



**HERITAGE**  
for **DIGITAL**  
and **LITERACY**  
**LEARNING**

# ODKRYJ NASZE DZIEDZICTWO VICTOR W RATUSZU MIEJSKIM



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

W sercu Belgii, pomiędzy łagodnymi wzgórzami i starożytnymi rzekami, leży miasto Mons, miejsce przeniknięte historią i legendą. To właśnie tutaj, wśród lśniącego bruku i ozdobnych fasad, mieszka Victor, sympatyczny dziesięcioletni chłopiec o błyszczących oczach i zmierzwionych włosach.

**INTERAKTYWNE ELEMENTY:** Mapa Belgii.

**INTERAKTYWNE ELEMENTY / PRZYCISKI / POKAŻ WIĘCEJ:**

umieść przyciski w wybranym miejscu na obrazku.


**NA KAŻDYM PRZYCISKU:** Dodaj interaktywność / Otwórz okno i wybierz jeden z szablonów

Pewnego słonecznego poranka, gdy Wielki Plac budził się do życia, Victor wyruszył na przygodę do charakterystycznego ratusza w Mons, znanego z brabanckiej architektury gotyckiej i tajemniczej małej małpki. Jego mury, milczący świadkowie historii, prowadziły przez wielki portal na elegancki dziedziniec, a każda przebudowa ujawniała historię pokoju i sprawiedliwości.

### **INTERAKTYWNE ELEMENTY:**

Quiz: Kiedy rozpoczęła się budowa ratusza?

### **INTERAKTYWNE PYTANIA / WIELOKROTNY WYBÓR.**



Victor był szczególnie zaintrygowany małym posągiem z kutego żelaza po lewej stronie bramy: słynną małpką Grand'Garde. Istnieją trzy hipotezy na temat jej pochodzenia: arcydzieło kowalskie, pręgierz dla dzieci lub znak starej tawerny. Tradycja głosi, że dotknięcie głowy małpy własną dłonią przynosi szczęście i jest obecnie lokalnym talizmanem.

### **INTERAKTYWNE ELEMENTY:**

Prawda czy fałsz: Aby mieć szczęście, należy dotknąć głowy małpy prawą ręką.

### **INTERAKTYWNE PYTANIA / PRAWDA CZY FAŁSZ**

„Witaj młody poszukiwaczu przygód!” Głos dobiegł z góry.  
Victor spojrział tam i zobaczył starszego mężczyznę, dozorcę ratusza,  
spoglądającego na niego z powitalnym uśmiechem.  
Chcesz odkryć tajemnice tego budynku? – zapytał.  
Victor przytaknął entuzjastycznie.

**INTERAKTYWNE ELEMENTY:** Znajdź dozorcę.

**INTERAKTYWNE ELEMENTY / PRZYCISKI / POKAŻ WIĘCEJ:**

umieść przyciski w wybranym miejscu na obrazku.

**KLIKNIJ PRZYCISK / DODAJ INTERAKTYWNOŚĆ / POKAŻ PODPOWIEDŹ:**

dodaj żądany tekst lub obraz.add the text or image you want.

Pan Albert zaprowadził go najpierw do XVIII-wiecznej dzwonnicy, gdzie rozbrzmiewał Bancloque, dzwon z 1390 roku, historycznie używany do ostrzegania mieszkańców, gromadzenia społeczności podczas ogłoszeń lub oznaczania czasu, kształtując codzienne życie wraz z porami roku. Tablice na ganku wspominały bohaterów wojny z lat 1914-1918, honorując globalną i lokalną historię.

**INTERAKTYWNY ELEMENT:** Dźwięk dzwonu.

**KLIKNIJ STRONĘ / DODAJ INTERAKTYWNOŚĆ / ODTWÓRZ DŹWIĘK.**

Wybierz żądany dźwięk. Następnie umieść przycisk audio w wybranym miejscu.



Zwiedzili główny dziedziniec, otoczony XVI-wiecznym budynkiem i kaplicą św. Jerzego. Gdzie każdy materiał, od dębowych belek opactwa Cambron po lokalne cegły, opowiadał swoją historię. Za nim znajdował się ogród Mayer, w którym pośród starych lip i kasztanowców znajduje się rzeźba Gobera Ropieur, spokojne miejsce idealne do podziwiania karylionu dzwonnicy. Pan Albert wyjaśnił, jak czysta akustyka ogrodu sprawia, że jest on idealny do zanurzenia się w muzyce i echach historii.

### **INTERAKTYWNY ELEMENT:**

Czy możesz sprawdzić, gdzie ukryta jest fontanna Ropieur?

### **INTERAKTYWNE ELEMENTY / PRZYCISKI / POKAŻ WIĘCEJ:**

umieść przyciski w wybranym miejscu na obrazku.

### **KLIKNIJ PRZYCISK / DODAJ INTERAKTYWNOŚĆ / OTWÓRZ OKNO**


i wybierz jeden z szablonów.

Wycieczkę kontynuowali w Salle des Sacquiaux, gdzie Victor został oczarowany opowieściami o procesach czarownic, które odbywały się w tym właśnie pomieszczeniu. W 1671 roku Marguerite Tiste została osądzona właśnie w tej sali – powiedział cicho pan Albert, sprawiając, że przeszłość stała się niemal namacalna.

**INTERAKTYWNY ELEMENT:** Dźwięk magicznej przygody.

**DODAJ DŹWIĘK W TLE/WYBIERZ DŹWIĘK/DODAJ.**

Jeśli nie chcesz, aby dźwięk był odtwarzany w całej książce, możesz kliknąć na niego i wyłączyć „dźwięk w tle”.



Wizyta skończyła się zbyt szybko, ale Victor wiedział, że tutaj wróci. Odchodząc, rzucił ostatnie spojrzenie na małą małą małą. Czuł się teraz związany z tym magicznym miejscem i jego legendami. Dziękuję, panie Albercie – powiedział z uśmiechem. – Niedługo wrócę. Będziemy na Ciebie czekać. Ty i Twoje marzenia jesteście tu zawsze mile widziani – odpowiedział dozorca z mrugnięciem okiem.

### **INTERAKTYWNY ELEMENT:**

Czy pamiętasz, w jakim stylu jest ratusz?

### **INTERAKTYWNE PYTANIA/WYBÓR OBRAZKÓW:**

wybierz żądane obrazki i w razie potrzeby dodaj do nich opis.

Oddalając się od ratusza, Victor poczuł się bardziej związany ze swoim miastem i jego dziedzictwem. Zdał sobie sprawę, że każdy kamień w jego rodzinnym mieście może być kartą historii, a on, zapalony czytelnik, był gotowy, aby przewrócić kolejną stronę.

**INTERAKTYWNY ELEMENT:** Czy potrafisz wymienić we właściwej kolejności różne miejsca, które odwiedził Victor?

**INTERAKTYWNE PYTANIA / SORTUJ:** wybierz elementy, które czytelnik ma posortować w odpowiedniej kolejności.

Źródła.

Zawsze sprawdzaj prawa do wykorzystanych zdjęć.

Loga.

**ELEMENT INTERAKTYWNY: LINK DO STRONY INTERNETOWEJ PROJEKTU.**

**DODAJ INTERAKTYWNOŚĆ / ŁĄCZE INTERNETOWE:**

wklej link do wybranej strony internetowej

---

Autorka: Florence Stiennon