KRAINA LESSOWYCH WĄWOZÓW

Wojciechów - Wieś Kowalska

WIEK GRACZA 8+

ŚREDNI CZAS 45-60'

Czym jest gra

Gra, którą trzymasz w rękach, to odmiana gry miejskiej. Jest to ciekawa i angażująca forma aktywnej turystyki edukacyjnej. Dedykowana jest rodzinom z dziećmi, młodzieży i dorosłym, którzy czują w sobie wewnętrzne dziecko. Twoim celem jest rozwiązanie tajemnicy zaginięcia pomocnika kowala z Wojciechowa. Aby to uczynić, należy odwiedzić wskazane na planie miejsca, a następnie rozwiązać zadania znajdujące się na karcie gry.

Rys historyczny

Wojciechów - miejscowość, która od wieków znajdowała się na szlaku handlowym prowadzącym z Krakowa na Litwę. Już w VIII wieku mieszkali tu pierwsi osadnicy. W średniowieczu Wojciechów zyskał na znaczeniu i stał się istotnym punktem obronnym na mapie ziemi lubelskiej.

W XIV wieku wybudowano tu warownię z dworem mieszkalnym, otoczoną fosą. Przez niemal sto lat służyła ona właścicielom z rodu Szczekockich, aż w końcu została spalona. Kolejny właściciel postanowił wznieść tuż obok wjazdu do dawnego dworu murowaną wieżę. Było to rozwiązanie wyjątkowe jak na tamte czasy, ponieważ większość budynków powstawała wówczas z drewna.

Wieża ta, znana dziś jako Wieża Ariańska, była siedzibą możnych rodów - m.in. Pileckich i Spinków. W XVI wieku stała się także miejscem spotkań ludzi o nowych, odważnych poglądach religijnych. Gościł tu znany kaznodzieja Marcin Krowicki, a nauki wygłaszane w wieży przyciągały słuchaczy z daleka. To właśnie od tych wydarzeń budynek zyskał swoją obecną nazwę.

Z czasem obok wieży powstał dwór i kościół, a Wojciechów rozwijał się jako spokojna miejscowość rzemieślnicza. Przez lata zmieniali się właściciele, a sama wieża traciła swoje dawne znaczenie. Bywała magazynem, popadała w ruinę, aż w XX wieku mieszkańcy postanowili ją uratować.

Po odbudowie Wieża Ariańska znów stała się sercem Wojciechowa. Dziś tętni życiem i jest otwarta dla mieszkańców oraz turystów. Mieszczą się tu: Gminny Ośrodek Kultury, Muzeum Kowalstwa, Muzeum Regionalne oraz biblioteka. Przez cały rok organizowane są spotkania, warsztaty, wystawy i wydarzenia kulturalne dla lokalnej społeczności. Szczególne miejsce zajmuje tu kowalstwo – rzemiosło silnie związane z Wojciechowem. Raz w roku, nieopodal wieży, odbywa się Święto Kowali, podczas którego do miejscowości zjeżdżają się kowale z całej Polski. Ogień palenisk, dźwięk młotów i zapach rozgrzanego żelaza sprawiają, że historia ożywa na nowo, a dawne rzemiosło można zobaczyć z bliska. Wydarzenie z pewnością jest warte polecenia.

Jak grać

Przeczytaj rys historyczny, który wprowadzi Cię w klimat gry. Po wsi kowalskiej oprowadzi Cię najstarszy kowal w Wojciechowie. Wędrując po wskazanym terenie wykonuj zadania, które przygotował dla Ciebie przewodnik. Gdy rozwiążesz je wszystkie, z łatwością rozszyfrujesz hasło, które rozwikła zagadkę zaginięcia pomocnika.

Jak grać?

Wyrusz na spacer po Wojciechowie - Wsi Kowalskiej. We wskazanej kolejności odwiedź miejsca zaznaczone na planie i rozwiąż zadania:

SZCZEGÓŁY – wybierz właściwą fotografię pasującą do danego miejsca. Odczytaj literę przypisaną do tej fotografii i zapisz ją w haśle głównym zgodnie z numerem przy lupie.

ZADANIE – odpowiedz na pytanie lub rozwiąż zadanie. Poprawna odpowiedź wskaże Ci literę, którą należy wpisać do hasła głównego.

Właśnie stoisz przed ponad 100-letnią kuźnią. Niegdyś kowale zajmowali się głównie podkuwaniem koni oraz produkcją narzędzi użytkowych i rolniczych. Wraz z postępem czasów, gdy konie zostały zastąpione maszynami, a narzędzia zaczęto wytwarzać na dużą skalę, praca kowala bardzo się zmieniła. Dzisiejsi kowale zajmują się innym zakresem pracy niż dawniej. Wielu z nich poświęca się kowalstwu artystycznemu, tworząc piękne i niepowtarzalne przedmioty. Niegdyś i ja wykułem piękny talizman na prośbę pewnego młodzieńca. Nie powiem, sprawiło mi to dużo przyjemności, bo było to coś innego niż robię na co dzień. Ale wróćmy do rzeczy przyziemnych. Spójrz nad kuźnię, i na lewo od niej - zsumuj liczbę kopyt zwierząt. Następnie wybierz z widniejących poniżej monet prawidłową odpowiedź.

1

Przed Tobą znajduje się uroczy XVIII-wieczny modrzewiowy kościół. Powstał dzięki ówczesnemu właścicielowi wsi - Teodorowi Orzechowskiemu. Zabytkowa jest również dzwonnica znajdująca się na placu kościelnym. Budynek okala mur, w który wmurowano pamiątkową tablicę ku pamięci jednego z właścicieli Wieży Ariańskiej. Odczytasz z niej kolejną potrzebną Ci literę. Najpierw zsumuj wszystkie nieparzyste drewniane cyfry widniejące nad wejściem do kościoła. Otrzymaną sumę odlicz na tablicy poczynając liczenie od pierwszego wiersza, od lewej do prawej.

2

Pamiętasz talizman, który wykułem dla pewnego młodzieńca? Był to jego dar dziękczynny dla lokalnej Czarownicy, w zamian za uratowanie domostwa przed potężną wichurą. Widzisz tą uroczą alejkę obsadzoną kasztanowcami? To w tej okolicy, Czarownica podczas jednego z przelotów nad kowalskim grodem, zgubiła swoją drogocenną pamiątkę. W związku z tym przybyła do kuźni, bym wykuł dla niej nowy talizman. Ze względu na ogrom pracy, który mam każdego dnia, byłem zmuszony odmówić. Zagroziła, że jeśli przy kolejnej wizycie jej odmówię, stanie się coś niewytłumaczalnego...

3

Zdradzę Ci jedno z moich ulubionych miejsc w Wojciechowie! To Wieża Ariańska, jej historię poznałeś czytając informacje o mojej wsi na początku tej gry. Oprócz funkcji jakie dzisiaj pełni, możesz w niej znaleźć wiele ciekawych elementów. Jeden z nich znajdziesz w zdjęciach na tej karcie. Tym samym otrzymasz jedną z liter do rozwiązania zagadki.

4

Zbliżały się święta i razem z Ignacym mieliśmy ręce pełne roboty. Akurat teraz musiała zawitać do nas Czarownica. Rozzłoszczona, że dalej nie możemy jej pomóc, zachichotała złowieszczo, obróciła się wokół swojej miotły osiem razy i odleciała. A kto jeszcze lata nieopodal Wieży Ariańskiej? Są to żelazne ptaki.
Odnajdź metalową bramę/portal i policz wszystkie PTAKI znajdujące się na niej. Następnie wybierz z widniejących poniżej monet, prawidłową odpowiedź.

5

Nazajutrz, po wizycie Czarownicy, Ignacy nie zjawił się w kuźni. Minęło kilka dni. Nikt go nie widział. W Wigilię, Karczmarza odwiedziła Czarownica i poleciła mu udać się w okolice Wieży Ariańskiej o północy. Tam po raz ostatni będzie mógł porozmawiać z synem. Jakież było jego zdziwienie, gdy na miejscu nie spotkał nikogo. Tak mu się jednak tylko wydawało… po chwili usłyszał cichy głos.
„Tato, to ja – tutaj jestem!" powiedział Ignacy.
„Ale jak to, nie widzę Cię … gdzie jesteś synu?"

„Ten _____ _____ _____ _____ _____ na murze to ja …"

5 2 4 3 1

Gratulacje, dzielny Graczu! Rozwiązałeś zagadkę zaginięcia mojego pomocnika. Dzięki Tobie rzucona przez Czarownicę klątwa straci moc za 99 lat, a Ignacy wróci do swojej pierwotnej postaci.

Jeśli podobała Ci się rozgrywka, zajrzyj na stronę www.kraina.org.pl i pobierz kolejne gry z Krainy Lessowych Wąwozów. Przygoda czeka!

www.kraina.org.pl
ISBN 978-83-979271-0-0

Ministerstwo Sportu i Turystyki

Zadanie publiczne pn. „Wsparcie rozwoju oraz promocja Polskiej Marki Turystycznej Kraina Lessowych Wąwozów" dofinansowano ze środków Ministerstwa Sportu i Turystyki zgodnie z zawartą umową nr 2025/0068/1874/UDOT/DT/BP/IC z dnia 16 czerwca 2025 roku.

AUTORZY: Łukasz i Dorota Matras WSPARCIE MERYTORYCZNE: Urszula Mirosław – Muzeum Kowalstwa Wojciechów
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Damian Dankowski KARTOGRAFIA: OpenStreetMap