

KOD BALTAZARA

W średniowiecznych piwnicach Krzysztoforów odnaleziono mocno nadgryziony zębem czasu dokument. Choć w części jest on nieczytelny można jednak rozpoznać fragmenty tekstu, przypominające tajny szyfr! Pod rękopisem widnieje intrygujący podpis – Baltazar. Kim był tajemniczy autor? W jaki sposób dokument znalazł się w kilkusetletniej piwnicy krakowskiej kamienicy i co oznacza zamazany kod pozostawiony przez Baltazara?

Weźcie udział w śledztwie rodem ze średniowiecza! Odkrywajcie z nami fascynujące tajemnice Krakowa ukryte w jego najstarszych murach. Zagłębimy do podziemnych zakamarków przeszłości i pod sklepienia majestatycznych wież. Aby rozszyfrować tajemniczy kod udamy się na dawne cmentarzysko, przekroczymy największe wrota średniowiecznego Krakowa i zagłębimy w głąb ziemi poprzez oko studni. Czy prastare miasto zdradzi nam swoje sekrety? Czy uda nam się rozwiązać zagadkę KODU BALTAZARA?

Ramowy plan dnia

- 7.30 – 9.00 – przyjmowanie dzieci w sali SPOTKA, zabawy poczekajkowe, integracja
- 9.00 – 12.00 – blok zajęć przedpołudniowych
- 12.00 – 13.00 – obiad i odpoczynek
- 13.00 – 15.00 – blok zajęć popołudniowych
- 15.00 – 16.00 – podwieczorek, podsumowanie dnia i swobodna zabawa
- 15.30 – 16.30 – odbieranie dzieci przez rodziców i opiekunów z sali SPOTKA

DZIEŃ 1 – Misja: średniowiecze

W programie:

- Poznajmy się – zajęcia integrujące grupę, wprowadzenie w tematykę półkolonii – Kod Baltazara
- Krzysztoforzy od piwnic – *W poszukiwaniu tajemnego kufra* – rozpoczęcie misji
- *ABC fechtunku* – warsztaty bronioznawcze z wykorzystaniem replik broni dawnej
- Szkoła fechtunku z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych

DZIEŃ 2 – Wieża szyfrów

W programie:

- *Spacer po Wieży Ratuszowej* – quest
- Wejście do wnętrza hełmu Wieży Ratuszowej, oglądanie panoramy miasta (lornetki)
- *W skryptorium i w drukarni* – warsztaty pisarskie, wykonanie zakładki z dekoracyjną bordiurą
- Gry i zabawy na świeżym powietrzu

DZIEŃ 3 – Tajemnice podziemi

W programie:

- *Denary i cetnary, czyli sekrety podziemnego miasta* – interaktywne zwiedzanie trasy turystycznej w Rynku Podziemnym
- *Bardzo stara szafa* – warsztaty mody dawnej
- *Na wybiegu* – pokaz mody średniowiecznej w wykonaniu uczestników półkolonii
- Gry i zabawy na świeżym powietrzu

DZIEŃ 4 – Strażnicy miasta

W programie:

- *Misja: Rondel* – quest w Barbakanie i na Murach Obronnych
- Konkurs o tematyce związanej z obronnością miejską
- *Kierunek średniowiecze* – interaktywny spacer w poszukiwaniu średniowiecznych śladów w mieście
- Gry i zabawy na świeżym powietrzu

DZIEŃ 5 – Łamacze szyfrów

W programie:

- *Krakowska kuchnia, czyli co jadano w dawnym Krakowie* – kalambury
- Warsztaty w Żywym Muzeum Obwarzanka
- Łamacze szyfrów, czyli o co chodzi w Kodzie Baltazara – finał średniowiecznego śledztwa
- Niespodzianka na zakończenie półkolonii 😊