

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest świadczenie na rzecz Zamawiającego usługi pn. **„Świadczenie usług przewodnickich dla grup turystów zorganizowanych oraz indywidualnych na terenie Muzeum Zamkowego w Malborku”**.

1. Świadczenie usługi przewodnickiej na terenie Muzeum Zamkowego w Malborku (dalej MZM) winno odbywać się zgodnie z wyznaczoną przez Zamawiającego trasą, kierunkiem i czasem:
w sezonie letnim wystawy czynne są w godz. 9.00 - 19.00, a tereny zamkowe do godziny 20.00; nocne zwiedzanie odbywa się w godz. 21.00 - 24.00;
w sezonie zimowym wystawy czynne są w godz. 9.00 – 15.00, a tereny zamkowe do 16.00; nocne zwiedzanie odbywa się w godz. 17.00 - 24.00 ;
w poniedziałki zwiedzanie odbywa się Trasą Zieloną , w godzinach jak wyżej,
nocne zwiedzanie Zespołu Zamkowego w Malborku odbywa się po zamknięciu Muzeum w godzinach wieczornych i nocnych.
2. Zamawiający każdego roku określi daty graniczne funkcjonowania sezonu letniego i zimowego w danym roku kalendarzowym.
3. Wykonawca zobowiązany jest do świadczenia usługi przewodnickiej w następujących trasach tematycznych:
 - a) Trasa Historyczna
 - b) Trasa Zielona
 - c) Trasa Szlakiem Zamkowych Tajemnic (trasa „szkolna”)
 - d) Trasa Szlakiem Zamkowych Odkrywców (trasa „rodzinna”)
 - e) Trasa Rycerska przygoda na zamku (Oblężenie Malborka)
 - f) Nocne Zwiedzanie Zespołu Zamkowego w Malborku
 - g) Trasa Wieża (na terenie Zamku Wysokiego)
4. Zwiedzanie Muzeum od wtorku do niedzieli (Trasa Historyczna) winien Wykonawca przeprowadzić (w miarę dostępności terenów i pomieszczeń) następującą trasą :
punkt zbiórki turysty indywidualnego , tereny Przedzamcza, Brama Główna, dziedziniec Zamku Średniego, pomieszczenia Infirmarii, strychy Skrzydła Zachodniego ZŚ, Wielki Refektarz, Pałac Wielkich Mistrzów, Kancelaria Wielkich Mistrzów, Skrzydło Wschodnie Zamku Średniego, tarasy Zamku Wysokiego z kaplicą grzebalną Wielkich Mistrzów, cmentarzem i ogrodem, młyn, dziedziniec Zamku Wysokiego, pomieszczenia przyziemia Zamku Wysokiego, krużganki, Kapitułarz, Komnatki, Gdanisko, Dormitoria, Kościół Najświętszej Marii Panny, sala wystaw czasowych, tzw. umywalnia (zapropionowanie

zwiedzenia wieży w okresie jej otwarcia), Sala Dwukominowa, Refektarz Konwentu, Izba Konwentu, piwnice skrzydła zachodniego Zamku Średniego, fosy, Między murze Zachodnie oraz aktualnie dostępne wystawy czasowe.

5. W dniach zamknięcia wystaw i po zakończeniu sprzedaży biletów na Trasę Historyczną, Wykonawca winien wykonać usługę przewodnicką Trasą Zieloną na której dostępne są: Wały von Plauena , tereny Przedzamcza, Brama Główna, Dziedziniec Zamku Średniego, dziedziniec Zamku Wysokiego , tarasy, kaplica grzebalna wielkich mistrzów, cmentarz konwentualny, ogród Wielkich Mistrzów, zejście wieżą wartowniczą do fos, fosa kryta, przejście pod Gdańskiem i Między murze Zachodnie.

6. Trasa **Szlakiem Zamkowych Tajemnic** („szkolna”) winna być zrealizowane według następującego scenariusza:

WSTĘP – POWITANIE GOŚCI I WYJAŚNIENIE ZASAD WIZYTY W ZAMKU

Przewodnik spotyka zwiedzających na placu przed kasami i zabiera do miejsca, gdzie znajduje się duży monitor (Baszta Snycerska), na którym przewodnik wyświetla kolejne, przygotowane przez Zamawiającego slajdy.

Przewodnik ubrany jest w strój historyczny, niekoniecznie krzyżacki (mężczyźni – stylizowany strój rycerski, kobiety – strój damy).

Przewodnik wyposażony jest w:

- identyfikator
- sakwę z literami do hasła
- kartę rozwiązań i pisak
- pomoce dydaktyczne: zapalniczka, krzesiwo
- proporzec

PRZEWODNIK – WPROWADZENIE

(slajd z wizerunkiem zespołu zamkowego)

Zazwyczaj grupy szkolne, takie jak wasza, poznają zamek w sposób dość standardowy. Przez kilka godzin chodzą z panią albo panem przewodnikiem.

Nie ma w tym nic złego, ale ja chciałbym zaproponować wam coś zupełnie innego: *Szlak zamkowych tajemnic*. Na tym szlaku będziecie musieli sporo się napracować, pogłównkować i wykazać się spostrzegawczością. Jeśli dobrze wam pójdzie, to czekać was będzie osobliwa nagroda!

Za chwilę wszystko się wyjaśni. Uwaga – zaczynamy!

Jesteśmy w średniowiecznym zamku Malbork.

Ponad sześćset lat temu mieszkali w nim rycerze krzyżaccy.

(pokazuje obraz rycerzy krzyżackich)

Ich zwierzchnikiem był wielki mistrz.

(pokazuje obraz wielkiego mistrza).

Wielki mistrz rządził nie tylko Malborkiem, ale całym państwem krzyżackim.

(pokazuje mapę z zamkami)

Tego państwa strzegło aż 120 ceglanych zamków.

Pomimo potęgi tych warowni, w połowie XV wieku Krzyżacy przegrali wojnę z Polską i musieli opuścić swoją stolicę.

Malbork stał się jedną z twierdz Królestwa Polskiego.

(pokazuje mapę)

Dużo, dużo później, pod koniec XVIII w.,

panami zamku znów stali się Niemcy,

a po drugiej wojnie światowej raz jeszcze Polacy.

Teraz warownia nad rzeką Nogat jest wielką atrakcją turystyczną,

(pokazuje emblemat WHS)

odwiedzaną przez ludzi z całego świata.

W zamku nie ma już Krzyżaków,

ale pozostały w nim rozmaite ich sekrety.

Za chwilę będziecie mieli wyjątkową szansę,

aby zdobywać i poznawać te tajemnice.

Na zamkowym szlaku każdy z nas będzie miał swoje zadanie.

Moim zadaniem będzie

przeprowadzenie was bezpieczną drogą przez zespół zamkowy

i przekazywanie rozmaitych przydatnych na szlaku informacji.

Zadaniem nauczycieli będzie opieka nad wami.

A waszym zadaniem będzie rozwiązywanie zamkowych zagadek

i odkrywanie krzyżackich tajemnic!

(pokazuje slajd z ogólnym planem zespołu zamkowego

i rozsyłanymi w nim znakami zapytania).

Każdy z was będzie działał dla dobra całej grupy,

bo odtąd jesteśmy jedną drużyną rycerską.

(prosi o wybranie propornika/chorążego i dwóch przed chorągiewnych, i

przekazuje grupie proporzec)

Pamiętajcie: to będzie znak waszej drużyny rycerskiej (wyjaśnia, jaki znak jest

na proporcu i jaka będzie nazwa drużyny). Chorąży i przed chorągiewni pilnują

proporca jak źrenicy oka, aby nie „poległ” (nie zaginął ani został wykradziony).

Pamiętajcie: jeden za wszystkich, wszyscy za jednego!

A wiecie dlaczego warto rozwiązywać zamkowe zagadki

i odkrywać krzyżackie tajemnice? (możliwość dialogu z dziećmi)

Po pierwsze ,dlatego że odkrywanie tajemnic jest

fascynującą przygodą i sposobem zdobywania ważnych informacji.

Ale także ,dlatego że nasza drużyna może w ten sposób...

odnaleźć tajemne hasło!

(obraz: tajemne hasło)

To hasło będzie wam absolutnie niezbędne do tego,
aby... móc się spotkać z wielkim mistrzem!

Nikt, kto nie zna tajemnego hasła, nie ma szans, aby go odnaleźć

(obraz: tajemne bramy)

i zasłużyć na audiencję!

Chcecie go spotkać?

Skoro tak, to musicie wiedzieć, że hasło

składa się z dwudziestu liter, które będziecie otrzymywać

za każdym razem, kiedy rozwiążecie jakąś zagadkę,

gdy wykonacie dobrze jakieś zadanie

lub znajdziecie jakiś sekret.

Kolejne litery ułożą się w szereg – i to właśnie będzie hasło!

(slajd z ogólnym planem zespołu zamkowego

i rozsianymi w nim znakami zapytania)

Litery zdobyte przez was na szlaku będzie spisywał nasz skryba.

(przewodnik wybiera dziecko lub dorosłego i przekazuje mu kartę do

zapisywania liter i pisak)

Czy wszystko jest jasne i czy możemy już ruszać?

(następuje wyjaśnienie wątpliwości przedstawianych przez zwiedzających)

* PRZEDZAMCZE

Przewodnik wychodzi z Baszty Snycerskiej z grupą przez jakiś czas milcząc, aby dać czas
zwiedzającym na przetrwanie treści intensywnego wstępu i na przyswojenie
pierwszych wrażeń wizualnych (wschodnia panorama zamku).

Przewodnik zatrzymuje się i przekazuje zwięźle informacje o tym, co widać: dojazd do
Zamku, Wały Plauena, Młynówka, Przedzamacze.

Przewodnik opowiada krótko o funkcjach Przedzamacza w okresie państwa zakonnego w
Prusach.

ZADANIE 1.

W finale narracji o Przedzamaczu przewodnik pokazuje dzieciom metalową chorągiewkę
na południowym szczycie Karwanu. Mówi, że ten znak związany jest z dawną funkcją
owego budynku. Pyta, jaka to była funkcja. Przewodnik może naprowadzać dzieci na
odpowiedź. Po udzieleniu przez dzieci prawidłowej odpowiedzi, przewodnik

prezentuje im kartę z pierwszymi dwiema literami (CA) . Prosi skrybę o zapisanie tych liter.

*** WJAZD NA ZAMEK ŚREDNI**

Na drewnianym moście pomiędzy Przedzamczem a Zamkiem Średnim przewodnik przekazuje możliwie prosto i krótko informacje o powstaniu zakonu krzyżackiego i jego pojawieniu się nad dolną Wisłą.

Następnie przechodzi do zwięzłego omówienia widocznych w przejeździe bramnym urządzeń obronnych.

ZADANIE 2.

Przewodnik pyta dzieci, dlaczego przejście pod groźną broną jest teraz bezpieczne?

Przecież brona wisi na łańcuchu, który jest nieco przerdzewiały...

Dzieci muszą wskazać na dwie belki, na których opiera się krata. W nagrodę przewodnik pokazuje dzieciom kartonik z literami (ST) . Skryba zapisuje te litery.

Przewodnik zaprasza dzieci do przejścia przez małą furtę, przy czym każde z nich musi podać hasło w postaci słowa „brona”.

*** DZIEDZINIEC ZAMKU ŚREDNIEGO**

Przewodnik wyjaśnia dzieciom funkcje tej części zespołu zamkowego oraz poszczególnych skrzydeł Zamku Średniego. Omawia te budowle, poczynając od skrzydła wschodniego, kończąc na Pałacu. Z jego ust nie pada jednak sformułowanie „wielki mistrz” albo „Pałac Wielkich Mistrzów”. Może powiedzieć „zwierzchnik zakonu”.

ZADANIE 3.

Przewodnik pyta dzieci, kto mógł mieszkać w Pałacu, a więc w najelegantszej budowli w całym zamku. W nagrodę dzieci widzą literę (R) . Skryba zapisuje ten znak.

*** DZIEDZIŃCZYK I PIEC HYPOCAUSTON**

Przewodnik mówi, że ich drużyna rycerska już wkrótce wejdzie do skrzydła zachodniego, ale najpierw należy sprawdzić, gdzie była studnia, łaźnia i piec ogrzewający wnętrze znajdujące się za wysokimi oknami. Wszyscy schodzą do pomieszczenia z piecem hypocauston. Przewodnik wyjaśnia zasadę funkcjonowania hypocaustonu.

ZADANIE 4.

Przewodnik pokazuje dzieciom (wyciągając te przedmioty z sakwy) trzy sposoby zapalania ognia: zapalniczką, zapalkami i krzesiwem. Prosi dzieci, aby wybrały, który sposób stosowany był w tym miejscu. W nagrodę dzieci otrzymują litery (UM) . Skryba zapisuje te litery.

*** KUCHNIA PRZY WIELKIM REFEKTARZU**

Przewodnik krótko wyjaśnia historyczne funkcje Kuchni przy refektarzu i wchodzi z grupą do Wielkiego Refektarza.

*** WIELKI REFEKTARZ**

Przewodnik krótko omawia konstrukcję i dawną funkcję Wielkiego Refektarza.

Szczególnie akcentuje wspaniałe ucztę dla gości z całej chrześcijańskiej Europy, jakie wydawali w tym miejscu wielcy mistrzowie zakonu.

ZADANIE 5.

Przewodnik:

– Tak jak wam mówiłem, w tej sali odbywały się wielkie ucztę z występami muzyków, śpiewaków, tancerzy i akrobatów. Ci ludzie gdzieś tutaj nadal przebywają, gdzieś ukrywają się w tej sali. Spróbujcie ich znaleźć. Jeżeli wam się uda, otrzymacie następne litery hasła.

Dzieci mają znaleźć w przestrzeni Wielkiego Refektarza przedstawienie na kapitulu filaru południowego. Po znalezieniu przez uczestników wyprawy przedstawienia muzyków i tancerzy, przewodnik pokazuje kartonik z literami (ET). Skryba wpisuje je do szeregu znalezionych liter.

* PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, LETNI REFĘKTARZ

W Pałacu przewodnik skupia się na dwóch wnętrzach, to jest na refektarzach. Krótko mówi o urzędzie wielkiego mistrza, jego dworze i władzy.

*W LETNIM REFĘKTARZU wspomina o audiencjach. Mówi też o epizodzie z oblężenia zamku w roku 1410.

ZADANIE 6.

Przewodnik prosi, aby młodzi uczestnicy wyprawy znaleźli jakiś dowód na to, że to wnętrze było ostrzeliwane przez polskich puszkarzy podczas oblężenia w lecie 1410 roku. Dzieci znajdują fragment kuli tkwiący we wschodniej ścianie i otrzymują od przewodnika litery (MO). Skryba zapisuje tę litery.

Przewodnik opowiada legendę o tej kuli.

* PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, REFĘKTARZ ZIMOWY

W Refektarzu Zimowym przewodnik wyjaśnia krótko dawną funkcję owej sali.

ZADANIE 7.

Przewodnik przypomina grupie (mówił o tym na wstępie), że w połowie XV wieku zamek Malbork i cała kraina wokół niego przeszły w ręce polskiego króla. Dlatego Pałac Wielkich Mistrzów stał się na ponad trzy stulecia pałacem królewskim. Przewodnik prosi, aby dzieci znalazły jakiś dowód na to, że w tym pałacu od czasu do czasu rezydowali polscy królowie. Dzieci znajdują kartusz herbowy króla Zygmunta III i otrzymują za to litery (NA). Skryba zapisuje kolejne litery hasła.

* PAŁAC, SALA NAROŻNA

Następuje przejście przez Salę Królewską, bez przekazywania informacji o tym wnętrzu. W Sali Narożnej grupa spotyka DAMĘ Z LUTNIĄ.

ZADANIE 8

W sali siedzi dama grająca na lutni. Dama przerywa grę i skarży się dzieciom, że błazen wielkiego mistrza (może pokazać dzieciom jego podobiznę) podrzucił jej niewłaściwe

nuty. Prosi dzieci o pomoc. Prezentuje im krótkie fragmenty muzyczne/pieśni, i prosi, aby dzieci powiedziały jej, który utwór nie mógł być grany wielkiemu mistrzowi. W nagrodę dzieci otrzymują od przewodnika literę (S) . Skryba zapisuje ją jako kolejną literę hasła.

Jako że nie możemy być pewni, czy DAMA Z LUTNIĄ będzie zawsze na miejscu, przewodnik ma w zanadrzu inne zadanie.

ZADANIE 8 – wersja awaryjna / alternatywna

Przewodnik zbiera dzieci w sali narożnej mówi:

– W tym miejscu czekali na audyencję najważniejsi goście wielkiego mistrza. Pewnego dnia czekał tu mistrz budowlany (przewodnik wybiera spośród uczniów postać mistrza budowlanego). Ów, jakbyśmy dziś powiedzieli, architekt , miał wybudować na zlecenie zakonu krzyżackiego nowy kościół w okolicach Malborka. Architekt powinien był tego dnia przedstawić doradcom wielkiego mistrza gliniany model planowanego kościoła. Niestety, model uległ zniszczeniu podczas podróży. Architekt był przerażony. Wiedział, że utraci pracę, a może nawet straci życie...

Spróbujcie pomóc przerażonemu architektowi! Jeżeli wam się uda, otrzymacie kolejną literę hasła.

W ciągu kilku minut, zanim pojawią się tutaj ludzie wielkiego mistrza, aby ocenić pracę architekta, musicie zbudować z samych siebie, całą grupą, model trzynawowego kościoła, przykrytego tak pięknym sklepieniem, jak te w pałacu. Pamiętajcie – muszą być trzy nawy i sklepienia!

Przewodnik może lekko pomagać dzieciom w wykonaniu tego zadania, zwłaszcza poprzez upewnianie się, czy dzieci wiedzą, czym jest nawa kościelna, kolumny i sklepienia gotyckie. Cały czas powinien odnosić się do tego, co widać w strukturze Pałacu.

Dzieci mogą zbudować model kościoła na co najmniej dwa sposoby. Pierwszy: Tworzą trzy szpalery, jak trzy nawy. Unoszą wysoko ramiona i chwytają dłonie osób stojących naprzeciwko, tworząc w ten sposób sklepienia. Drugi: dzieci tworzą cztery szeregi. Podnoszą ramiona nie przed siebie, ale na boki.

Po utworzeniu przez dzieci modelu kościoła, przewodnik odgrywa scenkę oceny tej pracy przez ludzi wielkiego mistrza. Przewodnik – poprzez uszczęśliwionego i wdzięcznego architekta – przekazuje dzieciom kolejną literę: S.

Skryba zapisuje ten znak hasła.

Uwaga, jeżeli grupa jest szczególnie lotna, przewodnik może zaproponować „zorientowanie” kościoła, czyli ustawienie go w osi wschód-zachód, zgodnie z ustawieniem kaplicy pałacowej.

* PRZEJŚCIE NA ZAMEK WYSOKI

Grupa wychodzi z Pałacu i kieruje się do Zamku Wysokiego. Przewodnik wskazuje z mostu bryłę Pałacu w jej pełnej krasie, Baszty Mostowe i linie murów obronnych. W międzybramiu, przekazuje podstawowe informacje o klauzurze i urządzeniach obronnych Zamku Wysokiego.

* DZIEDZINIEC ZAMKU WYSOKIEGO – STUDNIA

Przewodnik przekazuje krótkie informacje o domu konwentualnym.

Grupa staje w pobliżu studni (można też usiąść na drewnianych elementach dawnego wiatraka).

Przewodnik przekazuje teraz podstawowe wiadomości o Kościele NPM, jako centrum życia duchowego klasztoru i całego państwa krzyżackiego.

ZADANIE 9.

Z kościołem NPM i życiem duchowym zakonników wiąże się metalowy wizerunek ulokowany na dachu nad studnią. Wydaje się, że uwił tam swoje gniazdo wielki ptak. Jego wizerunek pojawiał się w wielu klasztorach, bo jest alegorią Eucharystii, stanowiącej centrum życia duchowego zakonników. Przewodnik przekazuje krótko legendę o pelikanie (nie używając wszakże tego słowa, tej nazwy) i pyta, jak nazywa się ten ptak. Jeżeli dzieci mają problem z odpowiedzią, to przewodnik podpowiada im, że słowo to można znaleźć ukryte gdzieś w drewnie konstrukcji nad studnią. Po odnalezieniu przez dzieci tego słowa, przewodnik pokazuje grupie kartonik z literą (T). Skryba dopisuje ją do pozostałych.

* KUCHNIA KONWENTU

Przewodnik prowadzi grupę do Kuchni Konwentu. Przewodnik mówi o funkcji tego wnętrza i posiłkach konwentu krzyżackiego.

ZADANIE 10.

W skrzyni znajdują się są wiktuały do przygotowania z nich posiłku dla rycerzy krzyżackich. Niestety, błazen dorzucił do nich coś, co nie pasuje, co nie mogło być użyte. Wśród potraw znajduje się bowiem miska z frytkami. Zadanie polega na wskazaniu owej miski frytek jako potrawy niepasującej do stołu krzyżackiego. Przewodnik pyta, co podrzucił błazen. Dzieci otrzymują literę (E). Skryba zapisuje kolejną literę hasła.

* KAPITULARZ

Grupa zbiera się w południowo-zachodnim narożu Kapitułarza. Przewodnik przekazuje dzieciom podstawowe informacje o Kapitułarzu. Szczególnie akcentuje niedzielą kapitułę win.

ZADANIE 11.

Przewodnik wyjmuje z narożnej szafki kodeks lub zwój z zapisanym fragmentem Reguły krzyżackiej (u pani z dozoru wystawy powinna znajdować się kopia zapasowa, na wypadek gdyby kopia podstawowa została skradziona albo w Kapitułarzu pojawiły się jednocześnie dwie grupy biorące udział w tym samym programie; natomiast w muzeum powinniśmy mieć kopię awaryjną). Prowadzący pyta żartobliwie, kto z grupy (oprócz skryby) potrafi czytać, tak jak krzyżaccy bracia kapłani. Może to być nauczyciel. Przewodnik prosi o głośne odczytanie ze zwoju krótkiego fragmentu Reguły, odnoszącego się do kapituły win i do rodzaju wymierzanych tu kar.

Dzieci zostają uprzedzone, że tekst w pewnej chwili urwie się, a zadaniem słuchaczy będzie odgadnięcie, jak mógł się zakończyć ten przepis, to znaczy, jakie wskazania zawarte są w tym fragmencie Reguły.

Następuje głośna, wyraźna i niespieszna lektura fragmentu Reguły. Wszyscy słuchają w pokornej postawie mnichów.

Lektor czyta z pierwszego zwoju:

„Za drobną winę mała pokuta powinna być dana, chyba że brat często powtarza podobne złe czyny. Powinno być tak, że kiedy wina, którą brat chce zataić, zostanie odkryta przez kogoś innego, wtedy

Tekst urywa się. Dzieci podają pomysły, jaką treść zawiera brakujący fragment.

Przewodnik wydobywa drugi zwój, w którym znajduje się dokończenie oryginalnego tekstu.

Lektor czyta z drugiego zwoju:

„Za drobną winę mała pokuta powinna być dana, chyba że brat często powtarza podobne złe czyny. Powinno być tak, że kiedy wina, którą brat chce zataić, zostanie odkryta przez kogoś innego, tedy ów brat powinien zostać sprawiedliwie ciężiej ukarany.

Jeżeli wina jest duża, powinien zostać odosobniony od społeczności braci i nie powinien jeść z nimi przy stole, ale siedzieć oddzielnie. Powinien być całkowicie poddany woli i zarządzeniom mistrza i braci, żeby on także mógł być ocalony ostatniego dnia”.

Jeżeli pomysły-odpowiedzi uczestników zabawy są bliskie treści Reguły, to grupa uzyskuje literę (R). Skryba wpisuje ją do hasła.

Jeżeli pomysły i odpowiedzi grupy dalece różnią się z treścią zawartą w Regule, to wszyscy muszą przyjąć specjalną karę za „brak wyobraźni średniowiecznej”. Tą karą jest wykonanie trudnego ćwiczenia fizycznego.

Przewodnik przypomina, że jedną z form kary dla rycerzy krzyżackich była praca niewolnicza. A zatem grupa w ramach praktyki pokutnej doświadczy teraz marszu rycerzy krzyżackich w niewoli.

Przebieg zabawy: Wszyscy (warto zachęcić do tego także nauczycieli) ustawiają się w kręgu wokół zachodniego filara pod sklepieniem Refektarza. Następuje w lewo zwrot i lekkie zacieśnienie kręgu. Każdy kładzie ręce na ramionach osoby stojącej przed nim. Wszyscy kucają. Trzymając się ramion sąsiadów, wszyscy na trzy-cztery idą w przysiadzie dookoła kolumny. Przewodnik określa, jak długo mają tak iść (kilka metrów).

Po wykonaniu tego marszu grupa otrzymuje literę (R), a skryba wpisuje ją do hasła.

* GDANISKO

Przejdźcie do Gdaniska. Przewodnik przekazuje informacje o tym miejscu. Prowadząc tę narrację, stoi z dala od otwartych kabin latrynowych.

ZADANIE 12.

Przewodnik prosi uczestników wyprawy, aby znaleźli odpowiedź na pytanie, co służyło mieszkańcom zamku jako papier toaletowy. Dzieci znajdują odpowiedź w jednej z

kabin latrynowych. Po przekazaniu odpowiedzi, dzieci otrzymują literę (I), którą skryba wpisuje do hasła.

* KRUŻGANIEK POŁUDNIOWY (w pobliżu kręconych schodów drewnianych)

Przewodnik przekazuje krótkie wiadomości o zwyczajach panujących w krzyżackich dormitoriach, które kryją się w skrzydle południowym i wschodnim.

ZADANIE 13.

Przewodnik pyta, o czym mogli śnić krzyżaccy rycerze.

Dzieci podają swoje domysły. Przewodnik – wskazując na obecne dokoła obrazy polowań (m.in. na drewnianych schodach i zwornikach sklepiennych) – mówi, że z pewnością śnili też o polowaniach, to znaczy głównej rozrywce i pasji średniowiecznych rycerzy, zakazanej jednak w regule zakonu NPM (z małymi wyjątkami).

Przewodnik prosi, aby dzieci przyjrzały się scenie z polowania z sokołami widocznej na obudowie schodów. Przekazuje dzieciom sekretną informację, że w Malborku Krzyżacy prowadzili specjalną szkołę tresury sokołów myśliwskich (*Falkenschule*).

Zadaje dzieciom pytanie:

– Dlaczego funkcjonowała tutaj owa szkoła – uważana za najlepszą na świecie! – skoro Krzyżacy nie powinni byli zajmować się polowaniami?

Dzieci podają różne hipotezy. Jeśli odpowiedzą, że sokoły były tresowane jako ptaki na sprzedaż (wartość dwóch koni bojowych) lub na podarunki dyplomatyczne, to zasługują na otrzymanie kolejnej litery hasła. Przewodnik prezentuje im kartonik z literą (U). Skryba wpisuje tę literę do hasła.

* ZAMEK ŚREDNI, SKRZYDŁO WSCHODNIE

Powrót na Zamek Średni. Wejście na wystawę bursztynu. Podczas przejścia przez dziedziniec Zamku Średniego przewodnik przekazuje grupie informacje historyczne o bursztynie w gospodarce państwa zakonnego, na przykład:

– A czy wiecie, skąd Krzyżacy mieli pieniądze na takie wielkie zamki? Między innymi z handlu złotem północy. Czym jest złoto północy zaraz wszyscy zobaczymy.

Grupa przechodzi wyłącznie przez pierwszą część ekspozycji i uzyskuje elementarne informacje o pochodzeniu bursztynu oraz inkluzjach. Przewodnik wyjaśnia też, jak wielką rolę bursztyn odgrywał w gospodarce państwa zakonnego w Prusach. Może też im pokazać na wystawie różaniec podobny do tych, jakie wyrabiane były w wiekach średnich.

Z galerii grupa wchodzi do pracowni bursztynnika.

ZADANIE 14.

Na wystawie dzieci poznały pochodzenie bursztynu i pojęcie inkluzji. Mistrz bursztynowy mówi im i pokazuje, że człowiek potrafi zrobić z tego wielkiego daru natury niezwykle cuda. Pokazuje krótko obróbkę bursztynu. Pokazuje też zdjęcie szkatuły Mauchera i ewentualnie Komnaty Bursztynowej. Potem zapala bursztynowy kamyk (wyjaśniając etymologię słowa *bursztyn*, od niemieckiego *Bernstein* – *płonący kamień*), wkłada do

rodzaju kadzielnicy (tak aby nikt się nie oparzył) i każe odgadnąć, czym pachnie ten dym. W nagrodę dzieci otrzymują od przewodnika literę M.

Inną wersją zadania praktycznego jest prośba o wyjaśnienie pochodzenia naturalnych otworów w bryle bursztynu z wykorzystaniem informacji zdobytych na wystawie.

ZADANIE 14. – wersja awaryjna

Jeżeli nie ma tego dnia możliwości skorzystania z pomocy mistrza bursztynowego, przewodnik przedstawia Zadanie 14. w wersji awaryjnej. Czyni to w pobliżu gabloty z różańcem.

Przewodnik pobiera od osób z dozoru wystawy skórzaną sakwę.

W sakwie znajdują się rozmaite niewielkie kamienie i dwie spore bryłki bursztynu. Przewodnik prosi, aby jedna z osób z grupy włożyła dłoń do sakwy i samym dotykiem zidentyfikowała i wyciągnęła na zewnątrz bryłę bursztynową. Następuje próba. Jeżeli dane dziecko nie wyciąga bursztynu, próbę podejmuje inne, aż do skutku. Po wyciągnięciu przez dzieci pierwszej bryłki bursztynowej, przewodnik wyjaśnia, że w sakwie powinien być jeszcze jeden bursztyn. Teraz kolejna osoba wykonuje to zadanie.

Po wyjęciu drugiej bryły bursztynowej przewodnik pyta osoby biorące udział w zabawie, jak samym dotykiem zidentyfikowały bursztyn. Następuje krótka rozmowa na temat właściwości fizycznych bursztynu, na temat odwiecznych skojarzeń tego materiału z energią słoneczną i na temat jego właściwości elektrostatycznych (greckie *elektron*). Podczas rozmowy bryły bursztynowe mogą przechodzić z rąk do rąk uczestników wyprawy.

W nagrodę za znalezienie brył bursztynowych w sakwie grupa otrzymuje ostatnią literę hasła (M).

Po uzyskaniu ostatniej litery, przewodnik mówi, że drużyna rycerska z powodzeniem skompletowała całe hasło. Skryba odczytuje je na głos.
Brzmi ono: „Castrum et monasterium“

Jest tylko jeden poważny problem. Jak zrozumieć te słowa? Przewodnik twierdzi, że jest na to sposób! W piwnicach zamkowych można znaleźć glosaria i dzięki nim rozszyfrować polskie znaczenie hasła.

[Jeżeli stosowana była wersja awaryjna zadania 14., to przewodnik pozostawia sakwę z bursztynami u osób z dozoru wystawy.]

Grupa wchodzi na dziedziniec Zamku Średniego. Następuje przejście do piwnic pod Skrzydłem Zachodnim.

*** PIWNICE POD SKRZYDŁEM ZACHODNIM**

Przechodząc przez piwnice, przewodnik udziela zwięzłej informacji o ich dawnych funkcjach. Wprowadza grupę do pomieszczenia, gdzie znajduje się stół (inny niż ten używany przy Trasie rodzinnej), a na nim trzy egzemplarze glosarium. Księgi przytroczone są do stołu łańcuchami. Młodzi uczestnicy wyprawy odcyfrowują łacińskie słowa hasła.

Skryba zapisuje hasło po polsku i odczytuje je głośno całej grupie:
„Zamek i klasztor”.

Przewodnik przez chwilę rozmawia z dziećmi o znaczeniu tego hasła,
czyli o fenomenie zamku-klasztoru zakonnego.

Przewodnik mówi, że odnalezione hasło może wprowadzić gości zamku do
pomieszczenia, gdzie w ukryciu przed światem nadal przebywa wielki mistrz.

W piwnicach pod Pałacem Wielkich Mistrzów grupa podchodzi do zamkniętej,
drewnianej furty. Przewodnik prosi, aby wszyscy wymówili na głos hasło po łacinie, a
potem po polsku. Furta okazuje się otwarta. Za nią znajduje się izba,
a w jej mroku, na fotelu siedzi wielki mistrz. Jest to rycerska zbroja płytowa,
przybrana w strój wielkiego mistrza.

Przewodnik rozgrywa z humorem tę sytuację. Zapewnia, że to sam wielki mistrz Konrad!
Tyle, że może trochę wyparował cielesnie.

Okazuje się, że dzieci mogą też podać rękę wielkiemu mistrzowi, a w każdym razie
człowiekowi z jego epoki. W pomieszczeniu znajduje się bowiem – ukryta w skrzynce
– średniowieczna cegła palcówka. Dzieci mogą przeciągnąć dłońmi po śladach palców
ludzi sprzed stuleci. Przewodnik sugeruje, by grupa zrobiła sobie zdjęcie z mistrzem.

7. Trasa **Szlakiem Zamkowych Odkrywców** („rodzinna”) winna być zrealizowane według
następującego scenariusza:

Przewodnik spotyka zwiedzających na placu przed kasą i zabiera do pomieszczenia, gdzie
znajduje się duży monitor (Baszta Snycerska), na którym przewodnik wyświetla kolejne,
przygotowane przez Zamawiającego slajdy.

Przewodnik ubrany jest w strój historyczny, niekoniecznie krzyżacki
(mężczyźni – stylizowany strój rycerski, kobiety – strój damy).

Przewodnik wyposażony jest w:

- identyfikator
- sakwę z literami do hasła
- kartę rozwiązań i pisak
- ew. pomoce naukowe (dodatkowe ilustracje)
- kaptury dla dzieci

Przewodnik wita grupę, przedstawia się i prezentuje wprowadzenie.

PRZEWODNIK – WPROWADZENIE

Jesteśmy w średniowiecznym zamku Malbork.

Ponad sześćset lat temu mieszkali w nim rycerze krzyżaccy.

(pokazuje obraz rycerzy krzyżackich)

Ich zwierzchnikiem był wielki mistrz.

(pokazuje obraz wielkiego mistrza).

Wielki mistrz rządził nie tylko Malborkiem,

ale całym państwem krzyżackim.

(pokazuje mapę z zamkami)

Tego państwa strzegło aż 120 ceglanych zamków.

Pomimo potęgi tych warowni, w połowie XV wieku Krzyżacy przegrali wojnę z

Polską i musieli opuścić swoją stolicę.

Malbork stał się jedną z twierdz Królestwa Polskiego.
(pokazuje mapę)

Dużo, dużo później, pod koniec XVIII w.,
panami zamku znów stali się Niemcy,
a po drugiej wojnie światowej raz jeszcze Polacy.
Teraz warownia nad rzeką Nogat jest wielką atrakcją turystyczną,
(pokazuje emblemat WHS)
odwiedzaną przez ludzi z całego świata.

W zamku nie ma już Krzyżaków,
ale pozostały w nim rozmaite ich sekrety.
Czy chcecie wyruszyć ze mną na wyprawę szlakiem tych tajemnic?
(czeka na reakcję zwiedzających)

Jeżeli tak, to każdy z nas będzie miał swoje zadanie.
Moim zadaniem będzie
przeprowadzenie was bezpieczną drogą przez zespół zamkowy
i przekazywanie rozmaitych przydatnych na szlaku informacji.
Zadaniem rodziców będzie opieka nad wami.
A waszym zadaniem będzie rozwiązywanie zamkowych zagadek
i odkrywanie zakonnych tajemnic!
(pokazuje slajd z ogólnym planem zespołu zamkowego
i rozsianymi w nim znakami zapytania).

Każdy z was będzie działał dla dobra całej grupy,
bo odtąd jesteście jedną drużyną rycerską.
(rozdaje kaptury rycerskie i pyta o imiona dzieci)
Pamiętajcie: jeden za wszystkich, wszyscy za jednego!

A wiecie dlaczego warto rozwiązywać zamkowe zagadki
i odkrywać krzyżackie tajemnice? (możliwość dialogu z dziećmi)
Po pierwsze dlatego, że odkrywanie tajemnic jest
fascynującą przygodą i sposobem zdobywania ważnych informacji.
Ale także dlatego, że nasza drużyna może w ten sposób...
odnaleźć tajemne hasło!
(obraz: tajemne hasło)
To hasło będzie niezbędne, aby wpuszczono was
do krzyżackiego skarbcza niespodzianek.
(obraz: skarbiec niespodzianek)
Nikt, kto nie zna tajemnego hasła, nie ma szans, aby tam wejść,
a jest to niezwykle i niesamowite miejsce!

Chcecie tam wejść?

Skoro tak, to musicie skompletować hasło.

Ono składa się z kilkunastu liter, które będziecie otrzymywać

za każdym razem, kiedy rozwiążecie jakąś zagadkę,

wykonacie dobrze jakieś zadanie

lub znajdziecie jakiś sekret.

Kolejne litery ułożą się w szereg – i to właśnie będzie hasło!

(slajd z ogólnym planem zespołu zamkowego

i rozszanymi w nim znakami zapytania, a przy każdym znaku zapytania widać niewyraźną literę).

Zdobyte przez was na szlaku litery będzie spisywał nasz skryba.

(przewodnik wybiera dziecko lub dorosłego i przekazuje mu kartę do zapisywania liter)

Czy wszystko jest jasne i czy możemy już ruszać?

(następuje wyjaśnienie wątpliwości przedstawianych przez zwiedzających)

* WAŁY PLAUENA I PRZEDZAMCZE

Przewodnik wyprowadza grupę, przez jakiś czas milcząc, aby dać czas zwiedzającym na przetrawienie treści intensywnego wstępu i na przyswojenie pierwszych wrażeń wizualnych (wschodnia panorama zamku).

Przewodnik zatrzymuje się i przekazuje informacje o tym, co widać: dojazd do zamku, Wały Plauena, Młynówka, Przedzamacze, itd.

Przewodnik opowiada o funkcjach Przedzamacza.

ZADANIE 1.

wersja a)

W finale narracji o Przedzamaczu przewodnik pokazuje dzieciom metalową chorągiewkę na szczycie Karwanu. Mówi, że ten znak związany jest z dawną funkcją tego budynku.

Pyta – jaka to była funkcja. Przewodnik może naprowadzać dzieci na odpowiedź.

Przekazuje im pierwszą literę – E. Prosi skrybę o zapisanie tej litery.

wersja b)

W finale narracji na Przedzamaczu przewodnik pokazuje odległą, cylindryczną basztę (Maślankowa). Pyta dzieci, kto stoi na samym szczycie tej wieży i co robi. Dla ułatwienia pokazuje wszystkim zdjęcie/rycinę wieży robiącej masło. Przewodnik

naprowadza dzieci na odpowiedź. Przekazuje im pierwszą literę – E. Prosi skrybę o zapisanie tej litery.

*** WJAZD NA ZAMEK ŚREDNI**

Na drewnianym moście pomiędzy Przedzamczem a Zamkiem Średnim przewodnik przekazuje możliwie prosto i krótko informacje o powstaniu zakonu krzyżackiego i jego pojawieniu się nad dolną Wisłą.

Następnie przechodzi do omówienia widocznych w przejeździe bramnym urządzeń obronnych.

ZADANIE 2.

wersja a)

Przewodnik pyta dzieci, dlaczego przejście pod groźną broną jest teraz bezpieczne?

Przecież wisi na łańcuchu, który jest nieco przerdzewiały... Dzieci muszą wskazać na dwie belki, na których opiera się krata. W nagrodę dzieci otrzymują literę X. Skryba zapisuje tę literę.

wersja b)

Przewodnik przekazuje dzieciom podstawowe informacje o funkcjonowaniu brony, nie używając wszakże tej nazwy. Pyta dzieci, jak nazywa się tego rodzaju brama. Jej nazwa kryje się w imieniu Bronisław. W nagrodę dzieci otrzymują literę X. Skryba zapisuje tę literę.

wersja c)

Poszukiwaną literę dzieci mogą znaleźć wpisaną w furtę prowadzącą na ganki obronne i hurdyce. Są to metalowe taśmy w kształcie litery X.

Przewodnik zaprasza dzieci do przejścia przez małą furtę, przy czym każde z nich musi podać hasło w postaci słowa „brona”.

*** DZIEDZINIEC ZAMKU ŚREDNIEGO**

Przewodnik wyjaśnia dzieciom funkcje tej części zespołu zamkowego oraz poszczególnych skrzydeł Zamku Średniego. Omawia te budowle, poczynając od skrzydła wschodniego, kończąc na Pałacu. Z jego ust nie pada jednak sformułowanie „wielki mistrz” albo „Pałac Wielkich Mistrzów”. Może powiedzieć „zwierzchnik zakonu”.

ZADANIE 3.

Przewodnik pyta dzieci, kto mógł mieszkać w Pałacu, a więc w najelegantszej budowli w całym zamku. W nagrodę dzieci otrzymują literę L.

*** DZIEDZIŃCZYK I STUDNIA**

Przewodnik mówi, że ich drużyna rycerska już wkrótce wejdzie do skrzydła zachodniego, ale najpierw należy sprawdzić, co znajduje się przed tą budowlą.

Przewodnik wyjaśnia, że w wielkiej sali za wysokimi oknami znajduje się ogromna sala jadalna, gdzie ucztowali goście zakonu.

ZADANIE 4.

Przewodnik prosi dzieci, by powiedziały, co może się znajdować w małym budynku, na którym widoczna jest płaskorzeźba ze sceną biblijną. Ta scena jest dla dzieci

podpowiedzią, podobnie, jak wychodzące ze ściany krany. Uczestnicy wyprawy otrzymują w nagrodę literę U. Skryba zapisuje czwartą literę hasła.

Teraz przewodnik dopowiada słowo o praktycznym znaczeniu tej studni, a także – ewentualnie – o znaczeniu sceny przy studni Jakubowej. Oprócz studni powinien też wskazać łąnię i piec ogrzewający wnętrze refektarza.

*** KUCHNIA PRZY WIELKI REFĘKTARZU + POMIESZCZENIE KUCHMISTRZA**

Przewodnik wyjaśnia historyczne funkcje kuchni przy Wielkim Refektarzu. Wspomina o wielkich ucztach, na jakie przygotowywano tu potrawy. Potem prowadzi grupę do pomieszczenia kuchmistrza. Tam daje uczestnikom wyprawy zadanie praktyczne.

*** KUCHNIA PRZY WIELKIM REFĘKTARZU + POMIESZCZENIE KUCHMISTRZA**

Przewodnik wyjaśnia historyczne funkcje kuchni przy Wielkim Refektarzu. Wspomina o wielkich ucztach, na jakie przygotowywano tu potrawy. Potem prowadzi grupę do pomieszczenia kuchmistrza. Tam daje uczestnikom wyprawy zadanie praktyczne.

ZADANIE 5.

W zabudowanej wewnątrz ściennej lub w skrzyni stojącej pod oknem znajdują się następujące przedmioty:

- obrus
- (srebrny) nóż
- (srebrna) tyłka
- (srebrna) miska
- (srebrny) czterozębny widelec bądź aluminiowy zaparacz do kawy (mały, rozkręcany, sześciokątny, ciśnieniowy)

Zadanie polega na wskazaniu przedmiotu, który nie mógł być się znaleźć na krzyżackim stole. Podrzucił go tutaj psotnik Slach – błazen wielkiego mistrza.

[Może wszędzie tam, gdzie na szlaku pogmatwał coś błazen – znajduje się jego podobizna, porter błazna z szelmowskim uśmiechem?]

Dodatkowe informacje dla przewodników:

Widelec – Hildegarda z Bingen gorliwie walczyła z widelcami głosząc, że posługiwanie się "diabelskim instrumentem" zamiast rąk, to jawne wyszydzanie i irytowanie Boga, chociaż mimo wielkiej kampanii przeciw widelcom, te wkraczały coraz częściej na stoły i to nie tylko świeckie, lecz nawet zakonne, jak tego dowodzi przykład miniatury z De Universo Rabanusa Maurusa (il. poniżej).

Rabanus Maurus, De Universo, sive etymologiarum opus. Archiwum klasztoru Monte Cassino.

Widelec był już używany przez św. Jadwigę (il. poniżej), żonę Henryka Brodatego i św. Kingę, po której ostał się zestaw sztuców z tyżeczką wykonaną z krwawnika, nożem z rękojeścią z kości słoniowej zwieńczoną postacią centaury i skuwką opatrzoną inskrypcją AVE MARIA GRATIA PLENA oraz właśnie widelcem z ametystowym trzonkiem.

Użycie czterozębnego widelca jest pewnym i bezpiecznym wyjściem.

W przypadku użycia zaparzacza problem wydaje się być bezdyskusyjny – nie serwowano gorących napojów.

W nagrodę za rozwiązanie zadania dzieci otrzymują literę T. Może być ona podana przez przewodnika albo – lepiej – wygrawerowana na widelcu. Na pozostałych przedmiotach, znajduje się nieco podobny znak krzyża.

wersja b)

Zamiast sztucców w skrzyni znajdują się trzy buty: wysoki rycerski, trzewik/ciżma i but współczesny. Zadanie – zidentyfikować but podrzucony Kuchmistrzowi przez Slacha, aby go skompromitować podczas uczty.

* WIELKI REFEKTARZ

Przewodnik omawia konstrukcję i dawną funkcję Wielkiego Refektarza.

ZADANIE 6. – szukanie rodziny.

Przewodnik mówi:

– Jesteście tutaj w gronie swoich rodzin. Ale w tej sali jest jeszcze jedna rodzina, tyle że wryta w kamieniu. Musicie ją znaleźć.

Dzieci mają znaleźć w przestrzeni Wielkiego Refektarza przedstawienie rodziny, a więc mamę, ojca i dziecko. Po znalezieniu przez uczestników wyprawy przedstawienia Świętej Rodziny, przewodnik mówi, że poszukiwana litera stanowi kształt owego obrazu (zwornik). Skryba wpisuje O do szeregu znalezionych liter.

* PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, LETNI REFEKTARZ

W Pałacu przewodnik skupia się na dwóch wybranych wnętrzach, to jest na refektarzach. Krótco mówi o urzędzie wielkiego mistrza, jego dworze i władzy.

* W LETNIM REFEKTARZU wspomina o audiencjach. Mówi też o epizodzie z oblężenia zamku w roku 1410.

ZADANIE 7.

Przewodnik prosi, aby młodzi uczestnicy wyprawy znaleźli jakiś dowód na to, że to wnętrze było ostrzeliwane przez polskich puszkarzy podczas oblężenia w lecie 1410 roku. Dzieci znajdują fragment kuli tkwiący we wschodniej ścianie i otrzymują literę M. Skryba zapisuje siódmą literę.

Przewodnik opowiada legendę o tej kuli.

* PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, REFEKTARZ ZIMOWY

W Refektarzu Zimowym przewodnik wyjaśnia dawną funkcję owej sali.

ZADANIE 8.

Przewodnik przypomina grupie (mówił to we wstępie), że w połowie XV wieku zamek Malbork i cała kraina wokół niego przeszły w ręce polskiego króla. Dlatego Pałac Wielkich Mistrzów stał się pałacem królewskim. Przewodnik prosi, aby dzieci znalazły jakiś dowód na to, że w tym pałacu rezydowali czasem polscy królowie. Dzieci znajdują kartusz herbowy króla Zygmunta III i otrzymują literę A. Skryba zapisuje kolejną literę.

* PAŁAC, SALA NAROŻNA

Następuje przejście przez Salę Królewiecką, bez przekazywania informacji o tym wewnątrz. W Sali Narożnej grupa potyka DAMĘ Z LUTNIĄ.

ZADANIE 9

W sali siedzi dama grająca na lutni. Dama przerywa grę i skarży się dzieciom, że błazen Slach (może pokazać dzieciom jego podobiznę) podrzucił jej niewłaściwe nuty. Prosi dzieci o pomoc. Prezentuje im krótkie fragmenty muzyczne/pieśni, i prosi, aby dzieci powiedziały jej, który utwór nie mógł być grany wielkiemu mistrzowi. W nagrodę dzieci otrzymują od damy albo od przewodnika literę R. Skryba zapisuje kolejną literę hasła.

wersja awaryjna ZADANIA 9

W razie gdyby z tych czy innych powodów zabrakło DAMY Z LUTNIĄ, przewodnik stawia przez grupą inne zadanie. Jest to krótka gra dworska *Komplementy*. Przewodnik wyjaśnia, że dwór wielkiego mistrza był znany w całej rycerskiej Europie. Do dworskich zwyczajów rycerskich należała m.in. gra w komplementy. Rycerze układali dystychy (dwuwersy) z zadaniem słowem, sławiąc przymioty obecnych na uczcie dam. Teraz trzech wybranych chłopców powinno (indywidualnie) wymyślić na poczekaniu i przedstawić damie/damom (wybrany spośród dziewcząt) dworne komplementy ze słowem „róża”. Chłopcy przedstawiają komplementy. Grupa nagradza je brawami, a przewodnik przekazuje wszystkim literę R. Skryba zapisuje kolejną literę hasła.

* PRZEJŚCIE NA ZAMEK WYSOKI

Grupa wychodzi z Pałacu i kieruje się do Zamku Wysokiego. Przewodnik wskazuje z mostu bryłę Pałacu w jej pełnej krasie, Baszty Mostowe i linie murów obronnych, przekazuje informacje o klauzurze i urządzeniach obronnych Zamku Wysokiego.

ZADANIE 10.

Grupa zatrzymuje się w międzybramiu. Przewodnik mówi, że wśród urządzeń obronnych znajduje się też tzw. machikuł. Tłumaczy, jak funkcjonował, ale nie pokazuje, gdzie się znajduje. Mówi, że dawno, dawno temu z tego machikułu rzucono kamienny pocisk. Pocisk rozbił się o bruk i pozostawił po sobie odciski znak – literę. Należy ją znaleźć. Oznacza to, że najpierw trzeba zidentyfikować machikuł, aby wiedzieć, skąd rzucono pocisk i gdzie szukać odbitej w bruku litery. Dzieci znajdują wyrytą w kamieniu literę „i”. Skryba zapisuje ją w szeregu dotychczas zdobytych liter.

* DZIEDZINIEC ZAMKU WYSOKIEGO

Przewodnik przekazuje informacje o domu konwentualnym.

Grupa wchodzi do Celi Witold. Przewodnik mówi o dawnej funkcji tego wnętrza.

ZADANIE 11.

W celi zamknięty jest nie człowiek a kolejna sekretna litera. Dzieci muszą znaleźć miejsce jej ukrycia i otworzyć szyfrową kłódkę. Aby poznać jej kod cyfrowy, muszą odnaleźć trzy cyfry: cyfra pierwsza – liczba pelikaniałek w gnieździe nad studnią, cyfra druga –

liczba okrągłych filarów kamiennych podtrzymujących krużganki, cyfra trzecia – liczba ogromnych fragmentów wiatraka, leżących obok siebie.

Następnie w Celi Witold dzieci powinny znaleźć w metalowej boazerii tajną skrytkę. W środku znajduje się (namalowana, przyklejona, zawieszona,) litera E. Skryba dopisuje ją do pozostałych.

*** KUCHNIA KONWENTU**

Wszyscy przechodzą do Kuchni Konwentu. Przewodnik mówi o funkcji tego wnętrza i posiłkach konwentu krzyżackiego.

ZADANIE 12.

W skrzyni albo na stole znajdują się są wiktuały do przygotowania z nich posiłku dla rycerzy krzyżackich. Niestety, błazen dorzucił do nich coś, co nie pasuje, co nie mogło być użyte. Wśród potraw rozmieszczonych na stole, znajduje się bowiem miska z frytkami. Zadanie polega na wskazaniu owej miski frytek jako potrawy niepasującej do stołu krzyżackiego. Przewodnik pyta, co podrzucił Slach. Dzieci otrzymują literę N. Skryba zapisuje dwunastą literę hasła.

*** KAPITULARZ**

Przewodnik przekazuje informacje o Kapitularze.

ZADANIE 13.

Układanka z głową. [Caput (łac.) – głowa. Kapitell – głowica.]

Błazen Slach pomieszał kamieniarzom elementy trzech kapiteli z filarów Kapitulacza.

Trzeba je uporządkować.

W trzech sakwach znajdują się czteroelementowe układanki przestrzenne (w skali 1:1) trzech kapiteli (odciski silikonowe czterech przedstawień na każdym kapitelu i odlane z nich kopie – gipsowe bądź z innego materiału odpornego na zniszczenie). Grupa dzielona jest na trzy zespoły, każdy z zespołów otrzymuje jedną sakwę z zadaniem skompletowania czteroelementowej układanki zgodnie z oryginałem. Po właściwym (zgodnym z oryginałem) ułożeniu, pod spodem kompletnie ułożonego kapitelu ukazuje się litera, dla pewności taka sama na każdym z trzech kapiteli. Dzieci uzyskują literę: B. Skryba wpisuje ją do hasła.

*** GDANISKO**

Przejdźcie do Gdaniska. Przewodnik przekazuje informacje o tym miejscu. Prowadząc tę narrację, stoi z dala od otwartych kabin latrynowych.

ZADANIE 14.

Przewodnik prosi uczestników wyprawy, aby znaleźli odpowiedź na pytanie, co służyło mieszkańcom zamku jako papier toaletowy. Dzieci znajdują odpowiedź w jednej z kabin latrynowych. Po przekazaniu odpowiedzi, dzieci otrzymują literę U, którą skryba wpisuje do hasła.

*** ŻŁOTA BRAMA**

Przewodnik przekazuje podstawowe wiadomości o Kościele NPM i Żłotej Bramie.

ZADANIE 15.

Przewodnik mówi o podstawowym znaczeniu wpisanym w Złotą Bramę i przypomina bardzo krótko nowotestamentową przypowieść o pannach mądrych i głupich. Pyta dzieci, gdzie w tym miejscu można znaleźć przedstawienie Autora owej przypowieści.

Jeżeli dzieci wskażą na zwornik, przewodnik mówi:

- Tak, w zworniku sklepiennym. Postać Chrystusa sędziego żywych i umarłych umieszczona jest w zworniku. Z tego słowa weźcie do hasła czwartą literę. (R)

Skryba wpisuje tę literę do hasła.

*** ZAMEK ŚREDNI, SKRZYDŁO WSCHODNIE**

Powrót na Zamek Średni. Wejście na wystawę bursztynu. Podczas przejścia przez dziedziniec Zamku Średniego przewodnik przekazuje grupie wstępną informację historyczną o bursztynie w gospodarce państwa zakonnego, na przykład:

- A czy wiecie, skąd Krzyczy mieli pieniądze na takie wielkie zamki? Między innymi z handlu złotem północy. Czym jest złoto północy zaraz wszyscy zobaczymy.

Grupa przechodzi wyłącznie przez pierwszą część ekspozycji i uzyskuje informacje o pochodzeniu bursztynu oraz inkluzjach (nowe ułożenie eksponowanych inkluzji).

Z galerii grupa wchodzi do pracowni bursztynnika.

ZADANIE 16:

Na wystawie dzieci poznały właśnie pochodzenie bursztynu i pojęcie inkluzji. Mistrz bursztynowy mówi im i pokazuje, że człowiek potrafi zrobić z tego wielkiego daru natury niezwykle cuda. Pokazuje krótko obróbkę bursztynu. Pokazuje też zdjęcie szkatuły Mauchera i ewentualnie Komnaty Bursztynowej. Potem zapala bursztynowy kamyk (wyjaśniając etymologię słowa *bursztyn*, od niemieckiego *Bernstein* – *płatący kamień*), wkłada do rodzaju kadzielnicy (tak aby nikt się nie oparzył) i każe odgadnąć, czym pachnie ten dym. W nagrodę dzieci otrzymują literę G.

Inną wersją zadania praktycznego jest prośba o wyjaśnienie pochodzenia naturalnych otworów w bryle bursztynu z wykorzystaniem informacji zdobytych na wystawie.

Po uzyskaniu ostatniej litery, przewodnik mówi, że drużyna rycerska z powodzeniem skompletowała całe hasło. Brzmi ono: „Ex-luto-Marienburg”.

Jest tylko jeden poważny problem. Jak zrozumieć te słowa? Jest na to sposób! W piwnicach zamkowych można znaleźć glosarium i dzięki niemu rozszyfrować polskie znaczenie hasła.

Przejdźcie do piwnic pod Skrzydłem Zachodnim.

*** PIWNICE POD SKRZYDŁEM ZACHODNIM**

Przechodząc przez piwnice, przewodnik udziela informacji o ich dawnych funkcjach.

Wprowadza grupę na antresolę, gdzie znajduje się stół a na nim trzy egzemplarze glosarium. Księgi przytroczone są do stołu łańcuchami. Młodzi uczestnicy wyprawy odcyfrowują łacińskie (i niemieckie) słowa hasła. Skryba zapisuje hasło po polsku.

Przewodnik przekazuje grupie brzmienie całej średniowiecznej sentencji: „Mediolan z marmuru, Buda z kamienia a Malbork z błota (gliny)”.

Przewodnik rozmawia z dziećmi o znaczeniu tego hasła, czyli o fenomenie największe ceglanej budowli świata. Prowadząc tę rozmowę może się posłużyć niektórymi eksponatami z piwnic pod Pałacem (ważne, aby zbliżyć do widzów i lepiej wyeksponować cegły ze śladami łap zwierzęcych, ludzkich stóp i narzędzi) i bryłami zabudowań zamkowych z widzianymi perspektywy fos zamkowych.

*** FOSY I OKOLICE BASZT MOSTOWYCH**

Mając w ręku hasło w obu wersjach językowych, grupa dochodzi do dużego namiotu rozstawionego w pobliżu Baszt Mostowych.

Grupa podaje hasło i jest wpuszczona do namiotu (Przewodnik żegna się z grupą) – SKARBCA KRZYŻACKICH NIESPODZIANEK. Tu, w namiocie, czeka rycerz krzyżacki, być może w towarzystwie błazna wielkiego mistrza Słacha. Obaj proponują dzieciom kilka rycerskich zabaw.

8. Trasa **Rycerska przygoda na Zamku** – (podczas imprezy plenerowej „Oblężenie Malborka” do realizacji zgodnie z zarządzeniem Dyrektora MZM - dotyczy ilości grup podanych w Zarządzeniu oraz godzin wejść.).Oprowadzanie grupy trwa nie mniej niż 1,5 godziny. Ilość osób w grupie nie powinna przekroczyć 30 osób.
Przewodnik (w stroju historycznym) spotyka się grupą turystów przed budynkiem kas zamkowych. Dalej trasa wiedzie przez: Bramę Główną, Dziedziniec zamku Średniego, Wielki Refektarz, Pałac wielkiego mistrza, Kuchnię na Zamku Wysokim, Kapitułarz, Kościół NMP, Gdanisko, piwnice skrzydła zachodniego Zamku Średniego, fosę zachodnią. W czasie wędrówki grupa spotyka po drodze małe formy sceny teatralnej, wykonywane przez rekonstruktorów, których ogólną treść Zamawiający przekaże Wykonawcy nie później niż na 7 dni przed planowanym wykonaniem usługi na tej trasie.
9. **Nocne Zwiedzanie Zespołu Zamkowego w Malborku** – impreza okolicznościowa, polegająca na prezentowaniu zorganizowanym grupom turystów wybranych wnętrz zamkowych w nocnej scenerii. Czas zwiedzania ok.1,5 godz. Zwiedzanie to odbywa się po zamknięciu zamku w godzinach wieczornych i nocnych.
10. Trasa **wieża** funkcjonuje w sezonie letnim (jeżeli Zamawiający nie ustali odpowiednio wcześniej zmiany dat granicznych) i polega na oprowadzeniu formujących się grup (przy kasie biletowej wieży umożliwiającej zakup biletu wstępu na wieżę) po terenie ganków obronnych i wieży oraz zakończeniu trasy turystycznej zgodnie z obowiązującymi ustaleniami.
11. W dniach: 01 stycznia, Niedziela Wielkanocna, 01 listopada, 25 grudnia, Muzeum jest nieczynne.
W dniach: 06 stycznia, w Wielką Sobotę, Boże Ciało, 11 listopada, 24 grudnia, 31 grudnia dostępna jest tylko Trasa Zielona po terenach zewnętrznych.
12. **Turyści indywidualni** proszeni są (po wykupieniu biletów wstępu) o oczekiwanie na przewodnika. Wykonawca winien organizować oczekiwanie turystów w wyznaczonym

przez Zamawiającego „Punkcie zbiórki turystów indywidualnych” w ten sposób, by tworzyć grupy do 30 osób w czasie oczekiwania nie dłuższym niż **15 minut w lipcu i sierpniu**. W pozostałych miesiącach - w czasie **nie dłuższym niż 30 minut**. Do obowiązków Wykonawcy należy dbałość o to, by wszyscy turyści oczekujący na zwiedzanie, a przebywający na terenie recepcyjnym kas zamkowych (również poczekalni), byli poinformowani o wyruszającej aktualnie grupie zwiedzających.

13. Liczebność **zorganizowanej grupy turystów** wchodzącej do zamku z jednym przewodnikiem nie może przekraczać 30 osób. Liczniejsze grupy muszą się podzielić na mniejsze i wykupić dodatkową usługę przewodnicką.
14. Usługa przewodnicka winna być wykonywana przez osoby władających biegle językami: polskim, niemieckim, angielskim, rosyjskim, francuskim, hiszpańskim, czeskim, ukraińskim i włoskim.

W szczególności Wykonawca powinien zapewnić nie mniej niż **150** przewodników w języku polskim, oraz nie mniej niż:

- w j. niemieckim: **20** przewodników
- w j. angielskim: **10** przewodników
- w j. rosyjskim: **5** przewodników
- w j. francuskim: **1** przewodników
- w j. hiszpańskim: **1** przewodnik
- w j. czeskim: **1** przewodnik
- w j. ukraińskim: **1** przewodnik
- w j. włoskim: **1** przewodnik

Lista przewodników uprawnionych do świadczenia przedmiotu umowy przekazana przez Wykonawcę przed zawarcie umowy stanowi załącznik do umowy. Prawo do oprowadzania turystów indywidualnych oraz grup turystycznych po terenie zespołu zamkowego w Malborku mają przewodnicy którzy ukończyli z pozytywnym wynikiem kurs przewodnicki organizowany przez Koło Przewodników Malborskich, zgodnie z listą tematów i bibliografią wymaganą w celu zdobycia uprawnień.

15. Wykonawca winien przeprowadzać usługę w **sposób płynny, zapewniający ciągłość świadczenia usługi** w dniach i godzinach wyznaczonych przez Zamawiającego:
- w sezonie letnim: w godzinach 9.00. – 20.00 i 21.00 – 24:00.
 - w sezonie zimowym: w godzinach 9.00. – 16.00. i 17.00 – 24:00.
- siedem dni w tygodniu.
16. Rzeczywisty czas oprowadzania nie może być krótszy niż 3,5 godziny w przypadku zwiedzania w dniach wtorek – niedziela („trasa historyczna”) i 1 godziny w dniach zamknięcia wystaw i po zakończeniu sprzedaży biletów na trasę historyczną („trasa zielona”), chyba że skrócenie oprowadzenia następuje na wyraźne życzenie

zwiedzających, co winno być udokumentowane i udostępniane na życzenie Zamawiającego.

17. Rezerwacja grup zorganizowanych odbywać się będzie za pośrednictwem Działu Obsługi Zwiedzających (sekcja rezerwacji) Muzeum Zamkowego w Malborku.
18. Zamawiający dostarczy Wykonawcy w określony dzień tygodnia wykaz przyjętych rezerwacji na okres tygodnia.
19. Wykonawca zapewni w miesiącach maj – czerwiec, dyspozycyjność nie mniej niż 70 przewodników, o których mowa w pkt. 14 powyżej w godzinach od 09.00 do 12.00 przez 7 dni w tygodniu.
20. Wykonawca wyznaczy Koordynatorów i ich zastępców w poszczególnych grupach językowych:
 - a) język polski
 - b) język niemiecki
 - c) język rosyjski
 - d) język angielski i języki pozostałePo zawarciu umowy przekaze ich imię, nazwisko oraz numer kontaktowy. Zadaniem Koordynatorów będzie przyjmowanie informacji od Zamawiającego o aktualnym zapotrzebowaniu na usługę przewodnicką oraz zapewnienie warunków do jej niezwłocznego wykonania. Pracownicy muzealnej kasy będą kontaktować się pod wskazany adres mailowy lub numer telefonu Koordynatora, zgłaszając tym samym zapotrzebowanie na przewodnika. Informacja telefoniczna jest wystarczającym i wiążącym warunkiem zgłoszenia zapotrzebowania na usługę przewodnicką dla grup zorganizowanych przez cały okres obowiązywania umowy.
21. Wykonawca w cenie oferty zobowiązuje się do zrealizowania na rzecz Zamawiającego dwóch (bezpłatnych) usług przewodnickich na wszystkich trasach tematycznych przez każdego z przewodników wymienionych w Załączniku nr 8 do Umowy.
22. Usługa, o której mowa powyżej w pkt. 21, odbywa się wyłącznie na zapotrzebowanie zgłoszone i rejestrowane przez Zamawiającego. Usługa ta będzie zgłaszana danemu Koordynatorowi lub jego zastępcy.
23. Zamawiający ma prawo kontrolować sposób wykonywanej usługi przewodnickiej, zwracając szczególną uwagę na czas jej trwania, zawartość merytoryczną prezentowanej narracji, komplementarność odwiedzanych przestrzeni muzealnych przewidzianych w obowiązującej trasie turystycznej, komunikatywność i jakość relacji interpersonalnych oraz wydawać wiążące zalecenia w tym zakresie.

Praca przewodników będzie na bieżąco monitorowana przez pracowników merytorycznych MZM lub innych osób wyznaczonych przez Zamawiającego. Uwagi Zamawiającego dotyczące pracy przewodników będą wymieniane drogą elektroniczną. W przypadku stwierdzenia przez Zamawiającego nienależytego wykonywania obowiązków przez przewodnika, Wykonawca zobowiązany jest na żądanie Zamawiającego dokonać zmiany osób wskazanych na liście przewodników uprawnionych do świadczenia przedmiotu umowy, w terminie określonym umową.

24. Przewodnicy zobowiązani są do świadczenia usług najwyższej jakości oraz do przestrzegania obowiązujących w Muzeum regulaminów i zarządzeń.
25. Przewodnik powinien mieć w czasie oprowadzenia schludny strój, i w kontaktach ze zwiedzającymi zachowywać wysoki poziom kultury osobistej.
26. Do realizacji niniejszego zamówienia Wykonawca zapewni przewodnikom wykonującym przedmiot umowy, czytelne, imienne identyfikatory, o treści i formie zatwierdzonej przez Zamawiającego, które winny być przez nich noszone w widocznym miejscu, umożliwiającym bezproblemową identyfikację.
27. Zamawiający zastrzega sobie prawo imiennego wskazania osoby przewodnika, dla świadczenia usług w trakcie imprez okolicznościowych takich jak Obłężenie Malborka, Noc Muzeów, Nocne Zwiedzanie.