



Trasa odkryta!

Brawo, drużyno! Wieże, śnieżne imię i „groty” mają teraz swoje miejsce w twojej pamięci. Opowiedz komuś, co okazało się największą niespodzianką.

Źródła miejsc

1. <https://visitsirmione.com/en/what-to-see/art-and-monuments/scaliger-castle/>
2. <https://visitsirmione.com/en/what-to-see/art-and-monuments/churches-of-sirmione/santa-maria-maggiore-church/>
3. <https://visitsirmione.com/en/what-to-see/art-and-monuments/grottoes-of-catullus/>

Papierowa gra

Możesz wydrukować kolejną kartę albo umówić odbiór w biurze Active Squad Italy: via E. Fermi 24, Desenzano del Garda.

active-squad.pl/contact/



Misja: trzy ślady Sirmione



Tropiciele Gardy • Sirmione

3 epoki / 3 pieczęcie / bez telefonu

Sirmione schowało trzy ślady z różnych czasów. Zdobądź pieczęć zamku, odnajdź śnieżną nazwę kościoła i rozszyfruj zagadkę „grot”. Po drodze patrz uważnie: historia ukrywa się też w uliczkach.

Imię tropiciela / tropicielki:

Twoja misja

1. Odszukaj miejsce na prawdziwej mapie ulic (strona 2).
2. Przeczytaj opowieść, rozejrzyj się i zaznacz odpowiedź.
3. Zapisz trop i zbierz pieczęć w paszporcie (strona 6).

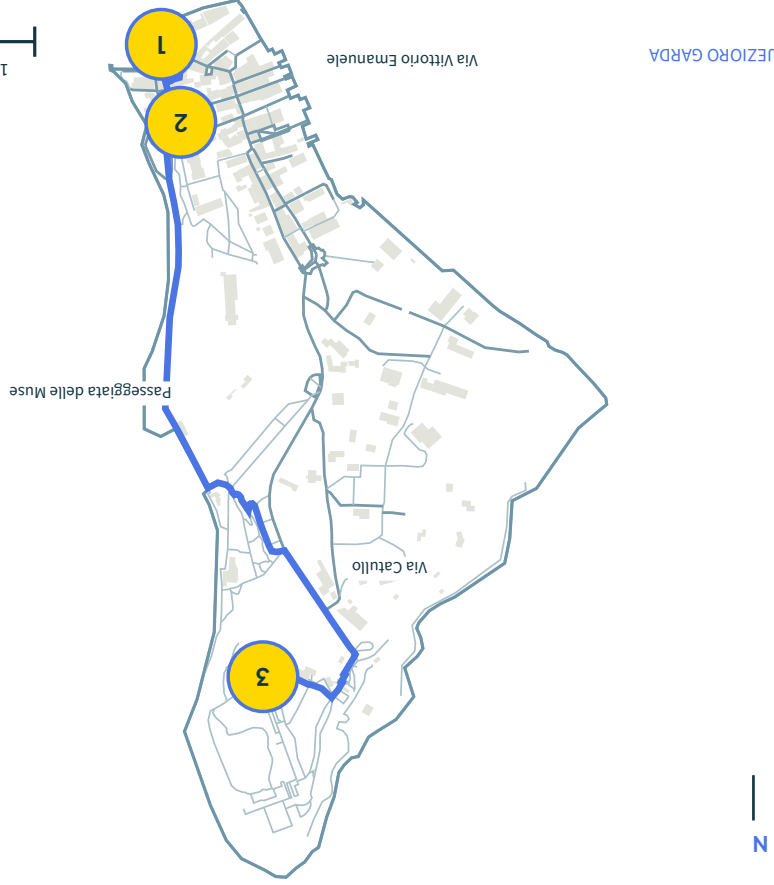


Spacer zajmuje około 60–90 minut. Wszystkie zadania można zrobić z zewnątrz. Dorosły wybiera bezpieczne przejścia.



Mapa prawdziwych ulic

Szukaj żółtych numerów. Niebieska linia prowadzi po ścieżkach i ulicach.



Tajne notatki dla opiekuna

Odpowiedzi, gdy mali badacze skończą. Zachęć dziecko do opowiedzenia, co samo zobaczyło.

01 / Castello Scaligero

Odpowiedź: A. Zamek

Podpowiedź: Wypatrz wieże i mury.

Zamek Scaligero jest symbolem Sirmione i strzeże wejścia do starego miasta. Wewnątrz, oprócz dziedzińca i murów, znajduje się port ostonięty przez fortyfikację. Do odpowiedzi wystarczy obejrzeć zamek z zewnątrz.

02 / Santa Maria Maggiore

Odpowiedź: A. Kościołem

Podpowiedź: Spójrz na fasadę.

Kościół Santa Maria Maggiore nazywany jest także Santa Maria della Neve. W świątyni zachowały się freski i drewniana figura Madonny związane z XV-wiecznym początkiem obecnej budowli.

03 / Wejście do Grotte di Catullo

Odpowiedź: A. Ruinami willi

Podpowiedź: Grotty to tylko dawna nazwa.

Grotte di Catullo to ruiny rzymskiej willi, a nie naturalne grotty. W XV wieku zarośnięte ruiny uznano za jaskinie. Związek budynku z poetą Katullusem jest tradycyjną: willa powstała później, niż żył poeta.

Kolejność epok w paszporcie: willa (1), zamek (2), kościół (3).



Paszport tropiciela

Za każdy odkryty ślad narysuj własną pieczęć w kółku.



01 Castello Scaligero



02 Santa Maria Maggiore



03 Wejście do Grotte di Catullo

Ułóż epoki od najstarszej do najmłodszej:

___ willa rzymska ___ zamek ___ kościół

Najbardziej zaskoczyło mnie:

Narysuj swój ulubiony trop:

MIEJSCE 01 / 03



Castello Scaligero

Wyobraź sobie strażnika na wieży. Wąskie wejście na półwysp pomagało pilnować drogi do miasta. Za murami zamku czeka jeszcze coś, czego nie widać na pierwszy rzut oka...

Wypatruj: Wieże, mury i przejście do starego miasta widać z publicznej uliczki.

Stań tutaj: Zatrzymaj się przed zamkiem po stronie pieszego wejścia. Nie blokuj przejścia i nie wchodź na jezdnię.

Co stoi przy wejściu na stare miasto?

A. Zamek

☐

B. Wulkan

☐

C. Wieżowiec

☐

CZY WIESZ, ŻE...

Za murami znajduje się ostonięty port dla łodzi. Zamek wykorzystuje wąski przesmyk półwyspu jak naturalną bramę.

Mój własny trop:

☐ Byliśmy na miejscu ☐ Odkryliśmy z opisu



MIEJSCE 02 / 03

Santa Maria Magiore



W piątąminie uliczek ukrył się kościół o dwóch imionach. Drugie z nich przywołuje śnieg, choć jesteś nad stonieczną Gardą. Odszukasz tę nazwę?

Wypatruj: Policz, ile zakrętów uliczek mijasz od zamku. Poszukaj wejścia do kościoła.

Staż tutaj: Podejdz do kościoła publiczną uliczką; wnętrze nie jest wymagane.

Jakim miejscem jest Santa Maria Magiore?

☐ A. Kościołem

☐ B. Portem

☐ C. Twierdzą

CZY WIESZ, ŻE...

Santa Maria Magiore to także Santa Maria della Neve. W środku zachowały się freski i drewniana figura Madonny związane z XV wiekiem.

Mój własny trop:

☐ Byliśmy na miejscu ☐ Odkryliśmy z opisu

Wejście do Grotte di Catullo



MIEJSCE 03 / 03

Nazwa obiecuje jaskinie, lecz u końca półwyspu czeka zupełnie inna historia. Zagraj w archeologa i sprawdź, do jakiej epoki prowadzą ślady.

Wypatruj: Po drodze rozejrzyj się, gdzie pomiędzy drzewami otwiera się widok na jezioro.

Staż tutaj: Zatrzymaj się przy publicznym dojściu do parku archeologicznego. Bilet i wejście na teren nie są potrzebne.

Czym są „Grotty Katullusa”?

☐ A. Ruinami willi

☐ B. Jaskiniami lodowymi

☐ C. Tunelem pociągu

CZY WIESZ, ŻE...

„Grotte” to pozostałości rzymskiej willi. Dawniej zarośnięte ruiny brano za jaskinie. Związek z poetą Katullusem to tradycja; budowle wzniesiono po jego czasach.

Mój własny trop:

☐ Byliśmy na miejscu ☐ Odkryliśmy z opisu