KOMPAS KREATYWNOŚCI

Zielona Góra.
W pogoni za Bachusem



Martyna Malinowska

POLSKA

Zielona Góra. W pogoni za Bachusem

Warsztat dostępny jest w dwóch wariantach: wersji wycieczkowej – do realizacji podczas spaceru po centrum Zielonej Góry oraz wersji stacjonarnej – do realizacji w sali, z wykorzystaniem stacji zadaniowych. Etapy Zaciekawienia i Odkrywania są takie same w obu wariantach, natomiast Twórcze poszukiwania częściowo się różnią.

Cele

- rozwijanie ciekawości poznawczej
- rozwijanie operacji dedukcji
- rozwijanie wyobraźni twórczej
- rozwijanie oryginalności myślenia
- rozwijanie umiejętności obserwacji i orientacji w przestrzeni (w wersji wycieczkowej)
- wzmacnianie współpracy i komunikacji w zespole
- poznanie tradycji winiarskich Zielonej Góry
- poznanie postaci Bachusa z mitologii rzymskiej
- budowanie zainteresowania lokalnym dziedzictwem kulturowym oraz kształtowanie postawy szacunku wobec tradycji regionalnych

Materiały

- długopisy
- mapa centrum Zielonej Góry lub wydruk planu
- telefon z kompasem lub aparatem (dla osoby prowadzącej w wersji wycieczkowej)
- mazaki lub kredki

Ilustracje i karty aktywności

ilustracje: KARTA QUESTU (w wersji wycieczkowej), HIPOTEZY, ETYKIETA SOKU, NOWY BACHUS, ETAPY PRODUKCJI WINA, OPIS TRASY, KARTA ZE SŁOWNIKA

karty aktywności: BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY, ATRYBUTY (grono winogron, beczka, kielich, liść winorośli), WINNE WZGÓRZE

Czas

60–90 minut

ZACIEKAWIENIE

DETEKTYWI SYMBOLI

Zanim zaczniesz. *Przygotuj ilustracje BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY oraz kartę aktywności HIPOTEZY. Wybierz punkt startowy questu.*

ETAP 1: Zbierz dzieci w kręgu w punkcie startowym i pokaż im ilustracje BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY (na razie bez podawania imienia postaci). Poproś, żeby uważnie przyjrzały się wszystkim wizerunkom i spróbowały znaleźć to, co się powtarza – mimo że każda figurka wygląda trochę inaczej, widać na nich te same symbole. Może to być korona z liści, grono winogron w dłoni, beczka u stóp postaci albo kielich, który trzyma w ręku. Zachęć dzieci, żeby zgłaszały wszystkie zauważone podobieństwa, nawet drobne. Gdy pojawią się kluczowe symbole – korona z liści, grono winogron, beczka lub kielich do wina – poproś dzieci o próbę dedukcji, zadając pytanie: „Skoro to wszystko ta sama postać, ale przedstawiona na tyle różnych sposobów – kim może być? Dlaczego akurat winogrona, beczki i kielichy się powtarzają?”. Pozwól dzieciom swobodnie snuć przypuszczenia, zanim zdradzisz, że to Bachus – symbol Zielonej Góry, którego figurki można spotkać w wielu zakątkach miasta.



ETAP 2: Podziel dzieci na kilkuosobowe zespoły. Poproś, żeby wspólnie stworzyły hipotezy odpowiadające na pytanie: „Jakie mogą być powiązania Bachusa z Zieloną Górą?”. W każdym zespole warto wyznaczyć jedną osobę, która zapisuje pomysły grupy na karcie HIPOTEZY. Na zakończenie przedstaw dzieciom cel questu: wyruszają w miasto, żeby odnaleźć kolejne figurki Bachusa i samodzielnie sprawdzić, które z ich hipotez okażą się prawdziwe.

Warto wiedzieć! *Bachus to w mitologii rzymskiej bóg wina, winorośli i winobrania, a także radości, zabawy i święta. Przedstawiano go zwykle z koroną z liści winorośli lub bluszczu, z gronem winogron lub kielichem w dłoni.*

TWÓRCZE POSZUKIWANIA

NA TROPIE BACHUSA (OPCJA WYCIECZKOWA)

Zanim zaczniesz. Podziel dzieci na zespoły i rozdaj każdemu kartę QUESTU. Zespoły poruszają się po wyznaczonej trasie w centrum Zielonej Góry, korzystając z mapy miasta, wskazówek oraz własnych obserwacji detali architektonicznych. Uczestnicy pracują głównie w zespołach 3–5-osobowych. Każdy zespół otrzymuje kartę odpowiedzi, długopis oraz komplet materiałów potrzebnych do wykonania zadań na trasie.

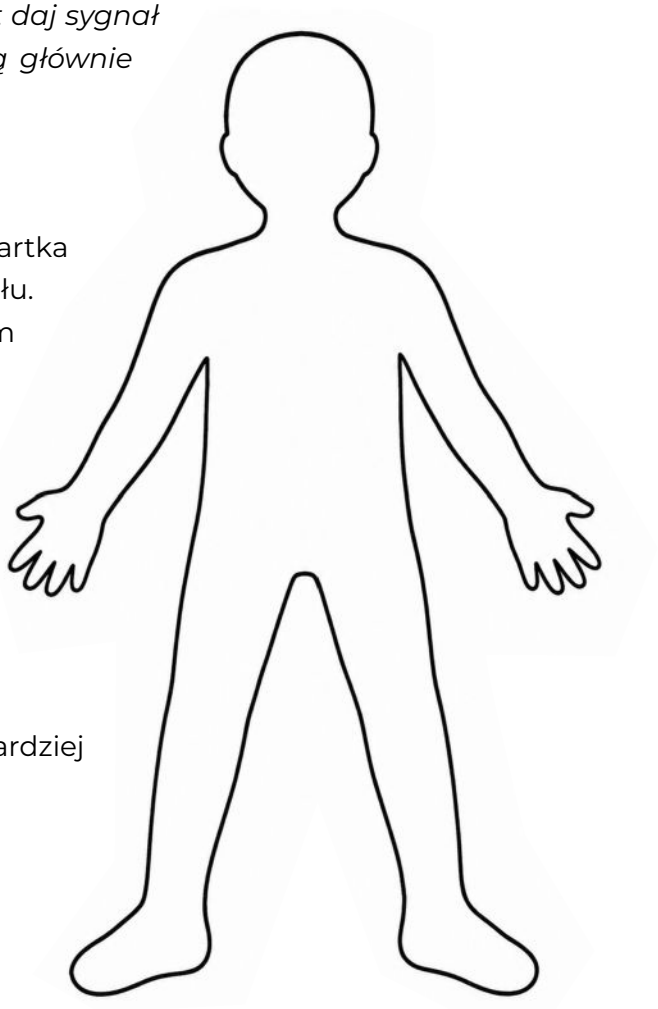
Warto wiedzieć. Quest to rodzaj gry terenowej, w której uczestnicy poruszają się po określonej trasie (mieście, parku, okolicy szkoły), rozwiązując po drodze zagadki i zadania związane z mijanymi miejscami — każde poprawnie rozwiązane zadanie prowadzi do kolejnej wskazówki lub litery, a wszystkie zebrane razem układają się w finałowe hasło lub prowadzą do ukrytego „skarbu" /nagrody na końcu trasy.

NA TROPIE BACHUSA (OPCJA STACJONARNA)

Zanim zaczniesz. Rozmieść wcześniej w różnych miejscach sali pięć stacji zadaniowych. Na każdej stacji umieść potrzebne materiały oraz kartę zadania. Rozdaj zespołom karty odpowiedzi i co 5–10 minut daj sygnał do przejścia do kolejnej stacji. Uczestnicy pracują głównie w zespołach 3–5-osobowych.

STACJA 1: Nowy Bachus

Materiał: karta aktywności NOWY BACHUS – kartka z narysowaną sylwetką postaci, dla każdego zespołu. Pokaż dzieciom, jakie symbole kojarzą się z tradycyjnym wizerunkiem Bachusa: grono winogron, beczka, kielich, liść winorośli.



Poproś zespoły, żeby na swoich kartach dorysowały te symbole do sylwetki w dowolnym miejscu, w dowolnej liczbie i dowolnym układzie (np. korona z liści zamiast włosów, dziesięć kiści winogron zamiast guzików, beczka zamiast buta) – mogą je powtarzać i łączyć w dowolny sposób. Zachęć do śmiałych, nieoczywistych pomysłów – im bardziej zaskakujący Bachus, tym lepiej.

STACJA 2: Produkcja wina

Materiał: karta aktywności ETAPY PRODUKCJI WINA – zestaw kart lub obrazków przedstawiających poszczególne etapy powstawania wina dla każdego zespołu.

Rozłóż karty w losowej kolejności i poproś zespoły, żeby na podstawie własnych domysłów i logicznego myślenia ułożyły je we właściwej kolejności – od pierwszego etapu do ostatniego.

STACJA 3: Odkrywcy miasta

Materiał: karta aktywności OPIS TRASY (kilka kolejnych wskazówek kierunkowych prowadzących od punktu startowego do celu), mapa centrum Zielonej Góry dla każdego zespołu.

Rozdaj zespołom opis trasy i poproś, żeby wspólnie, krok po kroku, prześledziły go na mapie – najlepiej rysując lub zaznaczając palcem swoją drogę. Zachęć do współpracy: jedna osoba może czytać wskazówki, druga szukać ich na mapie, a trzecia zaznaczać przebytą trasę. Gdy zespół dojdzie do celu, poproś, żeby dzieci odczytały nazwę miejsca, w którym się znalazły, i zapisały ją na karcie odpowiedzi jako swoją poszlakę: Winne Wzgórze.

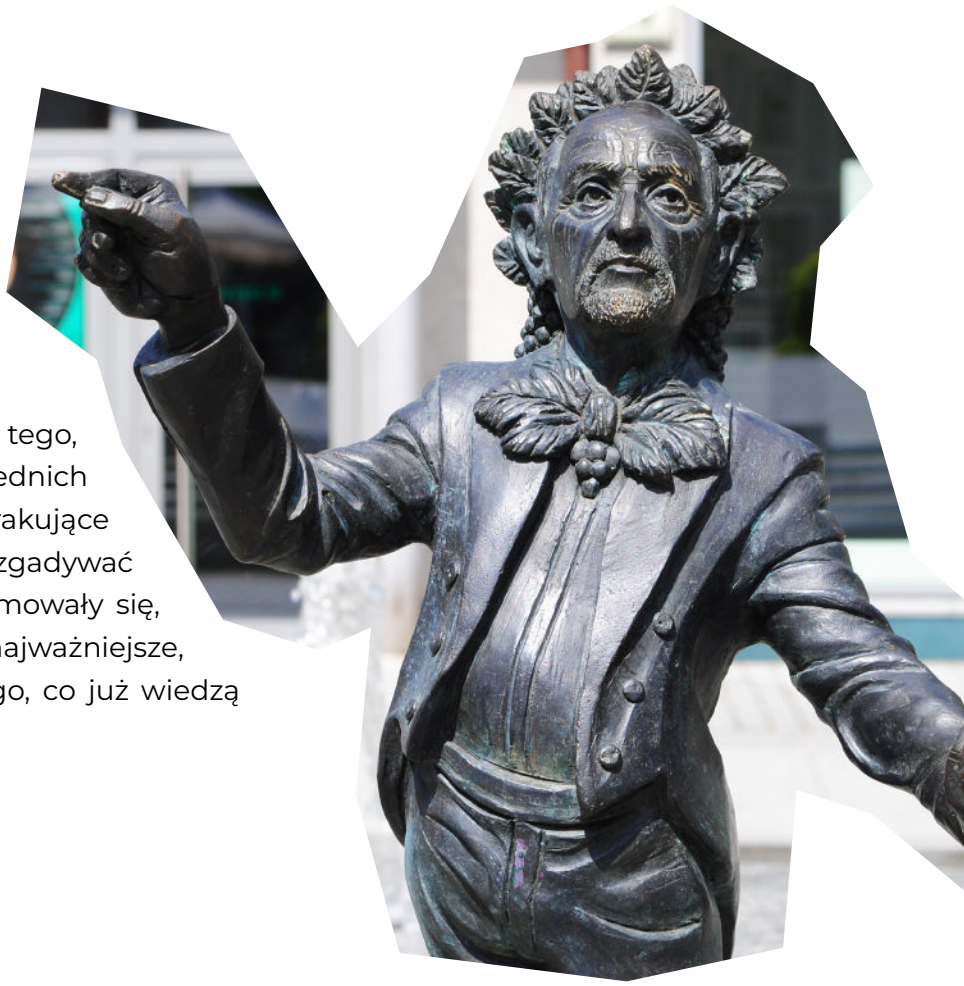
STACJA 4: Zielona Góra dawniej i dziś

Materiał: dwa zdjęcia tego samego miejsca w Zielonej Górze związanego z winiarstwem (np. Winnego Wzgórza lub fragmentu starówki) – archiwalne i współczesne, dla każdego zespołu.

Poproś zespoły, żeby uważnie porównały oba zdjęcia i znalazły na nich pięć różnic. Zachęć do dokładnego przyjrzenia się szczegółom – budynkom, roślinności, ludziom, elementom otoczenia.

STACJA 5: Zapomniana karta

Materiał: karta aktywności KARTA ZE SŁOWNIKA – fragment hasła encyklopedycznego o Bachusie, wydrukowany tak, jakby karta została wyrwana ze starego słownika, z kilkoma brakującymi słowami, dla każdego zespołu.



Poproś dzieci, żeby na podstawie tego, czego dowiedziały się na poprzednich stacjach, spróbowały uzupełnić brakujące słowa – mogą się naradzać i zgadywać wspólnie. Uprzedź, żeby nie przejmowały się, jeśli nie są pewne odpowiedzi – najważniejsze, żeby spróbowały, korzystając z tego, co już wiedzą o Bachusie i winiarstwie.

FINAŁ: Zbierz zespoły razem i poproś, żeby każdy z nich przypomniał sobie swoje pięć poszlak zebranych na stacjach. Poproś, żeby zespoły na tej podstawie wspólnie wydedukowały odpowiedź na pytanie: „Co właściwie łączy Bachusa z Zieloną Górą?”. Niech każdy zespół zaprezentuje swój wniosek na forum, zanim wspólnie potwierdzicie, że to wszystko prowadzi do tradycji winiarskiej miasta – jego historii, symboli i wciąż żywych zwyczajów związanych z uprawą winorośli i produkcją wina.

WINOGRONOWE CZARY-MARY

Ćwiczenie możecie wykonać na trawie lub po powrocie do sali szkolnej. W wersji stacjonarnej zrealizujcie je bezpośrednio po zabawie na stacjach zadaniowych.

> *Zanim zaczniesz. Przygotuj kartę aktywności ETYKIETA SOKU oraz materiały plastyczne (kredki, mazaki) dla każdego zespołu.*

Opowiedz dzieciom, że z winogron, które są symbolem Zielonej Góry, robi się nie tylko wino, lecz także sok winogronowy – produkt, który mogłyby kupić i spróbować same podczas zwiedzania miasta. Zaproponuj, żeby każdy zespół zaprojektował etykietę własnego, regionalnego soku winogronowego – takiego, jaki mógłby powstać właśnie w Zielonej Górze.

Poproś dzieci, żeby najpierw zastanowiły się, co mogłoby im się przydać – w szkole, w zabawie, w kontaktach z innymi – i na tej podstawie wymyśliły tajemniczy składnik, który oprócz winogron trafi do ich soku i nada mu taką właśnie, przydatną właściwość. Jeśli zespół zupełnie nie wie, od czego zacząć, możesz podać przykład – np. płatek róży, który dodaje odwagi przed sprawdzianem – ale tylko po to, żeby pokazać ideę, a nie żeby narzucić kierunek myślenia. Zachęcaj dzieci, żeby najpierw same spróbowały wymyślić coś zupełnie innego. Niech zastanowią się też, skąd pochodzi wymyślony przez nie składnik i dlaczego akurat on działa w taki sposób.



ODKRYWANIE

Podczas przystanków na trasie questu opowiedz dzieciom krótko o historii winiarstwa w Zielonej Górze, o znaczeniu winorośli dla rozwoju miasta oraz o roli lokalnych tradycji w budowaniu tożsamości regionu. Zastanówcie się wspólnie: Co najbardziej zaskakuje w historii Zielonej Góry? Dlaczego miasta pielęgnują swoje symbole?

TRADYCJA WINIARSKA ZIELONEJ GÓRY

Zielona Góra od wieków związana jest z uprawą winorośli. Bachus stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli miasta – w centrum znajdują się liczne figurki Bachusa, a tradycje winiarskie są przypominane z okazji świąt i wydarzeń regionalnych, przede wszystkim podczas dorocznego Winobrania – jednego z najstarszych i największych tego typu świąt w Polsce, kiedy to przez kilka dni miastem symbolicznie „rządzi" Bachus.

Winorośl mogła się tu tak dobrze rozwijać dzięki łagodnemu mikroklimatowi regionu lubuskiego i nasłonecznionym wzgórzom wokół miasta – jednym z nich jest Wzgórze Winne, dziś popularne miejsce spacerów. Tradycja winiarska Zielonej Góry to nie tylko historia – w regionie wciąż działają winnice.

Źródła

Moros, L. (2025). Sekrety Zielonej Góry. Łódź: Księży Młyn Dom Wydawniczy.

Myszkiewicz, I. (2021). Ilustrowana kronika Zielonej Góry. Stowarzyszenie FORUM ART.

https://questy.org.pl/

https://visitzielonagora.pl/

https://youtu.be/BuwTU06xF7I?si=VIafm_LzQQM9YgjE

https://www.youtube.com/watch?v=SC1G5r5qwuE

https://youtu.be/tYSkpO3kD98?si=K4e0LuEoZ2Vjdns2

Źródła ilustracji

https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=62926601, autorstwo: August kazimierz, CC BY 3.0

https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=30646902, autorstw: Mechani-zmy komunikacji społecznej, CC BY-SA 3.0,

https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=135888696, autorstwo: Marek Mróz, CC BY-SA 4.0,

https://bachusiki.zgora.pl

https://palmiarnia.net.pl

https://visitzielonagora.pl/materialy-do-pobrania/

https://streetmap.pl/zielona_gora

Ilustracje oraz karty pracy przygotowano z wykorzystaniem generatywnych narzędzi sztucznej inteligencji

Autorka: Martyna Malinowska

Jestem nauczycielką edukacji wczesnoszkolnej z kilkunastoletnim doświadczeniem w pracy z dziećmi. Szczególnie interesuje mnie nauczanie metodą projektu oraz tworzenie angażujących, kreatywnych zajęć rozwijających samodzielność, współpracę i ciekawość świata. Aktywnie uczestniczę w programie eTwinning, realizując międzynarodowe projekty edukacyjne łączące nowoczesne technologie, działania artystyczne i edukację międzykulturową. W pracy chętnie wykorzystuję elementy STEAM, gry, zabawy twórcze i aktywności praktyczne, ponieważ dzieci najlepiej uczą się poprzez działanie i doświadczanie. Moją pasją jest inspirowanie uczniów do odkrywania własnych talentów oraz budowanie atmosfery radości i otwartości podczas wspólnej nauki.











I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY1

I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY2



I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY3



I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY4



I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY5



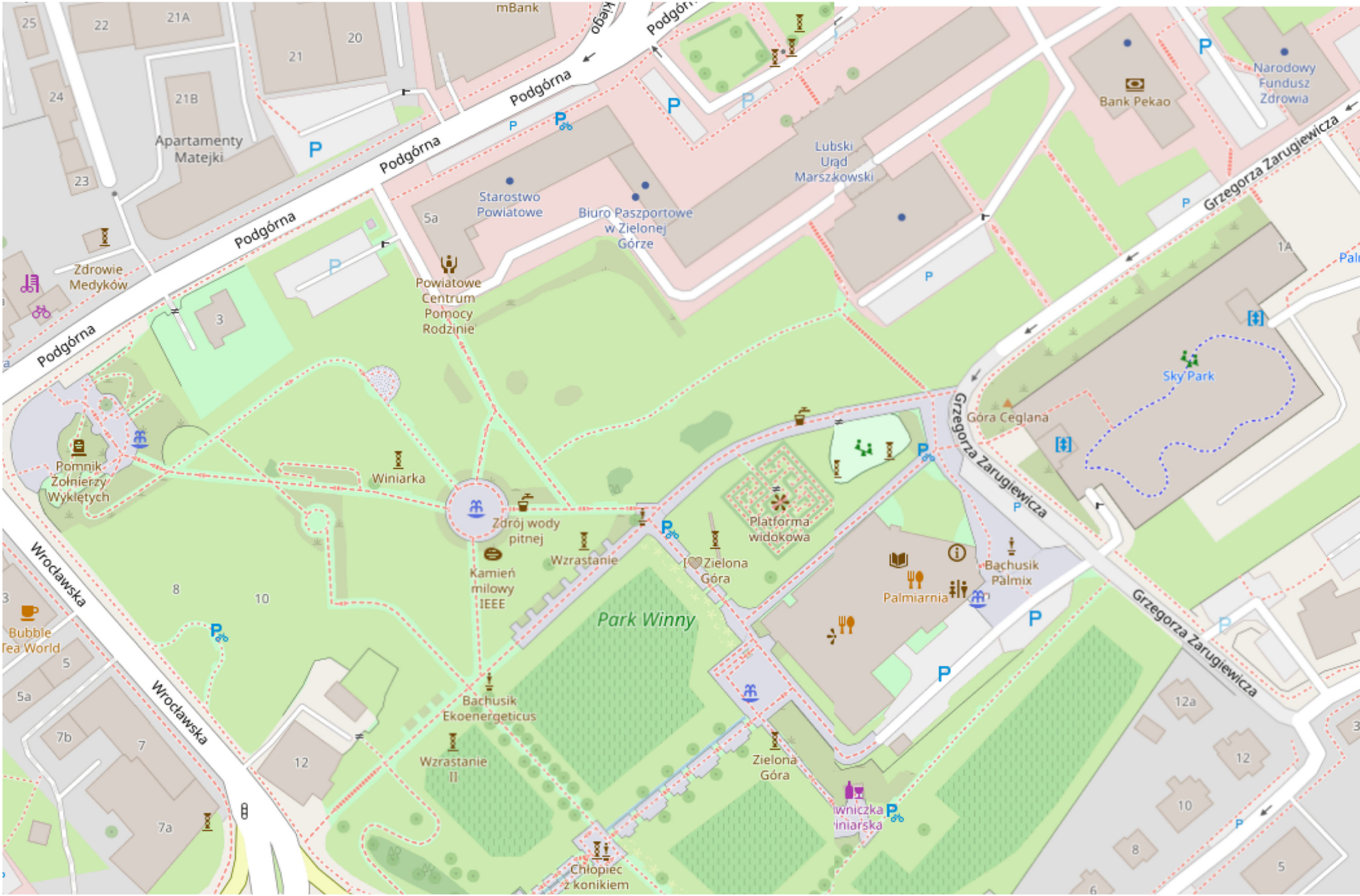
I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY6



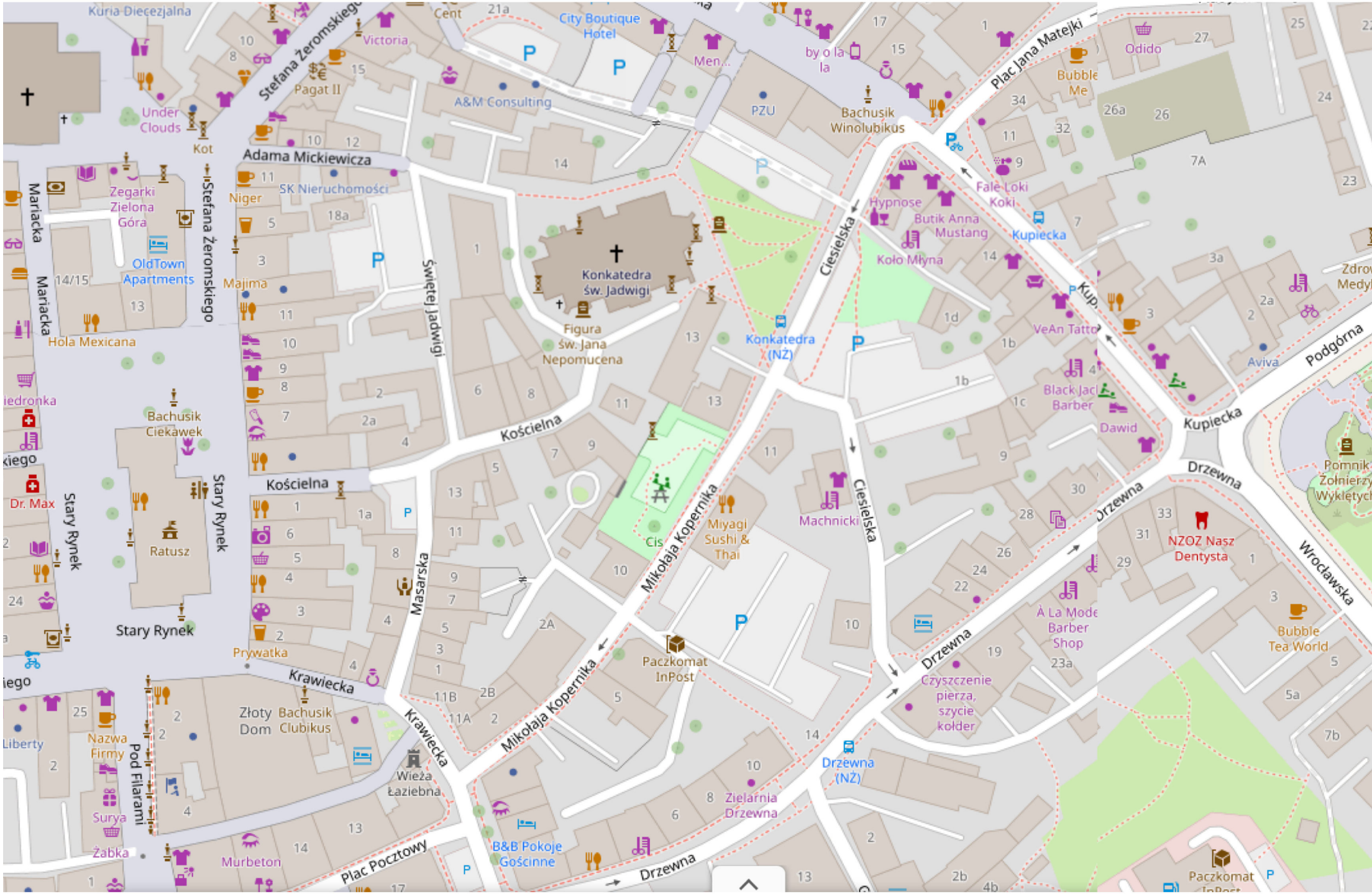
I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY7

I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY8

I_BACHUS Z ZIELONEJ GÓRY9


mBank
Podgórna
Podgórna
Podgórna
Podgórna
Podgórna
Apartamenty Matejki
Starostwo Powiatowe
Biuro Paszportowe w Zielonej Górze
Lubski Urząd Marszkowski
Bank Pekao
Narodowy Fundusz Zdrowia
Grzegorza Zarugiewicza
Grzegorza Zarugiewicza
Grzegorza Zarugiewicza
Zdrowie Medyków
Powiatowe Centrum Pomocy Rodzinie
Sky Park
Góra Ceglana
Pomnik Żołnierzy Wyklętych
Winiarka
Zdrój wody pitnej
Kamień milowy IEEE
Wzrastanie
Zielona Góra
Platforma widokowa
Bachusik Palmix
Palmiarnia
Park Winny
Wrocławska
Wrocławska
Bubble Tea World
Bachusik Ekoenergeticus
Wzrastanie II
Zielona Góra
Chłopiec z konikiem

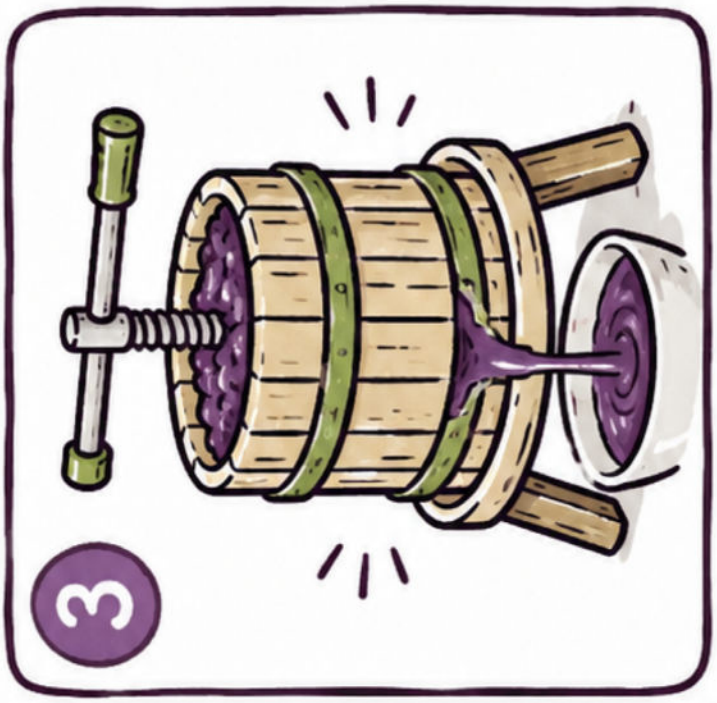
I_MAPA1

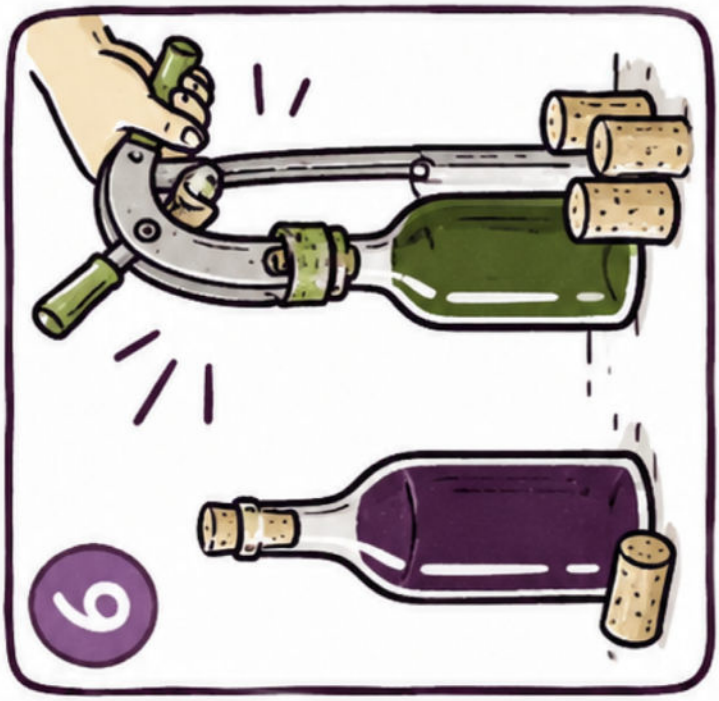

Kuria Diecezjalna
Stefana Żeromskiego
Victoria
Cent
21a
City Boutique Hotel
Men...
by o la la
Plac Jana Matejki
Odido
Bubble Me
Pagat II
A&M Consulting
PZU
Bachusik Winolubikus
Under Clouds
Kot
Adama Mickiewicza
SK Nieruchomości
Niger
Zegarki Zielona Góra
Mariacka
Stefana Żeromskiego
OldTown Apartments
Majima
Hola Mexicana
Konkatedra św. Jadwigi
Figura św. Jana Nepomucena
Świętej Jadwigi
Ciesielska
Hypnose
Butik Anna Mustang
Koło Młyna
Fale Loki Koki
Kupiecka
Konkatedra (NŻ)
VeAn Tatto
Aviva
Podgórna
Black Jack Barber
Dawid
Bachusik Ciekawek
Kościelna
Dr. Max
Stary Rynek
Ratusz
Miyagi Sushi & Thai
Machnicki
Mikołaja Kopernika
Masarska
Drzewna
NZOZ Nasz Dentysta
Wrocławska
Bubble Tea World
Prywatka
Krawiecka
Paczkomat InPost
Złoty Bachusik Clubikus
Nazwa Firmy
Pod Filarami
Wieża Łaziebna
Czyszczenie pierza, szycie kołder
Drzewna (NŻ)
Zielarnia Drzewna
B&B Pokoje Gościnne
Surya
Żabka
Murbeton
Plac Pocztowy
Paczkomat

I_MAPA2





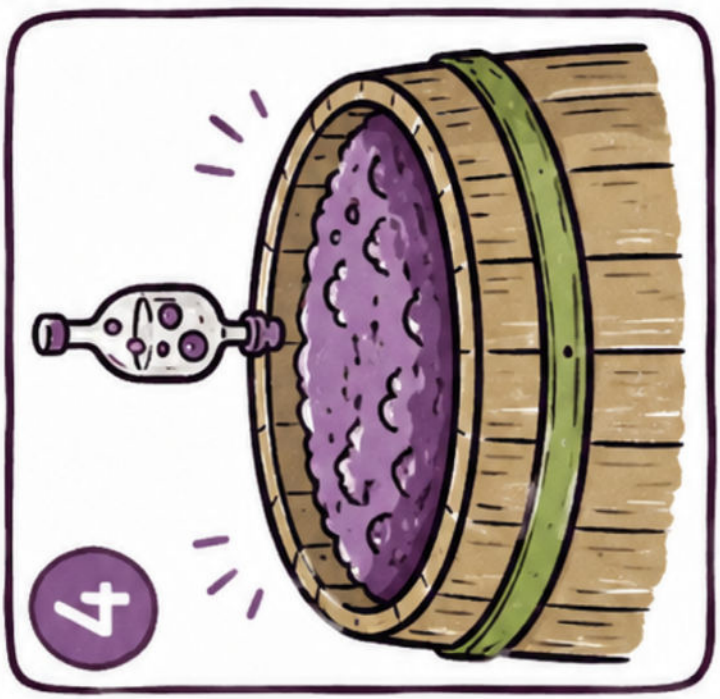

3


6


2


5


1


4

NAZWA SOKU:

.....

SKŁAD (NARYSUJ / WYMIEŃ SKŁADNIKI):

TAJEMNICZY SKŁADNIK:

JEGO DZIAŁANIE:

.....

.....

.....

.....

Jakie mogą być powiązania Bachusa z Zieloną Górą?

NAZWA ZESPOŁU:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Zmierzaj do konkatedry, to najstarszy sakralny zabytek miasta,
jak Winna Góra ponad zabudowania jego wieża wyrasta.
Do wejścia powadzą spiżowe drzwi z płaskorzeźbami,
znajdź je i zapoznaj się z przedstawionymi na nich postaciami.

Jedno i drugie skrzydło w skrócie kropkę posiada,
literka przed nią jest taka sama i ona w kratkę wpada. [ ] 4
Z prawej strony kościoła wypatrzysz na pewno drzwi małe,
one pozwolą zobaczyć Ci wnętrze kościoła doskonałe.

Okrążając świątynię, znajdź św. Jadwigę Śląską na kolumnie,
spójrz, jak ta patronka kościoła prezentuje się dumnie.
Tabliczka tutaj mówi, że w 750-lecie [ ][5][ ][ ][ ][ ][ ][ ][1][ ][ ]
przykościelny teren doczekał się takiej dekoracji.

Odwróć się, idź na ukos chodnikiem, mijając ks. Michalskiego lewą nogą,
a dalsze wskazówki do skarbu dotrzeć Ci pomogą.
Przy ulicy skręć w lewo i po 50 m w tą samą stronę jeszcze raz,
bo na odkrycie skarbu nastał właśnie czas.

Znajdź miejsce z numerem [A][D] i by nie kręcić tu kółek,
wejdź od razu w widoczny z daleka zaułek.
Tu skarb czeka, gdzie drzwi i bluszcz po prawej stronie,
ułóż hasło, a potem chwyć go w swe dłonie.

1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Z niej była wykonana jedna widziana dziś kamienica,
która odwiedzających Zieloną Górę zachwyca.
Wstukaj [A][B][C][D] do kłódki i przejdź do „formalności”,
niech w Księdze Questu Twój login wraz z datą zagości.

Nie zapomnij o pieczęci, tak dla dobrej zabawy,
a potem szybko zaplanuj kolejne wyprawy.
Wiele ich masz, bo kraj questami jest usiany obficie,
na każdym z nich spędzisz czas znakomicie.

miejsce na pieczęć

KA_KARTA QUESTU1

Tematyka

Podczas spaceru po Zielonej Górze, słynącej z tradycji winobrania, zapoznasz się z licznymi zabytkami tego miasta. Część ma historię sięgającą jeszcze czasów średniowiecza. Poznasz także nowsze dzieje Zielonej Góry, tak samo fascynujące, jak te dawne.

Początek gry

Quest zaczyna się na Starym Rynku 1 w Zielonej Górze, obok Informacji Turystycznej (woj. lubuskie)

Na czym to polega?

1. Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
2. Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - Wyprawy Odkrywców.
3. Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywcy, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu www.QUESTY.org.pl.

Jak dodać quest do ukończonych?

1. Jeśli quest rozwiązałaś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.Questy.org.pl podając **hasło końcowe:** **dwa wyrazy i liczba czterocyfrowa (oddzielone spacją).**
2. Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją Questy – Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun Questu i konsultacje merytoryczne

PTTK Oddział Zielona Góra

Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka – krajowy koordynator programu Questy – Wyprawy Odkrywców, info@questy.org.pl, tel. 512 312 215



POBIERZ APLIKACJĘ Questy-Wyprawy Odkrywców

Questy – Wyprawy Odkrywców

Więcej informacji znajduje się na największym w Polsce portalu z questami
www.QUESTY.org.pl

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony

Zadanie publiczne współfinansowane ze środków otrzymanych od Miasta Zielona Góra.





ZIELONA GÓRA

Questy WYPRAWY ODKRYWCÓW

Quest
U podnóża Winnego Wzgórza
w Zielonej Górze



50 minut

GRA TERENOWA

3 km

Start



Witaj w Zielonej Górze, X wieku sięgają jej początki,
dziś z questem poznasz miejscowości różne zakątki.
Pierwszych osadników sprowadził tu Henryk Brodaty,
oni sadzonki winorośli przywieźli do miasta przed laty.

Doskonałe warunki zakładaniu winnic sprzyjały,
w XVIII w. 700 domków winiarskich te tereny miały.
Dziś jeden z nich, należący kiedyś do Augusta Gremplera,
można zobaczyć, gdy w stronę Winnego Wzgórza wzrok spoziera.

Zielona Góra to też kościoły, dawne mury czy kamienice,
które zobaczysz wędrując z questem przez malownicze ulice.
Ruszaj spod Informacji Turystycznej, zabytkowego budynku,
z tablicy obok przeczytasz, że znajdujesz się na Starym Rynku

Mięsny, zbożowy, mączny, lniany –
od pełnionej funkcji różnie niegdyś był nazywany.
To dziś jeden z najdłuższych w Polsce pieszych ciągów,
na starówce nie spotkasz aut, motorów czy pociągów.

Tablica przy lewym boku? Rusz w prawo na ukos do przodu,
najpierw Krawiecką idź, a po 60 m w lewo spójrz nie bez powodu.
To Masarska, jedna z najstarszych uliczek w Zielonej Górze,
na niej masarze mieli swe zakłady małe i duże.

Dalej Krawiecką i z prawej strony wzrok przykuje wieża ceglana,
Głodową lub Łaziebną od pełnionych funkcji nazwana.
Tablica obok niej powie, że w pobliżu łaźnia była,
a potem ta 35-metrowa wieża funkcję więzienia pełniła.

Jest ona jedyną pozostałością miejskich bram
otwory strzelnicze bez problemu wypatrzysz w niej sam.
Dostrzeżesz też tabliczkę z literką obok numeru,
wpisz ją w kratkę i ruszaj, bo sporo zostało spaceru. → 11

Prosto przez Plac Pocztowy, do dużego budynku na Licealnej,
przypatrz się jego zdobieniom i architekturze idealnej.
Tu swą siedzibę ma rektorat Uniwersytetu Zielonogórskiego,
przed wejściem dostrzeżesz bachusika, UZetikusem zwanego.

Sprawdź, co włożono do jego lewej ręki,
słowo [7]□□[2]□□ przeczytasz bez żadnej udręki.
W prawo idź i pierwsza ulica w lewo, gdzie budynek w czerwieni,
to Planetarium Wenus w środku od gwiazd aż się mieni.

Miń go lewym bokiem, to nie czas podniebnych obserwacji,
bo w mieście masz wiele innych, równie ciekawych atrakcji.
Prosto idź i drugą w prawo, po 100 m poczta, miejsce, gdzie listów wiele,
niegdyś na tej ulicy bogaci zielonogórzanie mieli swe hotele.

Jako przedmieście lokacyjnego miasta ta część się rozwijała,
w niej inne cudo – narożna, ceglana kamienica z wieżyczką powstała.
Tu kiedyś w księgarni egzemplarze stały na witrynie,
z siedziby wydawnictwa prasowego ona też słynie.

Podejdź do budynku, jest na rogu, bo policzyć trzeba:
ile wieżyczek wznosi się wysoko do nieba. → A
Przed siebie idź w kierunku Rynku, z prawej znajdź budynek z filarami
i poczytaj, co napisano nad nim sporymi literami.

Zaułek □□□[8]□□□□□, takie tu znajdziesz określenie,
figurki obok zasługują też na obejrzenie.
Prosto droga wiedzie do Starego Rynku, z prawej wypatruj ratusza,
jego wieża do szukania podobieństw Twą wyobraźnię porusza.

Mają krzywą wieżę Ząbkowice Śląskie, ma też i Zielona Góra,
spójrz więc na naszą, niech Cię zaciekawi jej odchylona postura.
Rozejrzyj się, znajdź okazałą kamienicę z lewej strony,
na górze we wnęce okrągłej pewien ptak jest umieszczony.

□□[14]□ w 1903 roku tu do Zielonej Góry przyleciała
i tę strojną kamienicę jako swój dom wybrała.
Znajdź teraz tablicę o burmistrzu, jest na ratusza ścianie,
z niej imię [12]□□□□□ czeka na przepisanie.



Poczytaj, a dowiesz się, jakie ta osoba miała zasługi,
a potem w stronę kościoła idź kawałek niedługi.
Z lewej strony od wejścia tablicę zobaczysz znów,
na niej o historii byłego zboru ewangelickiego masz kilka słów.

Zbudowano go na planie krzyża [3]□□□□□□□□,
z inicjatywy Kaufmanna, burmistrza zielonogórskiego.
Obok na placu jest jeszcze jedna postać ważna, Urban święty,
w 2010 roku za patrona Zielonej Góry wzięty.

Dlaczego on? Już Ci wyjaśniamy, czym się zajmuje,
winiarzami, winną latoroślą i rolnikami się opiekuje.
W „Noc św. Urbana", na corocznym święcie Winobrania,
orszak z figurą i relikwiami rusza do miasta przemierzania.

Z pomnika spisz pierwszą cyferkę, jaka jest na samym dole
i wpisz ją do kratki, czeka kolejne wolne pole. → B
Przed siebie następny budynek masz jak na dłoni,
podejdź bliżej, a dowiesz się, że to obiekt należący do filharmonii.

Kiedyś tu była siedziba domu ewangelickiego,
a plac tutejszy miejscem wydarzenia historycznie ważnego.
W 1960 r. mieszkańcy występujący w jego obronie walczyli,
z milicją pojedynek zwany Wydarzeniami Zielonogórskimi stoczyli.

W lewo idź wzdłuż budynku, tak bardziej przy chodniku,
i zatrzymaj się przy głazie, pamiątkowym pomniku.
W tym miejscu w synagodze modlili się Żydzi,
zniszczył ją wróg nazistowski, który z tej religii szydzi.

Policz, w ilu wersach treść jest na kamieniu zapisana,
ale linijka z datą niech będzie w rachunkach pomijana. → C
Idź dalej, obejdź budynek filharmonii dookoła,
bo dobosz z bębnem i pałeczkami Cię woła.

Stoi z lewej strony schodków, przy murze,
przetrwał już niejedne dziejowe burze.
Powstanie □□□□[10]□□□□[6]□□□ było jedną z nich
i takie słowo wpisz do kratek swych.

Mur, który tu widzisz jest najlepiej w mieście zachowany,
wejdź schodkami w górę, na tablicy jest opisany.
Przejdź teraz przez plac przy Kurii i w lewo skręć za muralem,
barwnych kamienic na Żeromskiego zachwyć się każdym detalem.

Znajdź taką różową, gdzie nad drzwiami masz 1900 rok,
spójrz na chodnik, jak spotka się z nią Twój wzrok.
Pamiątkowa płyta dokładnie Cię poinformuje,
że tu w XV w. □□[15]□□ □[13]□□□ się znajduje.

Na środku placu masz Bachusa, boga teatru i wina,
tuż za nim droga prowadzi prosto do dawnego kina.
W 1921 roku Karl i Richard Bohrowie je uruchomili
i w tym modernistycznym budynku z lewej umieścili.

Właśnie tu filmy wyświetlano na projektorze,
dziś przed budynkiem znajdziesz mężczyznę na motorze.
Naprzeciw jest Teatr Lubuski, nad wejściem motyw ciekawy.
Ile zawiera głów i masek? Policz, byś nie wyszedł z wprawy.

Do kratki wpisz jednak o dwa więcej, przyda się tyle, → D
jeśli skarb będziesz chciał otworzyć za chwilę.
Wróć do Bachusa i w lewo niecałe 100 metrów pędź,
w bramę (tunel), gdzie mural chowa się z butami skręć.



Za nim na kościół obierz kierunek,
z lewej znajdź księdza Michalskiego wizerunek.
Rzeźba i tablica są poświęcone tej postaci,
która była gotowa oddać życie za swoich braci.

Policz, w ilu językach tablica treści o księdzu głosi,
□[9]□□ ich tu masz i tyle wpisać quest prosi.
Pamiętasz, jakie wydarzenia w 1960 r. na placu się rozegrały?
Ilustruje je właśnie ten na budynku mural wspaniały.

KA_KARTA QUESTU2

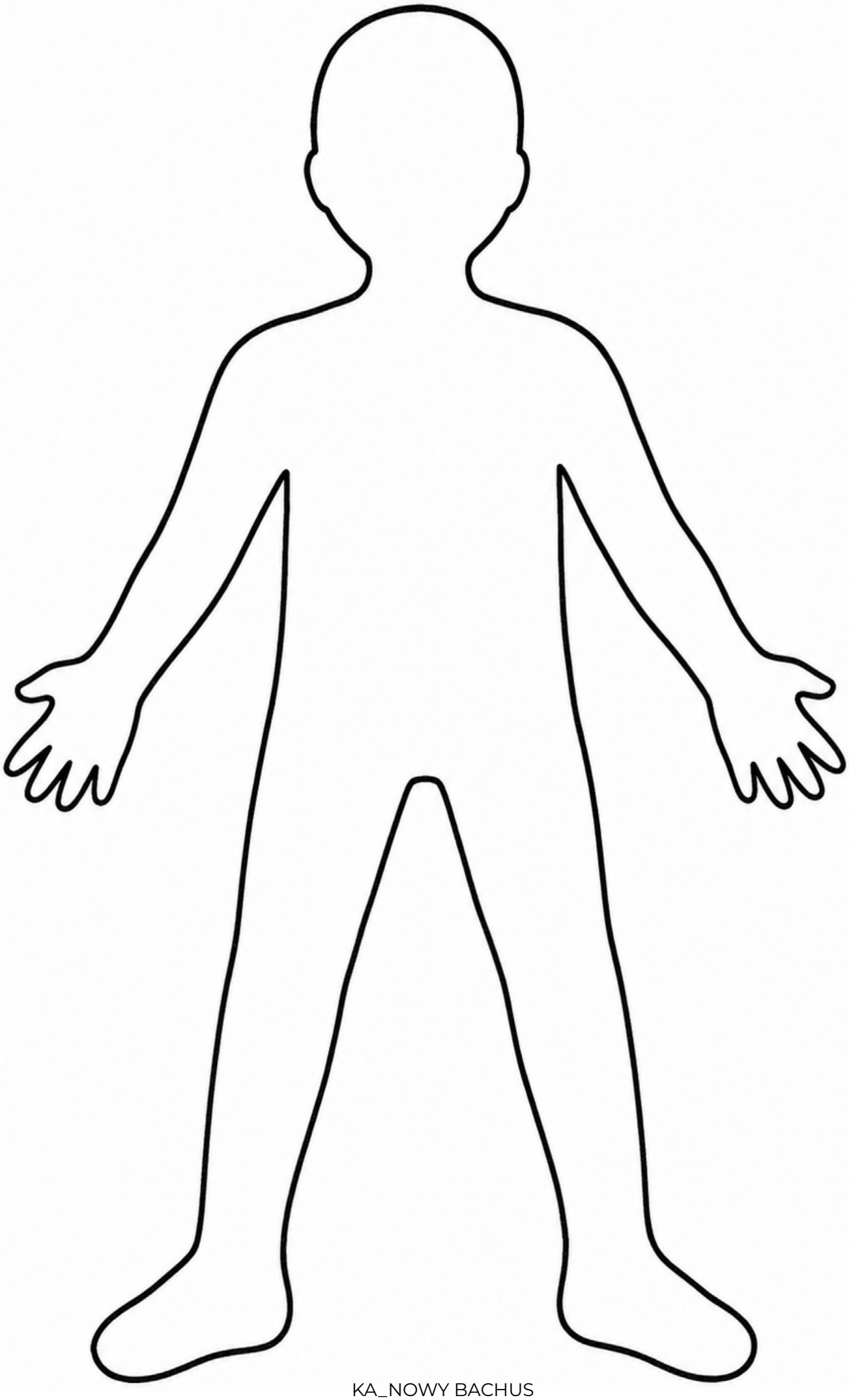
BACHUS

W mitologii rzymskiej bóg wina, _____ (1) i winobrania, a także radości, zabawy i święta.

Przedstawiano go zwykle z _____ (2) z liści winorośli lub bluszczu, z gronem _____ (3) lub kielichem w dłoni.

Jednym z miast, w którym Bachus stał się ważnym symbolem, jest _____ (4), od wieków związana z uprawą winorośli.

W centrum miasta znajdują się liczne _____ (5) Bachusa, a tradycje winiarskie są przypominane podczas świąt regionalnych, przede wszystkim podczas dorocznego _____ (6), jednego z najstarszych i największych tego typu świąt w Polsce, podczas którego przez kilka dni miastem symbolicznie „rządzi" Bachus.



OPIS TRASY

Podążajcie razem, krok po kroku, i zaznaczajcie swoją drogę na mapie!

PUNKT STARTOWY: STARY RYNEK

1. Stańcie na Starym Rynku, twarzą do ratusza. Odszukajcie na mapie plac, na którym się znajdujecie.

2. Ruszcie w stronę ulicy Jana Sobieskiego, ale po chwili skręćcie w lewo, zostając cały czas na Starym Rynku. Zaznaczcie na mapie ten zakręt.

3. Idźcie prosto, aż Stary Rynek zmieni się w ulicę Krawiecką. Podążajcie nią dalej.

4. Idźcie dalej prosto, aż dojdziecie do placu Pocztowego. Odszukajcie go na mapie. Na placu Pocztowym skręćcie w lewo, w ulicę Drzewną.

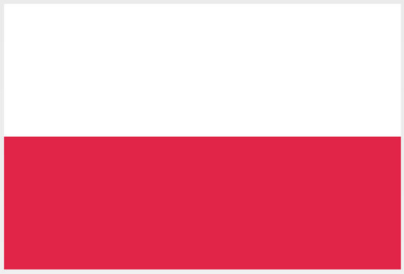
5. Idźcie ulicą Drzewną, aż droga skręci łagodnie w lewo, w kierunku ulicy Podgórnej.

6. Skręćcie w prawo, w ulicę Podgórną. Idąc ulicą Podgórną, skręćcie w prawo w plac Majora Adama Lazarowicza.

7. Idźcie jeszcze kawałek prosto, a potem lekko w prawo — i jesteście na miejscu!

Dotarliście na miejsce. Odczytajcie jego nazwę i zapiszcie ją na karcie odpowiedzi jako swoją poszlakę:

_____





DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW BUDŻETU PAŃSTWA

Kompas Młodego Obywatela MODUŁ 2
Nasze tradycje

Kompas kreatywności Małe Ojczyzny

DOFINANSOWANIE 73 884,00 zł
CAŁKOWITA WARTOŚĆ 73 884,00 zł

DATA PODPISANIA UMOWY
2026-07-02