

6 sierpnia 2025



„Tajemnica Królewskiego Strażnika” z Muzeum Zamkowego w kolejnym etapie ogólnopolskiego konkursu

Muzeum Zamkowe w Sandomierzu zakwalifikowało się do kolejnego etapu konkursu dla instytucji kultury na najciekawszy scenariusz questu, który w angażujący sposób przedstawi lokalną kulturę, tradycje, sztukę i dziedzictwo kulturowe.

Drugi etap konkursu polega na głosowaniu internetowym – zachęcamy do głosowania na scenariusz questu zatytułowanego „*Tajemnica Królewskiego Strażnika*”, przygotowanego przez Muzeum Zamkowe w Sandomierzu. Na stronie internetowej Fundacji Questingu <https://questing.pl/>, należy kliknąć w zakładkę *Konkurs dla instytucji kultury Wybierz najciekawszy quest*, następnie na wyświetlonej liście można odnaleźć pozycję nr 14 czyli scenariusz Muzeum Zamkowego w Sandomierzu.

Link do głosowania:

<https://questing.pl/ruszylo-glosowanie-internautow-w-konkursie-dla-instytucji-kulturalnych/>

Głosować można tylko do 9 sierpnia. Ponadto należy zaznaczyć, że z jednego adresu IP można zagłosować raz na 24h. Spośród 72 pomysłów zakwalifikowanych do drugiego etapu, zrealizowanych zostanie jedynie 30.

Muzeum Zamkowe w Sandomierzu przygotowało scenariusz questu zatytułowanego „Tajemnica Królewskiego Strażnika”. Quest ten ma na celu odkrywanie historii Sandomierza i Zamku Królewskiego przez pryzmat jego najcenniejszych skarbów. Bohaterem questu jest Szach Sandomierski – sympatyczny pluszak „Szasek” lub „PluSzach”, strażnik dziedzictwa i przewodnik po muzealnych tajemnicach. Jako niezwykle świadek historii, który „pamięta” dawne czasy, dzieli się anegdotami i ciekawostkami, a jednocześnie zachęca do samodzielnego odkrywania zagadek.

W zakresie prezentacji lokalnej kultury i dziedzictwa quest ma pokazać Muzeum jako miejsce, gdzie każda sala kryje fragment większej opowieści. „PluSzach” prowadzi uczestników po zamku, nawiązując do jego historii na przestrzeni dziejów, wskazując na powiązania między historią miasta a królewskim zamkiem. Każdy punkt na trasie związany jest z konkretnym artefaktem – od szachów sandomierskich, przez obiekty/zabytki znajdujące się w zasobach wieloprofilowego muzeum związanych z historyczną ziemią sandomierską. Narracja inspirowana stylem powieści przygodowych, pobudza do myślenia niczym śledztwo historyczne – uczestnicy szukają tropów, rozwiązują zagadki i odkrywają jak poszczególne przedmioty łączą się w opowieść o mieście i jego mieszkańcach. Quest ma w przystępny sposób uczyć, bawić i jednocześnie budując emocjonalną więź z lokalnym dziedzictwem.

Konkurs zorganizowany został przez Fundację Questingu w ramach projektu „Śladami tradycji – edukacyjne questy dla młodzieży” dofinansowanego ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Nasze tradycje. Jego celem jest wykorzystanie metodologii Questingu do edukacji uczniów ostatnich klas (6-8) szkół podstawowych oraz uczniów wszystkich klas szkół ponadpodstawowych na temat dziedzictwa kulturowego, kultury i tradycji lokalnych w celu zwiększenia ich świadomości kulturalnej.

Na podstawie przeprowadzonego konkursu wyłonionych zostanie 30 opisów tras, które Fundacja Questingu opracuje wspólnie z uczestnikami metodą warsztatową z udziałem młodzieży szkolnej. Opracowane merytorycznie i sprawdzone w terenie questy zostaną wprowadzone do bazy aplikacji mobilnej Questing – gry terenowe. Na podstawie każdego

„Tajemnica Królewskiego Strażnika” z Muzeum Zamkowego w
kolejnym etapie ogólnopolskiego konkursu | 3

stworzonego questu odbędzie się także wydarzenie promocyjne – grywalizacja z nagrodami.

Zachęcamy do oddawania głosów na scenariusz questu zatytułowanego „*Tajemnica Królewskiego Strażnika*”, przygotowanego przez Muzeum Zamkowe w Sandomierzu.