mylnych cytatów
- 12 kartek z orłami i cytatami
- taśma lub masa mocująca do przytwierdzenia kartek do podłogi
- wyznaczona przestrzeń o długości około 20 kroków

Zasady

1. Gracze mają przed sobą tor ułożony z kartek reprezentujących orły. Każdy orzeł ma przyporządkowane cytaty oraz liczbę. Cytat może pochodzić z książki „Hobbit, czyli tam i z powrotem” albo być zmyślonym fragmentem tekstu.
2. Gracze pojedynczo skaczą z orła na orła. Przed wykonaniem skoku gracz musi zdecydować, który cytaty pochodzi z książki, a który jest fałszywy.
3. Za każdym razem narrator informuje gracza, czy wskoczył na właściwego orła (z cytatem z „Hobbita”).
4. Uwaga! Jeśli gracz wskoczy na orła, na którym nie jest wypisany cytaty pochodzący z książki „Hobbit”, „spada” i musi wrócić na start.
5. Celem gry jest dotarcie do mety (półki skalnej) przez wszystkich uczestników.

Po wykonaniu zadania zapoznaj graczy z treścią fragmentu **Stacja 2. Hobbit, czyli tam i z powrotem**.

Przygotowanie Rozdziału 3: Szkoła Matyldy

Przygoda z książki rodziców („Matylda”)

Pani Pałka nie może dowiedzieć się, o czym gracze rozmawiają z Matyldą! Zawodnicy muszą użyć swojej kreatywności w klasycznej grze słownej Taboo, by nie zwrócić uwagi pani Pałki.

Jak przygotować punkt

- Wytnij karty do gry w Taboo. Umieść je w pojemniku, z którego gracze będą mogli łatwo je losować.
- Przygotuj stoper. Jeśli nie posiadasz osobnego urządzenia, możesz skorzystać z telefonu. Ustaw stoper na 30 sekund.
- Przy pojemniku ułóż wydrukowaną **planszę z zasadami Rozdział 3. Szkoła Matyldy**.
- Miej pod ręką wydrukowany **fragment Stacja 3. Matylda**.

Czego potrzebujesz

- fragment Stacja 3. Matylda
- plansza z zasadami Rozdział 3. Szkoła Matyldy
- wycięte karty do gry w Taboo
- stoper

Zasady gry

- **Losowanie:** Gracz losuje kartę z hasłem.
- **Opis:** Gracz opisuje hasło, nie używając zakazanych słów ani gestów.
- **Zgadywanie:** Drużyna ma określony czas (np. 30 sekund), aby odgadnąć jak najwięcej haseł, które pokazuje jeden z graczy. Jeśli drużyna odgadnie, o jakie słowo chodziło, następny gracz ma 30 sekund i może zacząć opisywać kolejne hasło.
- **Jeśli gracz użyje zakazanego słowa, karta przepada.**
- **Zakończenie:** Po kilku rundach gracze zliczają, ile kart udało im się odgadnąć – celem jest zdobycie 12 punktów. Jeśli graczom się to udało, mogą poznać fragment opowieści o Matyldzie.

Po wykonaniu zadania zapoznaj graczy z treścią fragmentu **Stacja 3. Matylda**.

Przygotowanie Rozdziału 4: Hop do obrazu!

Czytaliście tę książkę? To współczesna, wydana rok temu książka!

Gracze oglądają album z obrazami, należący do mamy Leona. Jeśli wskoczą do właściwego obrazu, znajdą odpowiedź na kolejne pytanie w krzyżówce. Leon porobił wskazówki i łamigłówki. Odpowiedź na nie pozwoli graczom ustalić, do jakiego obrazu Leon wskoczył tym razem.

Jak przygotować punkt

- W punkcie, najlepiej na stole lub podłodze, umieść planszę z drukowanymi obrazkami i opisami obrazów zatytułowaną **Rozdział 4. Hop do obrazu!**, tak aby gracze mogli ją zobaczyć, gdy staną przy punkcie.
- Pod ręką miej przygotowaną wydrukowany plik **Fragment. Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie** oraz plik Rozwiązania zagadek Leona i opisy konsekwencji wejścia do obrazów.

Czego potrzebujesz

- plansza z zasadami Rozdział 4. Hop do obrazu! (plansza z obrazami)
- fragment Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!
- rozwiązania zagadek Leona i opisy konsekwencji wejścia do obrazów
- ołówki / długopisy i kartka do rozwiązywania łamigłówek

Opis gry

- Celem gry jest odnalezienie obrazu, do którego wskoczył Leon.
- Gracze mają przed sobą 7 słynnych obrazów oraz pustą kartkę i długopisy. Pod każdym obrazem znajdują się opis dzieła oraz zaszyfrowana wskazówka od Leona. Zadaniem graczy jest rozwiązanie łamigłówek i szyfrów ukrytych w opisach obrazów. Każda rozwiązana zagadka pozwala wyeliminować jeden lub dwa obrazy. Gracze powinni przeanalizować jak najwięcej wskazówek i spróbować zawęzić możliwe opcje.
- Kiedy będą gotowi, wybierają obraz, do którego chcą „wskoczyć”. Po wybraniu obrazu:
 - Przeczytaj fabularną konsekwencję wyboru miejsca.
 - Jeśli gracze wybrali zły obraz i nie znaleźli Leona, sprawdź, które wskazówki zostały pominięte lub źle zinterpretowane.
 - Wytłumacz dokładnie, jak odczytać zaszyfrowaną wskazówkę z jednego wybranego opisu.
 - Zachęć graczy do podjęcia kolejnej próby rozwiązania łamigłówki.
- Kontynuuj, dopóki gracze nie wskażą właściwego obrazu.

Po wykonaniu zadania zapoznaj graczy z treścią fragmentu **Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!**

Zakończenie: Rozmowa o plakacie „Czytanie zbliża”

Gracze muszą odczytać zaszyfrowane hasło „Szukajcie prawdy pod stołem” prowadzące ich do miejsca, w którym znajduje się plakat z hasłem „Czytanie zbliża”. Porozmawiajcie o nim chwilę. Zadaj graczom pytania i zobacz, co mają do powiedzenia.

Przykładowe pytania do uczestników

1. Co to znaczy, że „czytanie zbliża”?
2. Do kogo i do czego może nas zbliżać czytanie?
3. Czy zdarzyło ci się poczuć więź z bohaterem jakiejś książki? Którym?
4. Czy można dzięki czytaniu lepiej rozumieć innych ludzi? Dlaczego?
5. Gdybyś mógł wejść do książki i spotkać bohatera – z kim byś się zaprzyjaźnił?
6. Z kim najczęściej rozmawiasz o książkach?
7. Czy czytanie z kimś jest przyjemniejsze niż samemu? Dlaczego?
8. Czy książka może być początkiem przyjaźni? W jaki sposób?
9. Czy wiesz, jakie książki są ważne dla osób z twojej rodziny?
10. Co czujesz, kiedy ktoś czyta ci książkę?

Na koniec gry, po rozmowie o haśle „Czytanie zbliża”, możesz wręczyć dzieciom jakiś rodzaj nagrody.

Specjalne potrzeby graczy

Przed rozpoczęciem gry warto uwzględnić zróżnicowane potrzeby uczestników, w tym związane z niepełnosprawnościami fizycznymi (np. w zakresie poruszania się, wzroku, słuchu), neuroatypowością (np. spektrum autyzmu, ADHD, zaburzenia lękowe) oraz trudnościami w uczeniu się czy nadwrażliwością sensoryczną. Uczestnicy powinni mieć możliwość udziału w grze w sposób dla siebie komfortowy, z poszanowaniem własnego tempa i potrzeb. Dobrowolność udziału, poczucie bezpieczeństwa oraz atmosfera akceptacji stanowią kluczowe elementy wspierające pozytywne doświadczenie wszystkich osób biorących udział w grze.

Szyfr

Jeśli gracze nie mają możliwości samodzielnego rozszyfrowania tekstu z powodu np. problemów ze wzrokiem, można podawać im w każdym punkcie po jednym słowie z zaszyfrowanego hasła bez konieczności rozszyfrowywania wiadomości.

Stacja -> Słowo do rozszyfrowania

Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów -> **Szukajcie**

Stacja 2. Hobbit -> **prawdy**

Stacja 3. Matyllda -> **pod**

Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie! -> **stołem**

Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów:

Pamiętaj o możliwości przeprowadzeniu punktu w dwóch wariantach. Jeśli zdecydujesz się na wariant ruchowy, upewnij się, że przestrzeń jest dostępna dla wszystkich uczestników zabawy (np. przejezdna na wózku).

Stacja 2. Hobbit, czyli tam i z powrotem:

W przypadku niektórych uczestników należy zmniejszyć odległości między orłami, tak by umożliwić im łatwiejsze skoki z orła na orła.

Stacja 3. Matyllda:

Jeśli występuje taka potrzeba, możesz dostosować grę w Taboo w taki sposób, żeby dzieci np. pokazywały sobie hasła, a nie tłumaczyły je słowami. Sprawdzi się tutaj każda formuła kalamburów.

Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce Tygrysie:

Jeśli gracze nie mogą zobaczyć lub odczytać wskazówek Leona, opisz im zamieszczone obrazy. Niech zastanowią się wspólnie, do którego z nich chcieliby wskoczyć. Przeczytaj graczom fabularną konsekwencję ich decyzji. Wskakiwanie do obrazów i wyobrażanie sobie, że jest się w obrazie też stanowi fajną zabawę. Tym bardziej, że pewnie nie od razu gracze natkną się na Leona!

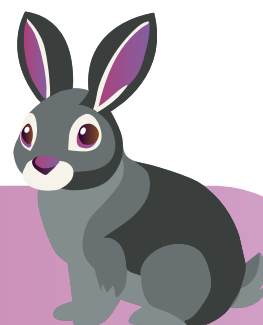
Rozdział 1: W głąb króliczej norki

Przygoda z książki pradziadków i prababć („Alicja w Krainie Czarów”)

Lewis Carroll, Alicja w Krainie Czarów, tłum. Antoni Marianowicz,
Warszawa: Nasza Księgarnia, 2005.

„Nagle tuż obok [...] przebiegł Biały Królik o różowych ślepkach. Właściwie nie było w tym nic nadzwyczajnego. Alicja nie dziwiła się nawet zbyt słysząc, jak Królik szeptał do siebie: „O rety, o rety, na pewno się spóźnię”. Dopiero kiedy Królik wyjął z kieszonki od kamizelki zegarek, spojrzał nań i puścił się pędem w dalszą drogę, Alicja zerwała się na równe nogi. Przyszło jej bowiem na myśl, że nigdy przedtem nie widziała królika w kamizelce ani królika z zegarkiem. Płonąć z ciekawości pobiegła na przetaj przez pole za Białym Królikiem i zdążyła jeszcze spostrzec, że znikł w sporej norze pod żywopłotem. Wczółgała się więc za nim do króliczej nory nie myśląc o tym, jak się później stamtąd wydostanie. Nora była początkowo prosta niby tunel, po czym skręcała w dół tak nagle, że Alicja nie mogła już się zatrzymać i runęła w otwór przypominający wylot głębokiej studni”.

Dołączcie do Alicji w jej pogoni za królikiem. Może wie coś o zaginionej prawdzie na temat czytania książek. Spróbujcie przejść przez norkę Białego Królika, w nic przy tym nie wpadając!



Zasady

1. Chętni z was (co najmniej jeden śmiaćek) muszą przejść przez norkę.
2. Jeden wybrany śmiaćek kładzie palec na polu startowym i zasłania oczy drugą dłonią. Z zasłoniętymi oczami przesuwają palec po planszy, próbując dotrzeć do rysunku królika.
3. Wariant ruchowy: śmiaćek staje przy rysunku norki i zasłania oczy. Idzie po omacku, próbując dotrzeć do rysunku królika.
4. Inni gracze mogą podpowiadać kierunki (np. „w lewo”, „w prawo”).
5. Jeśli gracz dotknie przeszkody, wraca na start i kończy turę.
6. Jeśli uda wam się dogonić królika i Alicję, narrator przekaże wam dalszą część historii.



START



META



START

góra



lewa

prawa



META



dół

Fragment Stacja 1. Alicja w Krainie Czarów

Przygoda z książki pradziadków i prababć („Alicja w Krainie Czarów”)

Carroll Lewis, Alicja w Krainie Czarów, tłum. Antoni Marianowicz, Nasza Księgarnia, Warszawa 2005, s. 7–8.

„Studnia była widać tak głęboka, czy może Alicja spadała tak wolno, że miała dość czasu, aby rozejrzeć się dokoła i zastanowić nad tym, co się dalej stanie. [...] „No, no – pomyślała – po tej przygodzie żaden upadek ze schodów nie zrobi już na mnie wrażenia. W domu zdziwią się, że jestem taka dzielna. Nawet gdybym spadła z samego wierzchołka kamienicy, nie pisnęłabym ani słówka”. (Co do tego miała niewątpliwie rację.) [...] – Ciekawa jestem, ile mil dotychczas przebyłam – rzekła nagle Alicja. – Muszę być już gdzieś w pobliżu środka ziemi. Zaraz... zaraz... To będzie, zdaje się, około tysiąca mil. [...] Chciałabym wiedzieć, czy przelecę całą ziemię na wylot. Jakże to będzie śmieszne, kiedy znajdę się naraz wśród ludzi chodzących do góry nogami. Zapytam ich o nazwę kraju, do którego przybyłam. „Przepraszam panią bardzo, czy to Nowa Zelandia, czy Australia?” (Tu Alicja usiłowała dygnąć, ale spróbujcie to zrobić w takich warunkach. Czy sądzicie, że Wam się to uda?) [...] W dół, w dół, wciąż w dół. [...] Nagle [...] spадanie skończyło się. [...] Alicja spojrzała w górę, lecz panowały tam straszne ciemności. Przed nią ciągnął się znowu długi korytarz. W dali spostrzegła pędzącego Białego Królika. Nie było ani chwili do stracenia. Puściła się więc w pogoń za Królikiem i przed jednym z zakrętów korytarza usłyszała jego zdyszany głosik: – O, na moje uszy i bokobrody, robi się strasznie późno!”

Natychmiast podbiegliście do królika i Alicji. Niestety królik nie miał czasu z wami rozmawiać. A już na pewno nie miał czasu rozmawiać o prawdzie na temat czytania książek. Dał wam jedynie karteczkę z ciągiem cyfr i pobiegł w sobie tylko znaną stronę.

(1,1,1)(2,2,3)(3,5,1)(4,5,3)(1,3,4)(2,2,5)(3,7,2)(5,1,2)(4,7,4)

– To szyfr książkowy! – wyjaśniła Alicja. – Pierwsza cyfra oznacza linijkę, druga słowo w linijce, a trzecia literę. Zdanie z tak zakodowanych liter wskaże, gdzie zgubiła się prawda o czytaniu książek! – to powiedziawszy, Alicja pobiegła za królikiem. Zostaliście sami z zagadką.

Po odkodowaniu słowa odnajdźcie planszę oznaczoną „Rozdział 2”!

Rozdział 2: Na orlich skrzydłach!

Przygoda z książki dziadków i babć („Hobbit, czyli tam i z powrotem”)

J.R.R. Tolkien, Hobbit, czyli tam i z powrotem, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa: Iskry, 2002.

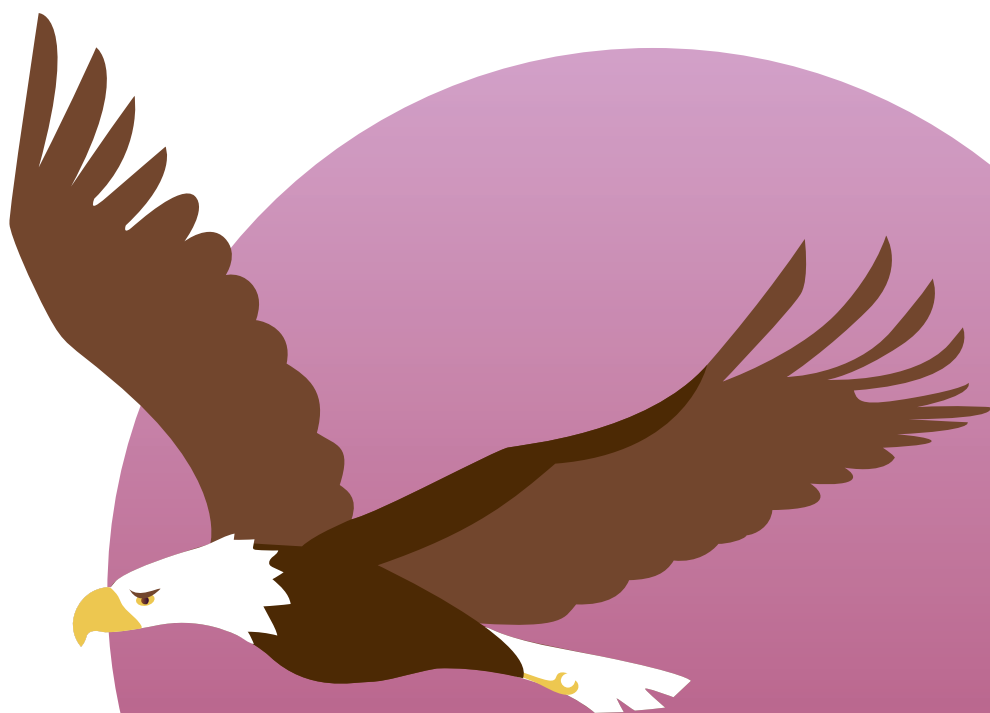
„Uśmiełbyś się (oczywiście, gdybyś patrzył z bezpiecznej odległości) na widok brodatych krasnoludów zagnieżdżonych wysoko na drzewach, niby starsi panowie, co zwariowali i udają małych chłopców. Niezbyt jest wygodnie siedzieć przez dłuższy czas na drzewie nawet w zwykłych okolicznościach, ale na zimnie i wicherze, gdy zgraja wilków czyha na dole, doprawdy trudno wytrzymać. [...] Wszędzie wokół polany szerzyła się pożoga. Nagle z wrzaskiem nadbiegły zastępy goblinów. Niektóre posiadały na ziemi, zanosząc się śmiechem, inne wymachiwały dzidami i waliły ze szczękiem drzewcami o tarcze. Gobliny nie lękają się ognia, zaraz też ułożyły sobie plan działania, który wydawał im się bardzo zabawny. [...] Podsycaty ogień suchymi liśćmi, chrustem i paprociami. [...] Zajęta się najpierw kora, potem zatrzeszczały w ogniu najniższe gałęzie. Wtedy Gandalf wspiął się wyżej, aż na wierzchołek. Różdżka rozbłysła wspaniale niby błyskawica, gdy gotował się do skoku prosto na ostrza dzid goblinów. Byłby to koniec czarodzieja, chociaż z pewnością zginęłoby także wielu przeciwników, gdyby runął na nich z góry jak piorun.

Ale Gandalf nie skoczył. W tym bowiem momencie Wódz Ortów spłynął z wysokości i chwycił go w szpony. [...] Tymczasem inne ptaki unosiły z drzew krasnoludy, które powdrapywały się już, jak mogły najwyżej. Niewiele brakowało, aby biedny mały Bilbo [...] został zapomniany! Ledwie zdążył się chwycić nogi Doriego, którego orzeł porwał jako ostatniego z całej kompanii. Wzbili się tak ponad zgietk i pożar, a Bilbo dyndał w powietrzu i ręce bolały go tak, jakby lada chwila miały się urwać”.

Musicie wraz z kompanią Thorina przedostać się do bezpiecznej skalnej półki – ale tylko orły mogą was tam ponieść!

Zasady

1. Chętni z was (co najmniej jeden śmiałek) muszą przejść przez norkę.
2. Jeden wybrany śmiałek kładzie palec na polu startowym i zasłania oczy drugą dłonią. Z zasłoniętymi oczami przesuwa palec po planszy, próbując dotrzeć do rysunku królika.
3. Wariant ruchowy: śmiałek staje przy planszy z norką i zasłania oczy. Idzie po omacku, próbując dotrzeć do narratora – wyznacza on miejsce, w którym znajdują się w królik i Alicja.
4. Inni gracze mogą podpowiadać kierunki (np. „w lewo”, „w prawo”).
5. Jeśli gracz dotknie przeszkody, wraca na start i kończy turę.
6. Jeśli uda wam się dogonić królika i Alicję, narrator przekaże wam dalszą część historii.





START



META



1

Z czasem przychodzi moment,
że każdy cień rzuca światło.



2 Jeśli siądziecie na progu
i będziecie myśleć długo,
to w końcu chyba coś wymyślicie.



3

Jeśli się chce coś znaleźć,
trzeba po prostu szukać.



4

Jak mawiał mój wuj:
„legenda zaczyna się od czegoś,
co ktoś źle przeczytał”.



5

Nigdy nie żartuj sobie ze smoka,
póki jeszcze zipie.



6

Jeśli przeznaczenie puka
do twych drzwi, lepiej udawaj,
że cię nie ma.



7

To surowa zima i niejedna
nadzieja jej nie przetrzyma.



8

Ciemne sprawy najlepiej
załatwiać po ciemku.



9

No cóż, mogło być gorzej,
ale też mogło być dużo lepiej.



10

We mgle wszystko wygląda
dostojniej – nawet ty.



11

Smakowała ci zupa?



12

Co mam w kieszeni?

Spis poprawnych i mylnych cytatów



Cytaty z Hobbita

2. Jeśli siądziecie na progu i będziecie myśleć długo, to w końcu chyba coś wymyślicie.
3. Jeśli się chce coś znaleźć, trzeba po prostu szukać.
5. Nigdy nie żartuj sobie ze smoka, póki jeszcze zipie.
8. Ciemne sprawy najlepiej załatwiać po ciemku.
9. No cóż, mogło być gorzej, ale też mogło być dużo lepiej.
12. Co mam w kieszeni?

Cytaty pułapki

1. Z czasem przychodzi moment, że każdy cień rzuca światło.
4. Jak mawiał mój wuj: „Legenda zaczyna się od czegoś, co ktoś źle przeczytał”.
6. Jeśli przeznaczenie puka do twych drzwi, lepiej udawaj, że cię nie ma.
7. To surowa zima i niejedna nadzieja jej nie przetrzyma.
10. We mgle wszystko wygląda dostojniej – nawet ty.
11. Smakowała ci zupa?

Fragment Stacja 2. Hobbit, czyli tam i z powrotem

Przygoda z książki dziadków i babć („Hobbit, czyli tam i z powrotem”)

J.R.R. Tolkien, Hobbit, czyli tam i z powrotem, tłum. Maria Skibniewska,
Wydawnictwo Iskry, Warszawa 2002.

„Bilbo do śmierci nie mógł zapomnieć tego lotu, gdy szybował w przestworzach, uwieszony u nogi Dorigo. Jęczał: „Moje ręce, moje ręce!” — a Dori stękał: „Moje nogi, moje biedne nogi!”. Nawet w najlepszych warunkach Bilbo dostawał na wysokościach zawrotu głowy; robiło mu się słabo, gdy wyglądał poprzez krawędź bodaj niewielkiego urwiska, nie cierpiał włożenia na drabinę, a cóż dopiero na drzewo (bo też nigdy przedtem nie był zmuszony uciekać przed wilkami). Możecie więc wyobrazić sobie, jak mu się kręciło w głowie, gdy teraz zerknął w dół i pomiędzy własnymi rozhuśtanymi stopami zobaczył rozległą, czarną przestrzeń, gdzieś tam rozświetloną blaskiem księżyca srebrzącym skaliste zbocze lub strumień płynący przez równinę. [...] Bilbo zamknął oczy, pytając w duchu sam siebie, czy wytrzyma dłużej. Pomyślał, co by się stało, gdyby nie wytrzymał, i natychmiast ogarnęły go mdłości. Lot skończył się w momencie, gdy doszedł do kresu sił i ręce już mu odmówiły posłuszeństwa. Z lekkim okrzykiem rozluźnił chwyt, puścił tydkę Dorigo... i upadł na twardą podściółkę orlego gniazda”.

Tak się złożyło, że wy już tam na niego czekaliście! Zapytany o prawdę o czytaniu książek odpowiedział wam, że to świetnie, że pytacie o czytanie, ponieważ on sam dostał od Gandalfa wiadomość, której odczytać nie potrafi. Oto treść wiadomości:

(7,6,1)(2,3,3)(7,1,4)(4,8,4)(2,3,1)(1,9,3)

Zaczęliście odszyfrowywać wiadomość. Tymczasem orły, nie pytając ani Bilba, ani was, czy sobie tego życzyście, porwały hobbita do góry i uniosły gdzieś daleko. Co się z nim stało? Żeby się tego dowiedzieć, musicie przeczytać całą książkę, ale to już zupełnie inna historia.

Po odkodowaniu słowa odnajdźcie planszę oznaczoną „Rozdział 3”!

Rozdział 3: Szkoła Matyldy

Przygoda z książki rodziców (Matylda)

Roald Dahl, Matylda, tłum. Mariusz Arno Jaworowski,
Warszawa: Wydawnictwo Prima, 1996.

„Nim minął pierwszy tydzień szkoły, niesamowite opowieści o dyrektorce, pani Patce, zaczęły powoli docierać do nowicjuszy. Matylda i Lawenda stały sobie trzeciego dnia podczas porannej przerwy w kącie dziedzińca, kiedy zbliżyła się do nich Hortensja, prymitywna dziesięciolatka z czyrakiem na nosie. [...] – Spotkałyście już Patkę? – zapytała Hortensja. – Ona nie znosi małych dzieci i dlatego nie cierpi wszystkich uczniów z najniższej klasy. Uważa, że pięciolatki to poczwarki, które się jeszcze nie przeobraziły. [...] – Hortensja przerwała, aby zobaczyć, jaki efekt wywarły owe uwagi na dwóch mikruskach. Zachowały spokój. Wobec tego olbrzymka postanowiła uraczyć je dalszymi rewelacjami. – Pewnie już wiecie, że Patka ma u siebie zamykaną szafkę zwaną Dusidłem? Słyszeliście o Dusidle? Dusidło – ciągnęła Hortensja – to bardzo wysoka i bardzo wąska szafka. Jej podłoga ma tylko dwadzieścia pięć centymetrów kwadratowych powierzchni, więc się nie da na niej ani usiąść, ani przykucnąć. Musi się stać. Trzy ściany są zrobione z cementu i wystają z nich kawałki potłuczonego szkła, więc nie można się o nie oprzeć. Kiedy już tam człowieka zamkną, trzeba cały czas stać na baczność. Potworne”.

W tym momencie dziewczęta były zmuszone przerwać rozmowę, ponieważ zza węgła wytoczyła się gigantyczna sylwetka pani Patki. Pani Patka bardzo nie lubi niektórych dzieci, ale jeszcze bardziej nie lubi niektórych słów. Jeśli ktoś je powie, podchodzi do biednego delikwenta i rzuca nim jak młotem, na 30 jardów do góry, lub zamyka w Dusidle. Pomóżcie dziewczynkom dokończyć rozmowę bez użycia zakazanych wyrazów.



Zasady

1. Wybierzcie gracza, który zacznie jako pierwszy.
2. Gracz ten losuje kartę z hasłem z pojemnika i opisuje hasło reszcie graczy bez użycia zakazanych słów ani gestów – pani Pałka nasłuchuje!
3. Każdy z graczy ma 30 sekund, żeby wytłumaczyć swoje hasło.
4. Jeśli padnie zakazane słowo – karta przepada, a pani Pałka się zbliża!
5. Za każdą poprawną odpowiedź pani Pałka oddala się o jeden krok. Kartę z odgadniętym hasłem odłóżcie na bok.
6. Po każdym odgadnięciu hasła kolejny gracz losuje kartę z pojemnika.
7. Jeśli uda wam się zdobyć 12 kart, pani Pałka oddali się na tyle, że dziewczęta będą mogły bezpiecznie przemknąć do klasy pani Miodek, a wy otrzymacie dalszy fragment opowieści o Matyldzie.

PIĘCIOLATKA

ZAKAZANE:

dziecko, przedszkole, wiek, mały



KLASA

ZAKAZANE:

uczniowie, nauczyciel, ławki, szkoła, lekcja



NAUCZycIELKA

ZAKAZANE:

szkoła, pani, klasa, uczniowie



GŁOS

ZAKAZANE:

mówienie, dźwięk, krzyk, łagodny



STRACH

ZAKAZANE:

bać się, lęk, przerażenie, panika



POTWÓR

ZAKAZANE:

straszny, horror, zły, bestia



TYRAN

ZAKAZANE:

władza, okrutny, dyktator, władca



KORYTARZ

ZAKAZANE:

przejście, dom, szkoła, długi



DYSCYPLINA

ZAKAZANE:

zasady, porządek, kara, różga



ZASADA

ZAKAZANE:

reguła, obowiązek, prawo,
przestrzegać



TABLICZKA

ZAKAZANE:

mnożenie, matematyka,
czekolada, gliniana



KALKULATOR

ZAKAZANE:

liczyć, urządzenie, matematyka,
liczby



MÓZG

ZAKAZANE:

głowa, myślenie, organ, szary



KSIĄŻKA

ZAKAZANE:

czytać, strony, biblioteka,
autor, litery



SMAKOSZ

ZAKAZANE:

jedzenie, lubić, kuchnia,
restauracja



Fragment Stacja 3. Matylda

Przygoda z książki rodziców („Matylda”)

Roald Dahl, Matylda, tłum. Mariusz Arno Jaworowski,
Wydawnictwo Prima, Warszawa 1996.

„Matylda trochę późno rozpoczęła naukę w szkole. Większość dzieci idzie do szkoły podstawowej w wieku pięciu lat lub nawet nieco wcześniej, ale rodzice Matyldy, którzy specjalnie nie interesowali się wykształceniem córki, zapomnieli odpowiednio wcześniej załatwić co trzeba. Miała pięć i pół roku, kiedy pierwszy raz przekroczyła próg szkoły. Matyldę przyjęto oczywiście do najmłodszej klasy, w której było osiemnaścioro innych dziewcząt i chłopców w podobnym wieku. Ich nauczycielką była pani Miodek. [...] Pani Winia Miodek była cichą osobką nigdy nie podnosząc głosu, rzadko się uśmiechała, ale bez wątpienia posiadała ów rzadki dar, który sprawiał, że uwielbiały ją wszystkie dzieci będące pod jej opieką. [...]

– Kto cię nauczył czytać, Matyldo? – zapytała. – Tak jakoś sama się nauczyłam, proszę pani.
– A czy czytałaś już jakieś książki, to znaczy książki dla dzieci? – Przeczytałam wszystkie, które są w bibliotece publicznej na High Street, proszę pani. – I podobały ci się? – Niektóre z nich bardzo mi się podobały – odparła Matylda – ale niektóre były bardzo nudne. – Która ci się spodobała? – Spodobała mi się „Lew, czarownica i stara szafa” – odpowiedziała Matylda. – Moim zdaniem Clive Lewis to bardzo dobry pisarz. Ale w jego książkach nie ma zabawnych kawałków. – To prawda – przyznała jej rację pani Miodek. – U Tolkiena też nie ma śmiesznych kawałków. – Uważasz, że we wszystkich książkach dla dzieci powinny być zabawne kawałki? – zapytała nauczycielka. – Oczywiście – odparła Matylda. – Dzieci nie są tak poważne jak dorośli i uwielbiają się śmiać”.

Nie mogliście długo przysłuchiwać się tej rozmowie beczynn timer – w końcu dotyczyła książek, i to książek dla dzieci! Natychmiast zapytaliście Matyldę oraz panią Winę Miodek, czy wiedzą coś o zaginionej prawdzie na temat czytania. Pani Winia ucieszyła się z niespodziewanych gości na lekcji i czym prędzej zapisała na tablicy tajemniczy ciąg liczb.

(2,4,1)(4,2,2)(3,8,2)

Niestety zanim zdążyła wyjaśnić, co on oznacza, zadzwonił dzwonek: wszyscy uczniowie musieli natychmiast stawić się na apel zwołany przez dyrektorkę! Lepiej uciekajcie, zanim ktoś was zauważy!

Po odkodowaniu słowa odnajdźcie planszę oznaczoną „Rozdział 4”!

Rozdział 4: Hop do obrazu!

Czytaliście tę książkę? To zupełnie współczesna książka!

Leon, bohater kolejnej książki, wskoczył do obrazu. Niestety nie wiadomo, do którego. Przyjrzyjcie się obrazom umieszczonym w albumie mamy Leona. W ich opisach Leon zamieścił wskazówki opisujące obraz, do którego wskoczył. Dacie radę odnaleźć i odczytać zaszyfrowane odpowiedzi napisane przez Leona?



Zasady

1. Przyjrzyjcie się 7 obrazom znajdującym się przed wami. Każdy z nich ma opis, w którym ukryta jest jedna wskazówka.
2. Odszukajcie wskazówki ukryte w opisach obrazów. Wskazówki pomogą wam ustalić, do którego z obrazów wskoczył Leon.
3. Rozwiązujcie wskazówki wspólnie. Zastanówcie się, jak je odczytać i co oznaczają.
4. Na podstawie rozwiązanych wskazówek zdecydujcie, gdzie jest Leon. Wybierzcie obraz, do którego waszym zdaniem wskoczył.
5. Poinformujcie narratora o waszym wyborze. Powiedzcie, do którego obrazu chcecie wskoczyć.
6. Narrator poinformuje was, co wydarzyło się w trakcie waszego pobytu w obrazie.
7. Jeśli nie udało wam się odnaleźć Leona lub jeśli nie udało wam się rozwiązać wszystkich wskazówek – nie martwcie się! Narrator może poinstruować was, jak rozwiązać jedną z nierozszyfrowanych do tej pory wskazówek.

1. „Widok architektoniczny”, Francesco Di Giorgio Martini (ok. 1475)



Aby odczytać ukrytą tu wskazówkę, powinniście zajrzeć do opisu obrazu nr 5 „Taras kawiarni w nocy” Vincenta van Gogha. Pierwsze słowo wskazówki jest zielone. Każde kolejne ma dwa kolory. Szyfr działa trochę jak pasujące do siebie płytki domina. Kolor końcówki poprzedniego słowa wskazuje na kolor początku następnego słowa we wskazówce. Słowa wskazówki pochodzą naprzemiennie z obu tekstów.

Pierwsze słowo Ostatnie słowo

Renesans to epoka, w której europejscy malarze zaczęli tworzyć w nurcie realizmu. W dziele tego piętnastowiecznego autora widać, jak Europejczycy nauczyli się pokazywać świat takim, jakim go widzimy. To właśnie w czasach renesansu odkryto i opisano perspektywę linearną (zwaną też zbieżną) – sposób rysowania, w którym linie zbiegają się w jednym punkcie na horyzoncie, tworząc iluzję głębi. Dzięki temu na obrazie przedstawiono realistyczne wyobrażenie renesansowego miasta idealnego. W oddali widać dwie majaczące sylwetki statków. Te same dążenia do realizmu będą rozwijać się w kolejnej epoce – baroku.

2. „Panny dworskie”, Diego Velázquez (1665)



Żeby poznać wskazówkę, należy rozwiązać rebus. Wszystko wygląda tu jak prawdziwe! Można zapomnieć, że to w ogóle obraz. Nic dziwnego. Z biegiem lat malarstwo europejskie stawało się coraz bardziej realistyczne. W czasie baroku malarze zaczęli posługiwać się światłocieniem, czyli sposobem budowania iluzji przestrzeni za pomocą kontrastu światła i cienia.

3. „Wielka fala w Kanagawie”, Katsushika Hokusai (ok. 1830)



Pogrubione litery w niektórych słowach w tekście utworzą wskazówkę.

Katsushika Hokusai, japoński artysta, stworzył **ten** drzeworyt w latach 30. XIX wieku. Japońskie malarstwo było zupełnie **inne** niż europejskie – mniej realistyczne, za to pełne **jednolitych** kolorów i szalonych rytmów. Zachwyceni nim Europejczycy zaczęli malować **ekspresyjniej** i **znacznie** odważniej. „Wielka fala” zasługuje na **miano** najświetniejszego dzieła z **cyklu** drzeworytów „36 widoków **na** górę Fudzi”. To nic dziwnego, że takie **obrazy** stały się popularnym **obiektem** kolekcjonerskim. 36 podobizn **góry!** Tylko **najwytrwalszym** kolekcjonerom udało się **zebrać** wszystkie odbitki!

4. „Tygrys w tropikalnej burzy”, Henri Rousseau (1891)



Porównaj litery w opisie obrazu nr 4 „Tygrys w tropikalnej burzy” Henriego Rousseau i w opisie obrazu nr 6 „Góra Sainte-Victoire z wielką sosną” Paula Cézanne'a. Litery w tym samym kolorze tworzą pary szyfrujące tekst wskazówki, po jednej literze z każdego tekstu. Np. niebieska litera „a” w opisie obrazu nr 4 pasuje do niebieskiej litery „g” w opisie obrazu nr 6. Odszyfruj wskazówkę, zamieniając każdą literę na jej parę według opisanego powyżej klucza.

Wskazówka: Op wsipczdnkl ep pbygzl z odwnpścką brśckd ipapś soptiguk!

Henri Rousseau nigdy nie był w dżungli, a mimo to stworzył wizję pełną bujnej roślinności i dramatyzmu. Choć rośliny i zwierzęta wyglądają trochę jak „z bajki”, obraz ma swój własny porządek i logikę. To naiwny realizm – malarstwo, które czerpie z wyobraźni, ale wciąż stara się opisać świat.

5. „Taras kawiarni w nocy”, Vincent van Gogh (1888)



Aby odczytać ukrytą tu wskazówkę, powinniście zajrzeć do opisu obrazu nr 1 „Widok architektoniczny” Francesca di Giorgio Martiniego. Pierwsze słowo wskazówki jest zielone. Każde kolejne ma dwa kolory. Szyfr działa trochę jak pasujące do siebie płytki domina. Kolor końcówki poprzedniego słowa wskazuje na kolor początku następnego słowa we wskazówce. Słowa wskazówki pochodzą naprzemiennie z obu tekstów.

Pierwsze słowo **Ostatnie słowo**

W drugiej połowie XIX wieku w Europie grupa malarzy nazwała się impresjonistami. Nadal byli wierni idei uchwycenia świata, który ich otaczał. Chcieli pokazać przeżywane chwile takimi, jakimi **sa** naprawdę w danej chwili: w świetle poranka, w ruchu liści, w odbiciu na wodzie. Malarz o **nazwisku** Van Gogh, choć zrozumiał wszystkie idee impresjonistów co do **litery**, sam poszedł o krok dalej. Postanowił oddać emocje kolorem i ruchem. Dzięki jego ekspresyjnym pociągnięciom pędzla i intensywnym barwom wszystko, co stworzył, było **takie** „magiczne”. To już nie tylko to, co widzi oko, ale to, co czuje serce.

6. „Góra Sainte-Victoire z wielką sosną”, Paul Cézanne (ok. 1887–1906)



Jako postimpresjonista Cézanne nie chce już tylko realistycznie przedstawiać tego, co widzi – chce zrozumieć i uporządkować świat na nowo. Rozkłada krajobraz na proste bryły i czyste barwy, jakby budował go z geometrycznych klocków. Obraz przestaje być wiernym odbiciem rzeczywistości – staje się próbą uchwycenia ukrytego porządku, rytmu i relacji między formami.

Porównaj litery w opisie obrazu nr 4 „Tygrys w tropikalnej burzy” Henriego Rousseau i w opisie obrazu nr 6 „Góra Sainte-Victoire z wielką sosną” Paula. Litery w tym samym kolorze tworzą pary szyfrujące tekst wskazówki, po jednej literze z każdego tekstu. Np. niebieska litera „a” w opisie obrazu nr 4 pasuje do niebieskiej litery „g” w opisie obrazu nr 6. Odszyfruj hasło, zamieniając każdą literę na jej parę według opisanego powyżej klucza.

Wskazówka: Op wsipczdnkl ep pbygzl z odwnpścką brśckd ipapś soptiguk!

7. „Bez tytułu (Pierwsza akwarela abstrakcyjna)”, Wassily Kandinsky (1910)



Wskazówka jest widoczna, jeśli przeczyta się po kolei pierwsze słowo z każdego wiersza w poniższym tekście:

Na tej pracy nie widać już niczego, co przypomina prawdziwy świat. Artyści chcieli ukazywać świat na obrazie w taki sposób, żeby wiernie naśladował rzeczywistość. W końcu niektórzy, zdenerwowani, że nie da się oddać rzeczywistości takiej, jaką jest, zaczęli pytać: „Czy możliwe jest w ogóle dzieło, które ma w sposób programowy niczego konkretnego nie przedstawiać?”. Malarz Wassily Kandinsky, bez cienia wątpliwości, odpowiedział „tak”. W ten sposób narodziła się sztuka abstrakcyjna.

Rozwiązania zagadek Leona

1. „Widok architektoniczny”, Francesco Di Giorgio Martini

Aby odczytać wskazówkę, skorzystaj z opisu obrazu nr 5. Pierwsze słowo wskazówki jest zielone. Każde kolejne ma dwa kolory. Kolor końcówki poprzedniego słowa wskazuje na kolor początku następnego słowa we wskazówce. Słowa wskazówki pochodzą naprzemiennie z obu tekstów.

Wskazówka brzmi: W nazwisku autora są dwie takie same litery.

2. „Panny dworskie”, Diego Velázquez

Żeby poznać wskazówkę, należy rozwiązać rebus. **Rozwiązanie rebusu: Byłoby wam nieprzyjemnie, jeśli na obrazie pogoda byłaby jak pod psem!**

3. „Wielka fala w Kanagawie”, Katsushika Hokusai

Wyboldowane litery w niektórych słowach w tekście utworzą wskazówkę: **To nie najlepsze miejsce na bieganie!**

4. „Tygrys w tropikalnej burzy”, Henri Rousseau

Porównaj litery w tekstach nr 4 i nr 6. Litery w tym samym kolorze tworzą pary szyfrujące tekst wskazówki, po jednej literze z tekstu (G = A, D = E, R = Y, P = O, L = U, K = I). Odszyfruj hasło, zamieniając każdą literę na jej parę według tego klucza: **Po wskoczeniu do obrazu z pewnością byście kogoś spotkali!**

5. „Taras kawiarni w nocy”, Vincent van Gogh

Wskazówka jest częścią szyfru wspólnie z obrazem nr 1 (patrz opis przy „Widoku architektonicznym”).

6. „Góra Sainte-Victoire z wielką sosną”, Paul Cézanne

Wskazówka jest częścią szyfru wspólnie z obrazem nr 4 (patrz opis przy „Tygrysie w tropikalnej burzy”).

7. „Bez tytułu (Pierwsza akwarela abstrakcyjna)”, Wassily Kandinsky

Wskazówka jest widoczna, jeśli przeczyta się po kolei pierwsze słowo w każdego wiersza: **Na obrazie nie ma cienia.**

Konsekwencje „wejścia do obrazów”

Przeczytaj graczom konsekwencje „wskoczenia” do wybranego obrazu. Jeśli nie wskoczyli do tego samego obrazu co Leon, wytłumacz im, jak rozwiązać jedną wybraną zagadkę. Lista rozwiązań zagadek Leona znajduje się po lewej. Po rozwiązaniu wybranej zagadki z twoją pomocą niech gracze jeszcze raz spróbują „wskoczyć” do odpowiedniego obrazu.

1. „Widok architektoniczny”, Francesco Di Giorgio Martini

Wołacie Leona, ale słychać tylko echo odbijające się od ścian. Nikogo tu nie ma. Cicho, pusto, jak w zapomnianym mieście. Po paru minutach znudzeni wracacie.

2. „Panny dworskie”, Diego Velázquez

Wszystko wygląda bardzo realistycznie – księżniczka, damy dworu, malarz. Zaczynacie szukać Leona. Może ukrywa się gdzieś w cieniu? Nagle znaleźliście się w samym środku uwagi. Wszyscy na obrazie patrzą... na was? Zrobiło wam się nieswojo. Zawstydzeni czmychacie z powrotem – to chyba nie to miejsce.

3. „Wielka fala w Kanagawie”, Katsushika Hokusai

Wielka fala wymyła was poza obraz. Może poszukajcie suchszego miejsca.

4. „Tygrys w tropikalnej burzy”, Henri Rousseau

Zaszeleściło, zaszumiało, zapachniało wilgotną ziemią i natychmiast poczuliście, jak mokre ubrania przylepiają wam się do ciała. Jest środek burzy w tropikalnej dżungli. Kiedy błyskawica przecięła niebo na kilka kawałków o poszarpanych brzegach, zobaczyliście tygrysa rozmawiającego z chłopcem.

(Daj graczom fragment Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!)

5. „Taras kawiarni w nocy”, Vincent van Gogh

Miło pić gorącą czekoladę w kawiarni, czekając na Leona. Nagle podszedł do was kelner. Skąd mogliście wiedzieć, że nawet za namalowane zamówienie trzeba płacić? Zdenerwowany, wygania was z obrazu.

6. „Góra Sainte-Victoire z wielką sosną”, Paul Cézanne

Spróbujcie dostrzec Leona. Jak wiadomo, z góry widać lepiej... Wspinacie się więc na sosnę, rozglądacie się uważnie – i nagle... łup! Spadacie z gałęzi poza granice obrazu. To chyba nie ten trop.

7. „Bez tytułu (Pierwsza akwarela abstrakcyjna)”, Wassily Kandinsky

Po wskoczeniu do obrazu uderzyła was feeria barw. Po chwili nie wiedzieliście, gdzie góra, gdzie dół, i niechcący wypadliście z obrazu. A! Przed wyborem następnego dzieła lepiej się zastanówcie!

Fragment Stacja 4. Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie!

Czytaliście tę książkę? To zupełnie współczesna książka!

Katarzyna Rygiel, Porozmawiajmy o sztuce, Tygrysie.
Wydawnictwo Literatura, Łódź 2024.

„Znowu błysnęło i Leon, który w ciągu kilku chwil przemókł do suchej nitki, zauważył ze zdumieniem, że błyskawice nie dawały światła. Pojawiały się na niebie i znikwały w okamgnieniu, ale tu, na dole, nic się nie zmieniało. Kolory miały ten sam odcień, a drzewa i trawy nie rzucały cienia. Pomyślał, że przynajmniej rozumie i rozpoznaje to, co widzi. Liście były liśćmi, a tygrys tygrysem i nic nie udawało czegoś, czym nie było. Leon uznał to za rzadkość. W albumach mamy rojło się od dziwnych ilustracji. Mógł trafić znacznie gorzej. [...] – Jestem w obrazie! – powiedział do siebie, próbując przeniknąć wzrokiem gąszcz liści. Miał nadzieję, że kiedy to usłyszy, uwierzy, że naprawdę jest w dżungli. A to nie było łatwe. [...]

– Ta twoja burza nie jest prawdziwa, prawda, Tygrysie? – Tygrys uniósł jedną powiekę i zezując, spojrzał na Leona z wyrzutem.

– Dlaczego tak sądzisz?

– Z powodu błyskawic. Nie dają światła. Słońce też nie. Sam popatrz. Świeci prosto na nas, ale żaden z nas nie rzuca cienia. Nie wydaje ci się to dziwne?

Tygrys westchnął. Potem polizał przednią łapę i przejechał nią po głowie jak typowy pręgowany dachowiec. Wreszcie przeciągnął się, usiadł i wlepił w Leona żółte oczyska.

– A może spróbowałbyś sam namalować dżunglę? – zaproponował Tygrys.

– Nie umiem.

– I o to właśnie chodzi – powiedział Tygrys pogodnie. – Henri Rousseau też nie umiał. W każdym razie nigdy się tego nie uczył. Jedni śmiali się z jego obrazów, inni je chwalili, ale on był przekonany, że ma talent, i malował tak, jak widział i czuł. Bardziej jak dziecko niż dorosły. Taki „dziecięcy” sposób malowania nazywa się malarstwem naiwnym albo prymitywizmem, a artystę, który tak maluje – malarzem naiwnym lub prymitywistą.

– To znaczy, że można malować, nie umiając? – upewnił się Leon.

– Na to wygląda – podsumował Tygrys”.

Musieliście przerwać Leonowi rozmowę z Tygrysem. Na wieść o tym, że szukacie zaginionej prawdy o czytaniu książek, Tygrys zamyślił się głęboko, wyraźnie zaskoczony. – Znam się na sztuce, a nie na książkach – wyszczerzył się lekko zakłopotany. Całe szczęście Leon zna się na szyfrach. Właśnie skończył pisać patykiem na ziemi ostatni ciąg cyfr, którego potrzebujecie:

(5,5,6)(3,4,1)(2,8,2)(1,10,8)(1,4,2)(6,4,3)

Teraz wiecie, gdzie szukać zaginionej prawdy! Znajdźcie ją!