

"TAJEMNICA SANATORIUM"

Od zera coś się zaczyna,
bo taka jest praprzyczyna,
co ARCHE po grecku znaczy
zajmuje nadal badaczy!

Ten gmach jest największy,
już nie tylko w Nałęczowie,
Dziś o sobie Ci opowie!
Poznasz skryte tajemnice!
Dobrze, że dzisiaj tu jesteś.
Potrzebujemy Twojej pomocy.

Oto Twoja tajna misja:
przejdźcie trasą pełną wyzwań,
różnych zadań, ciekawostek
celem jest zdobycie kodu,
(wszystkie cyfry wpisz w kratki
w miejscu na kod)

Po zakończeniu gry podejź do Recepcji
i sprawdź KOD, Otrzymasz pamiątkę misji!

UWAGA!

W tekście GRY będą pomagały ikonki:
ZADANIE



CIEKAWOSTKA

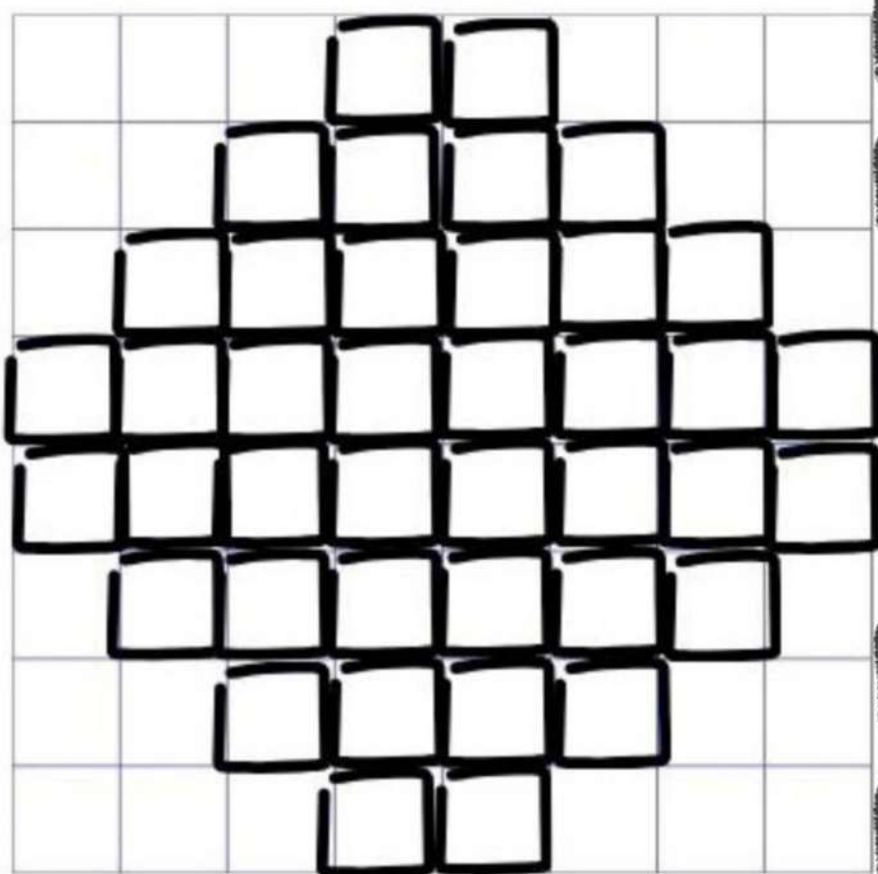


CYFRA DO WPISANIA DO KODU

GRAJ - CZYTAJ I DZIAŁAJ!

MIEJSCE: POZIOM 0, HOL, RECEPCJA

ZADANIE 1. Stań przed recepcją, popatrz uważnie
na podłogę. Poniżej zamaluj odpowiednie pola,
tak, by odtworzyć ozdobny wzór.



CIEKAWOSTKA 1. Ozdobny wzór
z mniejszych elementów o geometrycznym
lub nieregularnym kształcie, to MOZAIKA.
To starożytna metoda zdobienia
sprzed 5 tysięcy lat.

ZADANIE 2. Podejź do "BAZARCHE", spójrz na
obraz z Arche Nałęczów. Obejrzyj ramę. Jak
myślisz? Z czego jest zrobiona? Policz ile
samochodów stoi przed obiektem (na obrazie).

Cyfrę wpisz w rubrykę na kod.

ZADANIE 3. Podejź do gabloty ze starymi,
szklanymi butelkami po wodzie mineralnej
„Nałęczowianka”. Znajdź butelkę z inną
etykietą. Jaki owoc jest na obrazku?



CIEKAWOSTKA 2. Na dawnej etykiecie
butelki „Nałęczowianki” widzisz Sanatorium
„Książę Józef” w nałęczowskim parku
zdrowym. Nasze lokalne wody mineralne
to: „Nałęczowianka” i „Cisowianka”.

CIEKAWOSTKA 3. Naturalnym bogactwem
Nałęczowa są wody lecznicze żelaziste.
Dzięki temu ponad 200 lat temu Ród
Małachowskich stworzył tu uzdrowisko.

ZADANIE 4: Znajdź czerwony znaczek
na etykiecie butelki. Obejrzyj herb
Nałęczowa, zaznacz na jakim kolorze
w herbie Nałęczowa leży „nałęczka”
niebieskim czy czerwonym?

CIEKAWOSTKA 4. Takie czerwone kółeczko
na etykiecie butelki, to wizerunek dawnej
chusty „nałęczki” z herbu szlacheckiego
„Nałęcz”, od którego pochodzi
nazwa miejscowości - Nałęczów.

Ruszamy dalej, koło wind,
skręć w prawo, po schodach w górę!

ZADANIE 5: Obejrzyj dokładnie
powierzchnię ściany przy schodach
i ostrożnie dotknij. Jaka jest w dotyku?
Spróbuj na chwilę zamknąć oczy i dotykać
ściany. Jakie masz wrażenia?



CIEKAWOSTKA 5. Taki rodzaj tynku
na ścianie nazywany jest „barankiem”.
A Tobie przypomina wełnę baranka?

Idziemy dalej, po schodach...

Po lewej cyfry na ścianie,
tak, te, dwie pomarańczowe!

ZADANIE 6. Wpisz jedną z cyfr do kodu!

MIEJSCE: POZIOM I

A oto przestrzeń z meblami
w różnym stylu zabytkami:
starodawne lustro, biurko,
sekretarzyk i kanapa...

ZADANIE 7. Widzisz SAŁĘ WITALNOŚCI?
Ile drzwi prowadzi do niej? Wpisz cyfrę
do kodu. Naprzeciwko ww. drzwi
znajduje się dawny sekretarzyk.
Otwórz blat sekretarzyka, Policz małe
szufladki po obu stronach lusterka
w sekretarzyku.



CIEKAWOSTKA 6. Sekretarzyk to dawny
mebel służący do: pisania, przechowywania
korespondencji, dokumentów.

ZADANIE 8: Otwórz dolną szufladkę nad
nad blatem, po lewej stronie. Spróbuj
odczytać zapisane słowa. Lustro może
pomóc. Zdanie zapisz tu:

Poszukaj na korytarzu biurka
z rzeźbionymi elementami (snycerką)
Popatrz na szuflady, Jaka cyfra
w ozdobach skrywa się?

ZADANIE 9. Cyfrę wpisz. A teraz poszukaj
„Wilka”, Spokojnie! Nieprawdziwego.
Ukrył się gdzieś między słowami.
Szukaj brązowej komody ze złoceniami,
odszukaj „WILKA” wśród kart z ramkami.

Od tego miszmaszu stylów
już można mieć zawrót głowy!
Pokręć się, jeśli to lubisz,
na fotelu obrotowym!
Tu SALA WITALNOŚCI,
a tam SALA REGENERACJI
nim ruszysz dalej wzmocnisz tu
siły i podniesiesz poziom radości!

Zadanie 10. Kieruj się na wprost
w kierunku pokoju nr I59.
Dowiesz się co za zakrętem?
Co to? Przejścia nie ma dalej?
Labirynt się tutaj kończy?
Nie zrażaj się! To wyzwanie!

ZADANIE 11: Podejź do ściany,
(nieotynkowanej), tej między windą,
a kaloryferem. Uważnie przypatrz się
i poszukaj „dziury w całym”, czyli
odszukaj cegłę z dziurą!
Sprawdź, w którym jest rzędzie? (licząc
od dołu). Która z kolei? (licząc od
strony kaloryfera). Cyfry dopisz do
tajemnego kodu. Sprawdź przy okazji ile
cegieł ma czarny kolor?
Tę cyfrę też wpisz do kodu.

ZADANIE 12: Możesz odwrócić się na
pięcie, spójrz na drugą nieotynkowaną
ścianę. Podejź do niej i delikatnie
dotknij różnych faktur powierzchni.
Odczuwasz chropowatość? Jest ciepła czy
zimna? Przyjemna w dotyku? Czy nie?
A teraz ostrożnie spróbuj dotykać
tę ścianę z zamkniętymi oczami?



Jakie wrażenia?
Dorysuj minkę.

ZADANIE 13. Wracając, policz tylko
drzwi pokoi po obu stronach korytarza.
Ich liczba przyda się do kodu!

Wróć do salonu „sztuk wielu”,
licząc pokoje po drodze.
Zmęczony już po tej akcji?
Jeszcze ciut regeneracji?
Idź w lewo tym korytarzem,
co naprzeciwko jest schodów.
Maszeruj powoli, cicho...



Policz czerwone gaśnice (prawdziwe)

ZADANIE 14.

Na „skrzyżowaniu” skręć w lewo.
Widzisz przestrzeń do wypoczynku?
Poszukaj słów Cyncerona? Lubisz czytać
książki? Jaka jest Twoja ulubiona
książka?

Oto herb
Nałęczowa!





CIEKAWOSTKA 7. W Nałęczowie możesz zwiedzić jedyne w Polsce Muzeum Bolesława Prusa. Więcej odkryjesz na „Nałęczowskim Szlaku Literackim”!

ZADANIE I5.
Jeśli zeskanujesz ten kod QR, to pobierzesz mapę „Nałęczowskiego Szlaku Literackiego”!



Przejdź się korytarzem dalej, w stronę nieotynkowanej ściany i jak spojrzysz w prawo... Sala Optymizmu - BRAWO!

CIEKAWOSTKA 8. Podejdź bliżej, zobacz jak powstaje tu, SALA OPTYMIZMU (I400 mkw), nowe miejsce na konferencje, gale, wydarzenia...

ZADANIE I6. Widziałeś już największy obraz w Nałęczowie? Mural na zachodniej ścianie ARCHE Nałęczów? Ptak na muralu to papuga „ARCHOTKA”.
Jeśli już zobaczyłeś to super, jeśli jeszcze „nie”, to zapraszamy zobacz mural na własne oczy po wyprawie!

Wracamy do Cyclerona!
Teraz kieruj się prosto na klatkę schodową, ostrożnie!
Idziemy z poziomu I w dół, na poziom -I.
Przejdź obok SPA do LUXSFERY
Tajemnice się skrywają.
Nowe wyzwania czekają!

CIEKAWOSTKA 9. Nazwa SPA pochodzi od starożytnej maksymy „sanus per aquam”, czyli „zdrowy przez wodę”. Inna teoria głosi, że od nazwy miasta Spa w Belgii, gdzie od wieków znajdują się lecznicze wody termalne.

ZADANIE I7. W tej podziemnej części ARCHE Nałęczów zamontowane są okna wykonane z małych, mocnych, szklanych bloczków. To są luksfery. Policz luksfery w jednym oknie przy „Silnym Strumieniu Wody”, szukaj go w LUXSERZE. Cyfry z liczby wpisz (jedną pod drugą) do kodu!

CIEKAWOSTKA 10. Pisarz Stefan Żeromski napisał kiedyś w swojej książce „Przedwiośnie” o „szklanych domach”. Taki dom mógłby być zbudowany z luksferów!?

ZADANIE I8. Podejdź do ścianki sensorycznej. Przeprowadź „gwiazdkę” po pomarańczowym szlaku z otwartymi oczami, a teraz spróbuj wykonać to zadanie z zamkniętymi oczami. Jakie masz wrażenia? Możesz wykonać to zadanie też na niższej czerwonej rurce.
Jeśli zwiedzasz w drużynie możecie sprawdzić kto najszybciej, kto najdokładniej wykona to zadanie.

Zadanie I9. Po zabawie z „gwiazdkami” zanotuj liczbę (czterocyfrową), która znajduje się na okrągłej blaszce przy rurce (czerwonej lub pomarańczowej) zamontowanej do ściany.

Popatrz w górę! Widzisz kulę?
Tę lustrzaną kulę lśniąca?
Słyszysz tu jakąś muzykę?
Tańczymy taniec radości?

Cel wyprawy jest już blisko!
Kieruj się w stronę dużych, szarych drzwi, w części LUXSFERY z barem.
Poszukaj na ścianie luster.

Zadanie 20. Widzisz tu okrągłe lustra drogowe, różnej wielkości?
Możesz w każdym z nich zobaczyć BOHATERA tej misji!
Tak! To TY! Uśmiechnij się!

Przy okazji policz wszystkie lustra w czerwonej i pomarańczowej oprawie.
Liczba przyda się do kodu!
Teraz wyjdź z Luksfery, kieruj się do holu przy „Pokoju Zabaw”.
MIEJSCE: HOL PRZY POKOJU ZABAW.

POZIOM -I
ZADANIE EXTRA!
Jeśli tylko chcesz, teraz też możesz stworzyć własny projekt „szklanego domu”. Może po wyprawie może wykonasz rysunek? WYOBRAŹ SOBIE! NARYSUJ!

Jesteś wytrwałym odkrywcą!
Spójrz, tam przy sali zabaw jest bardzo kolorowa ściana!
To ogromna mozaika!

Zmierzaj już na poziom „0”
Wchodzisz po schodkach, masz siłę?
Poznajesz ten hol i windy?
Kieruj się w Recepcji stronę.
Zdobyłeś już wszystko! Brawo!
Już z tajnej misji powracasz!
Doświadczyłeś, zobaczyłeś, o wygraną się wzbogacasz!

Cel wyprawy? Osiągnięty!
Kod dostępu odgadnięty!
Super! Jesteś nieugięty!

Dziękujemy Ci serdecznie!
Nagrodzimy pożytecznie!
Zapiszemy Cię w sercu swym z wdzięcznością Twój ważny czyn!

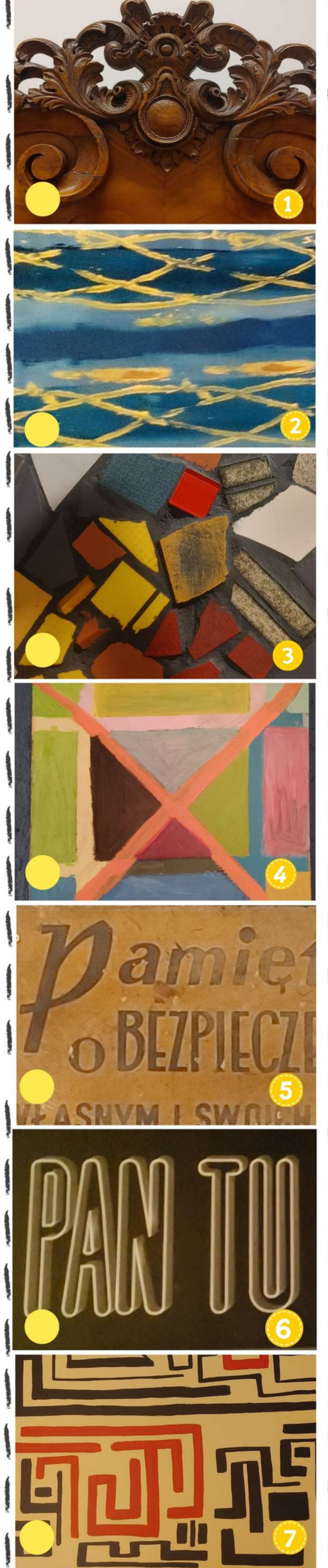
To w Arche się spotykamy!
Optymistycznie Witamy!
Zawsze czuj się tu jak w domu!
I znów kiedyś... ZAPRASZAMY!

ODKRYWCA
“TAJEMNICY SANATORIUM”:

Nałęczów,.....

POĆWICZ SWOJĄ UWAGNOŚĆ!

W czasie GRY odszukaj 7 przedmiotów z obrazków (na poziomie I, 0, -I)
Wpisz numer poziomu, na którym znajdują się te obiekty w puste koła na obrazkach.



KARTA GRY + ZADANIA

Gra przeznaczona dla graczy 10+ /czas gry ok. 1 h/

ARCHE
NAŁĘCZÓW
DAWNE SANATORIUM
MILICYJNE

“TAJEMNICA SANATORIUM” GRA TERENOWA W