

TRASA RODZINNA

ODKRYWCY ZAMKOWYCH TAJEMNIC

- scenariusz oprowadzania (aktualizacja: T. Bogdanowicz, A. Dzikowski 2023)©

Uwaga: **czernym kolorem** zaznaczone są w tekście pomoce materialne, elementy infrastruktury lub inne rzeczy do przygotowania i sfinansowania w związku z realizacją przedsięwzięcia.

- Przewodnik ubrany jest w strój historyczny, zdefiniowany wg. następujących kryteriów:

(załącznik nr 1)

Przewodnik **wyposażony jest w:**

- identyfikator
- sakwę z literami do hasła
- tesar z mozaiki malborskiej Madonny
- tabliczkę woskową i stylus
- ew. pomoce naukowe (dodatkowe ilustracje)
- kaptury dla dzieci

1. OKOLICE CENTRUM OBSŁUGI ZWIEDZAJĄCYCH (KAS)

- Przewodnik spotyka zwiedzających, wita ich, przedstawia się i formuje z nich grupę docelową projektu.

2. ULICA STAROŚCIŃSKA

- Przewodnik prowadzi grupę ulicą Starościńską, **nie zatrzymuje się** przy fotografii „1945”; **szczególną uwagę zwracając na figurę patronki zakonu, miasta i kościoła – Najświętszej Maryi Panny – podając przykład: „Marienburg – miasto Maryi”** (rozwińcie w zadaniu 15). Dla uniknięcia kolizji z grupami zwiedzających, może zebrać grupę we wnętrzu zachowanego przyziemia baszty po przeciwnej stronie ulicy Starościńskiej, naprzeciw postaci Madonny.

- Idąc dalej daje czas zwiedzającym na przyswojenie pierwszych wrażeń wizualnych (wschodnia panorama zamku).

- Przewodnik zatrzymuje się dopiero przed Bramą Snycerską i tu przekazuje informacje o tym, co widać: wschodnia panorama Zamku Średniego, budynek, baszty, fosy itd.

3. WSTĘP – POWITANIE GOŚCI I WYJAŚNIENIE ZASAD WIZYTY W ZAMKU

We wnętrzu przyziemia baszty (dawna siedziba Koła Przewodników), gdzie znajduje się duży monitor na którym można prezentować obrazy, przewodnik prezentuje wprowadzenie.

PRZEWODNIK – WPROWADZENIE

- Jesteśmy w średniowiecznym zamku Malbork. Ponad sześćset lat temu mieszkali w nim Krzyżacy (pokazuje **obraz Krzyżaków**).
- Ich zwierzchnikiem był wielki mistrz (pokazuje **obraz wielkiego mistrza**).
- Wielki mistrz rządził nie tylko Malborkiem, ale całym państwem krzyżackim. Tego państwa strzegło aż 120 ceglanych zamków (pokazuje **mapę z zamkami**).
- 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**). (rozwińcie w zadaniu 8).
- Dużo, dużo później, pod koniec XVIII w., zamek przejęło państwo niemieckie, a po drugiej wojnie światowej raz jeszcze Polacy. Teraz warownia nad rzeką Nogat jest wielką atrakcją turystyczną, (pokazuje **emblem UNESCO**) odwiedzana przez ludzi z całego świata.
- W zamku do dziś można spotkać Krzyżaków, oraz poznać rozmaite ich sekrety. Zatem zabieram was na wyprawę szlakiem tych tajemnic!
- Dziś każdy z nas będzie miał swoje zadanie. Moim zadaniem będzie przeprowadzenie was bezpieczną drogą przez zamek 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 rozszanymi w nim znakami zapytania**).
- Każdy z was będzie działał dla dobra całej grupy, bo odtąd jesteśmy jedną drużyną rycerską.
- 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 poznać ostatnią tajemnicę Krzyżaków. (obraz: **komnata krzyżackich tajemnic**).
- Hasło 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 na woskowej tabliczce nasz skryba. (przewodnik wybiera dziecko lub dorosłego i przekazuje mu **tabliczkę woskową i stylus do zapisywania liter**)
- Następnie przewodnik rozdaje **kaptury** i pyta o imiona dzieci.
- Czy wszystko jest jasne i czy możemy już ruszać?
(następuje wyjaśnienie wątpliwości przedstawianych przez zwiedzających)

4. PRZEDZAMCZE

- Przewodnik opowiada o funkcjach Przedzamcza.

ZADANIE 1.

wersja a)

W finale narracji o Przedzamczu 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 Przedzamczu przewodnik pokazuje odległą, cylindryczną basztę (Maślankowa – obecnie słabo widoczna). Pyta dzieci, kto stoi na samym szczycie tej wieży i co robi. Dla ułatwienia pokazuje wszystkim **zdjęcie/rycinę widzmy robiącej masło.** Przewodnik naprowadza dzieci na odpowiedź. **Przekazuje im pierwszą literę – E.** Prosi skrybę o zapisanie tej litery.

5. WJAZD NA ZAMEK ŚREDNI

Przed bramą główną 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? 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.

Zależnie od sytuacji i zdolności grupy, przewodnik **może zaprosić** dzieci do przejścia przez małą furtę, przy czym każde z nich musi podać hasło w postaci słowa „brona”.

6. 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**.

7. 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 łaźnię i piec ogrzewający wnętrze refektarza.

8. 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 wnęce ściennej lub w skrzyni stojącej pod oknem znajdują się następujące przedmioty:

- **obrus**
- **(srebrny) nóż**
- **(srebrna) łyżka**
- **(srebrna) miska**
- **(srebrny) czterozębny widelec bądź aluminiowy zaparzac 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.

Wszędzie tam, gdzie na szlaku pogmatwał coś błazen – znajduje się jego **podobizna, portret 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. Widelec był już używany przez św. Jadwigę, żonę Henryka Brodatego i św. Kingę, po której ostał się zestaw sztuców z łyżeczką 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.

wg. K. Stronczyński, Legenda obrazowa o świętej Jadwidze..., Kraków 1880.

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.**

9. 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 literę O** do szeregu znalezionych liter.

10. PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, LETNI REFĘKTARZ

W Pałacu przewodnik skupia się na dwóch wybranych 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 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.

11. PAŁAC WIELKICH MISTRZÓW, REFĘKTARZ 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.

12. PAŁAC, SALA NAROŻNA

Następuje przejście przez Salę Królewską, **bez przekazywania informacji** o tym wnętrzu. 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 przed 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 zadany 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.

13. PRZEJŚCIE NA ZAMEK WYSOKI

Grupa wychodzi z Pałacu i kieruje się do Zamku Wysokiego.

- W tym momencie przewodnik informuje o możliwości zorganizowania krótkiej (do 10 min.) przerwy i skorzystania z toalety.

Po ewentualnej przerwie 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 zrzucano kamienny pocisk. Pocisk rozbił się o bruk i pozostawił po sobie odciśnięty znak – literę. Należy ją znaleźć. Oznacza to, że najpierw trzeba zidentyfikować machikuł, aby wiedzieć, skąd zrzucano pocisk i gdzie szukać odbitej w bruku litery. Dzieci znajdują **wyrytą w kamieniu literę „i”**. Skryba zapisuje ją w szeregu dotychczas zdobytych liter.

14. 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 pelikaniątek w gnieździe nad studnią (3), cyfra druga – liczba okrągłych filarów kamiennych podtrzymujących krużganki (9), cyfra trzecia – liczba ogromnych fragmentów wiatraka wodnego (2), 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.

W przypadku braku dostępu do CELI WITOLD (brak szyfrowanej kłódkii), przewodnik zwraca uwagę na Pelikana nad studnią wspominając (opcjonalnie) o **eucharystycznej symbolice ptaka**, i poleca wpisanie drugiej litery nazwy ptaka „E”. Na jednym z filarów od strony cembrowiny można znaleźć napis „PELIKAN”.

15. KUCHNIA KONWENTU

ZADANIE 12.

W skrytce za trzonym kuchennym 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.

16. KAPITULARZ

Przewodnik przekazuje informacje o Kapitularzu.

ZADANIE 13.

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

Błazen Slach pomieszał kamieniarzom elementy kapitela z jednego filara Kapitularza. Trzeba je uporządkować.

Po właściwym (zgodnym z oryginałem) ułożeniu, na wierzchu kompletnie ułożonego kapitela ukazuje się litera. Dzieci **uzyskują literę: B**. Skryba wpisuje ją do hasła.

17. GDANISKO

Przejście do Gdaniska. Przewodnik przekazuje informacje o tym miejscu. Podkreśla militarną funkcję górnych pięter wieży. Prowadząc narrację o funkcji sanitarnej, stoi z dala od otwartych kabin latrynowych.

ZADANIE 14.

Przewodnik prosi o to, aby uczestnicy znaleźli odpowiedź na pytanie jak nieczystości z toalet usuwane były z okolicy wieży. Po przekazaniu odpowiedzi, dzieci otrzymują **literę U**, którą skryba wpisuje do hasła.

Po odwiedzeniu Gdaniska i rozwiązaniu tam zadania grupa kieruje się w stronę Złotej Bramy.

18. ZŁOTA BRAMA i KOŚCIÓŁ NPM

Przewodnik przekazuje krótko podstawowe wiadomości o Złotej Bramie i wchodzi z dziećmi do Kościoła NPM.

Przewodnik podaje krótko garść podstawowych informacji o kościele zamkowym (głównie o jego funkcjach w wiekach średnich).

ZADANIE 15.

Przewodnik wskazuje na oświetlony kamień w centralnym miejscu sklepienia prezbiterium kościoła. Zachęca do rozpoznania postaci wyrzeźbionych w kamieniu. **Przypomina pełną nazwę zakonu**. Następnie informuje, że kościół, w którym właśnie się znajdują jest **pod wezwaniem Najświętszej Maryi Panny**, po czym zadaje podchwytliwe pytanie: „Dlaczego Krzyżacy zamurowali wychodzące na wschód, środkowe okno prezbiterium kościoła?”

Rozwijając odpowiedź przewodnik udziela informacji na temat rozmiarów, wagi i techniki wykonania figury. Pokazuje **teser z mozaiki** pokrywającej kolosa malborskiego.

W nagrodę za wypełnienie tego zadania i odkrycie sekretu wpisanego w mury kościoła, uczestnicy wyprawy otrzymują **literę R**.

Skryba wpisuje tę literę do hasła.

19. ZAMEK WYSOKI, WYSTAWA WITRAŻU

Po zejściu z krużganków kręconymi schodami, przewodnik wprowadza uczestników na wystawę witrażu. Tam zapoznaje uczestników z historią prezentowanej kolekcji, tematyką biblijną, staro- i nowotestamentową oraz techniką wykonania witrażu (materiały, narzędzia, technologie).

ZADANIE 16:

Następnie zadaje pytanie: „Ile zwierząt przedstawił twórca na prezentowanych w sali witrażach?” Prawidłowa odpowiedź to 14. UWAGA! - prawdopodobnie najtrudniej zauważyć węża wypełzającego z kielicha!

Litera G wędruje do uczestników po podaniu prawidłowej odpowiedzi.

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.

- Przejście do piwnic pod Skrzydłem Zachodnim.

20. 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.

Następnie przewodnik wprowadza grupę do piwnic pod Pałacem Wielkich Mistrzów, gdzie znajduje się **komnata krzyżackich tajemnic**, a w niej, na starej beczce leży oryginalna **krzyżacka cegła** ze śladami palców zamkowego rzemieślnika (strycharza). W głębi komnaty czuwa na straży **krzyżacki rycerz**.

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 największej ceglanej budowli świata.

Wersja a)

Przewodnik prosi o wspólne, głośne wypowiedzenie hasła. W tym momencie **z beczki** rozlega się tajemniczy głos: „Dzisiaj poznaliście wiele tajemnic tego zamku. Rozwiązaliście największą jego zagadkę. W nagrodę możecie uwiecznić swój pobyt w naszej twierdzy na zdjęciu w otoczeniu strażnika mojej komnaty.”

Wersja b)

Prowadząc tę rozmowę może się posiłkować 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. Zachęca do zrobienia sobie wspólnego zdjęcia przy sylwetce krzyżackiego rycerza.

FOSY I OKOLICE BASZT MOSTOWYCH - Wyjście z zamku