

PORTFOLIO

Kutradesign Julia Kutra



DZIEŃ DOBRY!

Nazywam się Julia Kutra. Jestem artystką i projektantką. Ukończyłam ASP w Warszawie, Wydział Wzornictwa, zarówno studia licencjackie, jak i magisterskie.

Lubie projektować kolorowo, wesoło, najchętniej z wykorzystaniem naturalnych materiałów. Wiele moich projektów powstaje ze skórek z odzysku. Bliskie jest mi projektowanie dla dzieci, a także dla dorosłych, z uwzględnieniem ich wewnętrznego dziecka.

Projektuję książki, zestawy kreatywne, gry planszowe, warsztaty, tworzę ilustracje analogowe, a także wektorowe, projektuję patterny.



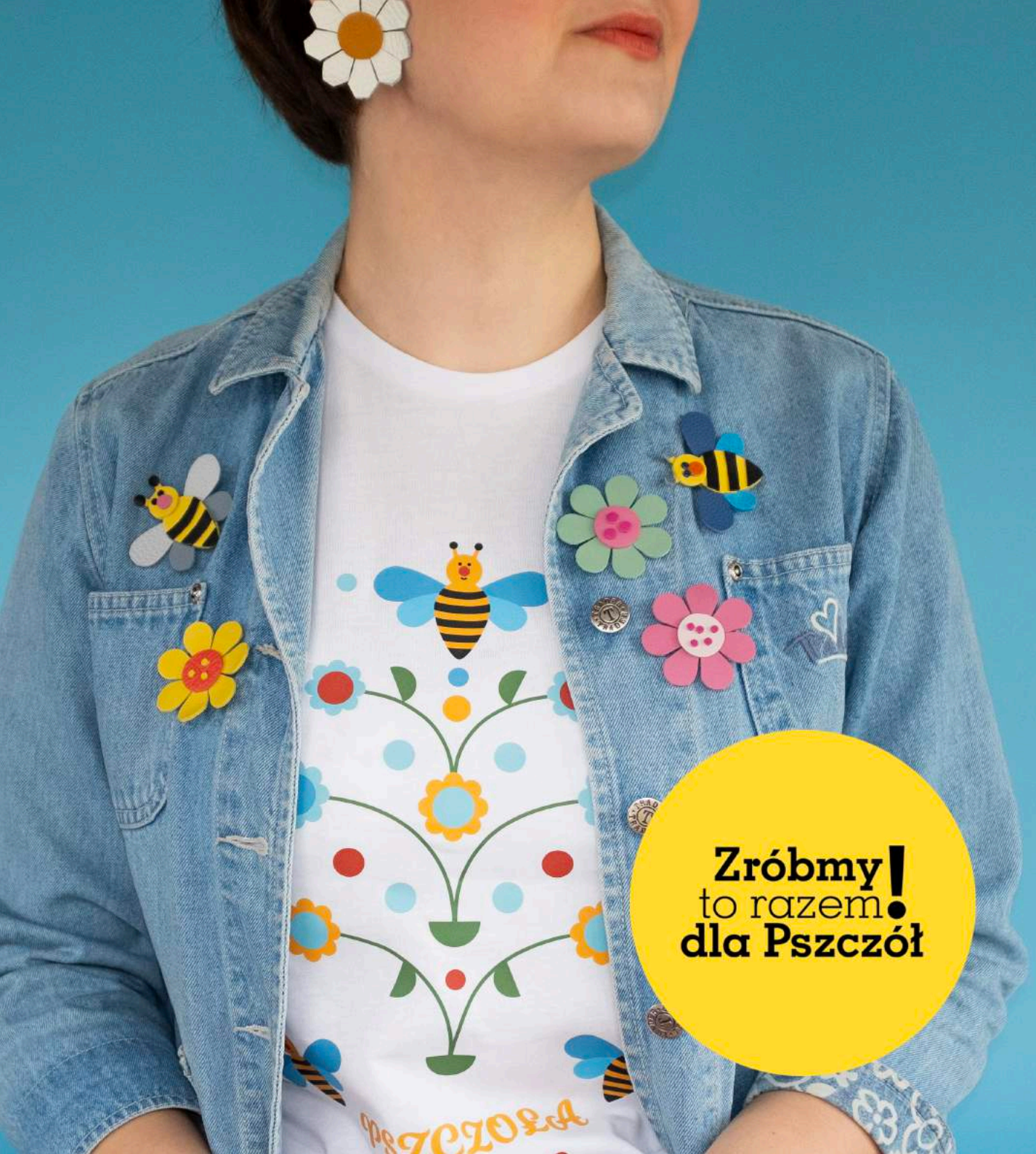
SPIIS PROJEKTÓW



-  **TOGETHER FOR BEES X KUTRADESIGN**
Zestaw promujący dzikie pszczoły i bioróżnorodność
-  **TATI CONCEPT X KUTRADESIGN**
Wzór dla Tati Concept, bazujący na odręcznych rysunkach, inspirowany historią Arki Noego
-  **MUZEUM NARODOWE W WARSZAWIE X KUTRADESIGN**
Projekt plecakzków wraz z wyposażeniem, do rodzinnego zwiedzania Muzeum
-  **WYDAWNICTWO POCZEKALNIA X KUTRADESIGN**
Projekt graficzny i skład książki *Czy to boli?*
-  **WYDAWNICTWO POCZEKALNIA X KUTRADESIGN**
Projekt graficzny i skład książki z płytą CD *Kto się tak wydziera?* *Ferajna z Hoovera!*
-  **ZESTAWY SKÓRKOWE DIY / KUTRADESIGN**
-  **RZECZY ZE SKÓREK / KUTRADESIGN**
Projekty kwiatków breloczków, piórników, przypinek, uchwytów i kolczyków ze skórek z odzysku
-  **MEMO WYNAŁAZKI**
Projekt graficznego alfabetu archetypów - symboli wynalazków, które weszły do popkultury
-  **POŁAMAŃCE, CZYLI GIMNASTYKA BUZI I JĘZYKA / KUTRADESIGN**
Projekt logopedycznej gry planszowej, wspierającej ćwiczenie mówienia
-  **ŻYWIOŁAKI. CZY ZNASZ SWÓJ ŻYWIOŁ? / KUTRADESIGN**
Zestaw do przeprowadzenia warsztatów z poszukiwania swojego żywiołu (pasji)
-  **KOT BURY X KUTRADESIGN**
Ilustracje wektorowe do projektu strony www.CentrumZdrowiaPsychicznego

-  **PRZEDSZKOLE RADOSNA PLANETA X KUTRADESIGN**
Elementy identyfikacji wizualnej dla przedszkola
-  **BRACIA GESSLER X KUTRADESIGN**
Projekt wzorów inspirowanych kulturą ludową, wykorzystanych w identyfikacji serii lokalnych potraw
-  **POLSKA OPERA KRÓLEWSKA X KUTRADESIGN**
Ilustracje do programu *Czarodziejski flet dla dzieci*, projekt graficzny i skład książki, łąmigłówek, zadań
-  **POLSKA OPERA KRÓLEWSKA X KUTRADESIGN**
Projekt kart pracy i memo do programu towarzyszącemu premierze *Bastien i Bastienne*
-  **SAMOCHODZIAKI RZEMIEŚLNIAKI / KUTRADESIGN**
Zestaw do samodzielnego skonstruowania retro autek ze skórek z odzysku, przy wykorzystaniu kilku rzemieślniczych technik
-  **MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN**
Projekt książeczki-opakowania na szklanego słonika, wykonywanego przez praskiego szklarza
-  **MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN**
Projekt opakowań na szklane zwierzaki z autorskimi łąmigłówkami
-  **MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN**
Projekt zestawu *Koduj z Manitusem* towarzyszącego wystawie *Rzeczy do zabawy*
-  **MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN**
Projekt kart pracy dla dzieci do Żydowskiej Modlitewni
-  **ILUSTRACJE**
-  **WARSZTATY**







TOGETHER FOR BEES X KUTRADESIGN

Projekt zestawu promującego bioróżnorodność i wspieranie dzikich pszczoł





TATI CONCEPT X KUTRADESIGN

Wzór dla Tati Concept, bazujący na odręcznych rysunkach, inspirowany historią Arki Noego



TATI CONCEPT X KUTRADESIGN

Projekt plakatów bazujących na ilustracjach wykorzystanych do patternu



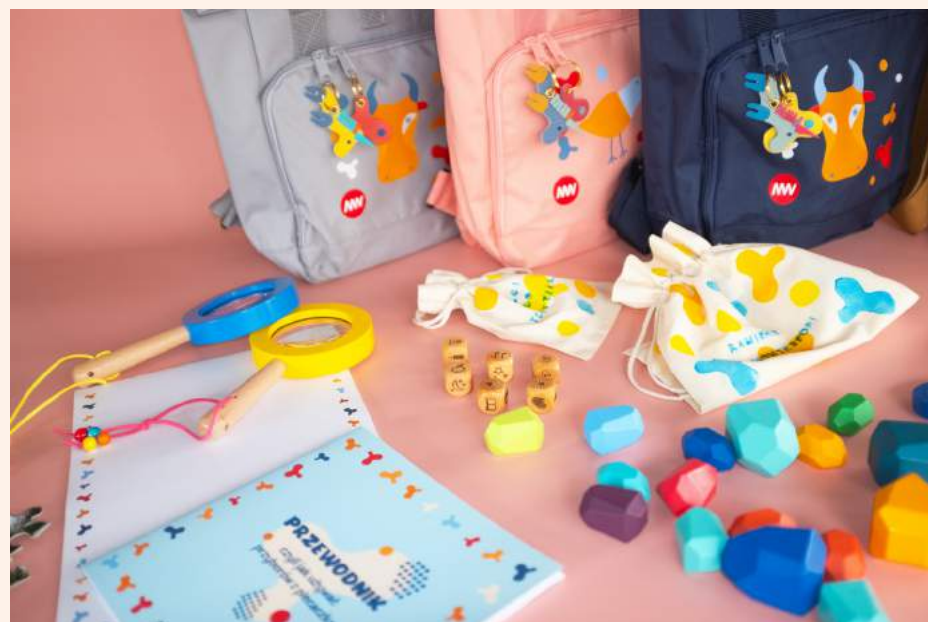
PRZYMIERZE

Tati Concept X Kutradesign





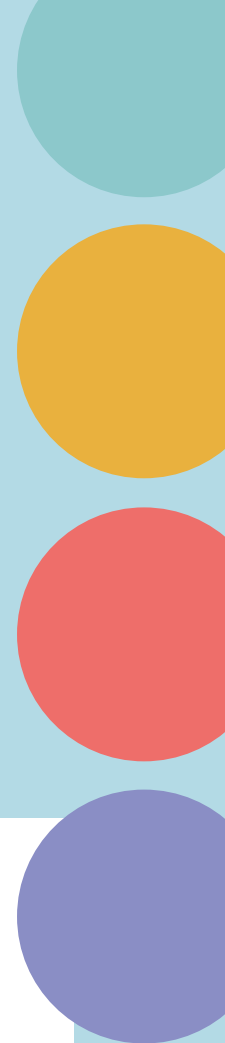
MUZEUM NARODOWE W WARSZAWIE X KUTRADESIGN
Projekt plecakzków wraz z wyposażeniem, do rodzinnego zwiedzania Muzeum



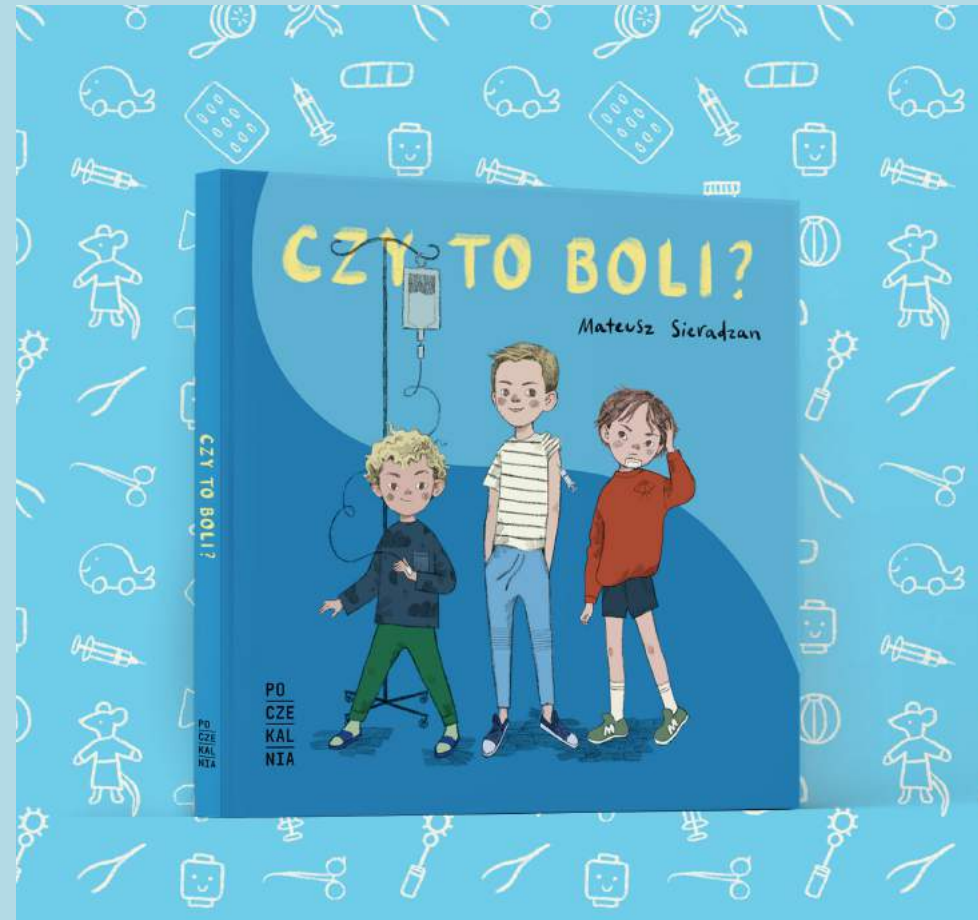


MUZEUM NARODOWE W WARSZAWIE X KUTRADESIGN
Projekt plecaków wraz z wyposażeniem, do rodzinnego zwiedzania Muzeum









WYDAWNICTWO POCZEKAŁNIA X KUTRADESIGN

Projekt graficzny i skład książki *Czy to boli?*

puzzle

60
elementów

PO
CZE
KAL
NIA



WYDAWNICTWO POCZEKALNIA X KUTRADESIGN

Projekt puzzli i opakowania na puzzle, towarzyszących książce *Czy to boli?*

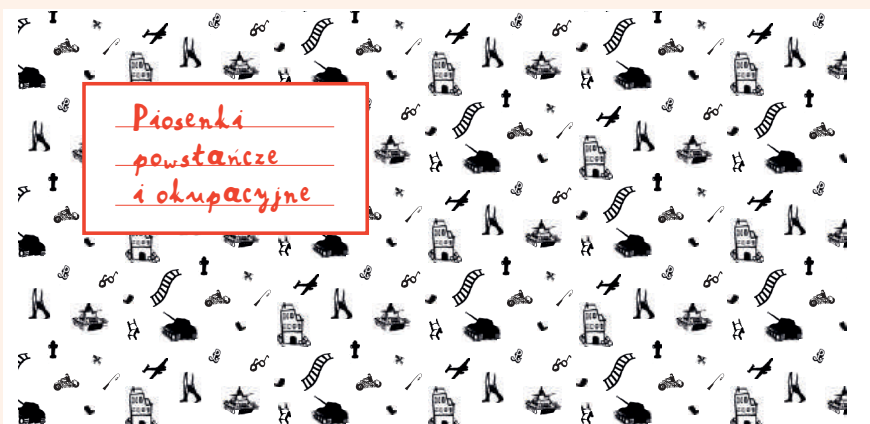
SPIS TREŚCI

PIOSENKI POWSTANCZE I OKUPACYJNE

POSŁUCHAJCIE LUDZIE	110
GDY W NOC WRZESNIOWE	112
OKUPACYJNA ŚWINIA	114
TERAZ JEST WOJNA	116
SANITARUSZKA MAŁGORZATKA	118
MARSZ MOKOTOJA	120
PAŁACYK MICHAŁ	122
WARSZAWO MA	124
WARSZAWSKIE DZIECI	126
SERCE W PLECAKU	128
SIEKIERA MOTYKA	130

PIOSENKI ŻOŁNIERSKIE I LEGIONOWE

ROZSZUMIAŁY SIĘ WIERZBY PŁACZĄCE	134
LEGIONY	136
O MOJ ROZMARYNIE	138
ROZKWITAŁY PĄKI BIAŁYCH RÓŻ	140
PRZYBYLI UŁANI	142
SZARA PIECHOTA	144
UŁANI, UŁANI	146
WARSZAWIANKA	148
WOJENKO, WOJENKO	150



KTO SIĘ TAK WYDZIERA?

FERAJNA Z HOOVERA!



PIOSENKI PATRIOTYCZNE
ŚPIEWNIK Z PŁYTĄ

WYDAWNICTWO
POCZEKALNIA

KTO SIĘ TAK WYDZIERA?

FERAJNA Z HOOVERA!



PIOSENKI PATRIOTYCZNE
ŚPIEWNIK Z PŁYTĄ

WYDAWNICTWO
POCZEKALNIA

FERAJNA
Z
HOOVERA

KONCERT PREMIEROWY ŚPIEWNIKA FERAJNA Z HOOVERA pt „Kto się tak wydziera?”



11.11.2023
start 10:30

Zapraszamy!



WYDAWNICTWO POCZEKALNIA X KUTRADESIGN

Projekt graficzny i skład książki z płytą CD *Kto się tak wydziera? Ferajna z Hoovera!*
Projekt plakatów promujących premierę.



ZESTAWY SKÓRKOWE DIY / KUTRADESIGN

Projekt zestawów DIY: aniołków i ptaszków ze skórek z odzysku na choinkę



ZESTAWY SKÓRKOWE DIY / KUTRADESIGN

Projekt zestawów DIY: kwiatków breloczków, przypinek i kolczyków ze skórek z odzysku



PRZYPINKI I KOLCZYKI / KUTRADESIGN

Projekty kwiatków breloczków, piórników, przypinek i kolczyków ze skór z odzysku



KOLCZYKI / KUTRADESIGN

Projekty geometrycznych i kwiatowych kolczyków ze skórek z odzysku



PIÓRNIKI I UCHWYTY / KUTRADESIGN

Projekty kwiatków breloczków, piórników, przypinek i kolczyków ze skórek z odzysku



PRZYPINKI PTASZKI / KUTRADESIGN

Projekty kwiatków breloczków, piórników, przypinek i kolczyków ze skórek z odzysku

KOS STAS

Czy wiesz, że... kosa, to jedno z najbardziej znanych ptaków? Pożywienie szukają zwykle na ziemi. Dorosłe kosa wykazują wyraźny dymorfizm płciowy (czyli występowanie w obrębie jednego gatunku zwierząt lub roślin dwóch różnych form). Upierzenie samców jest jednolicie czarne, dziób krzykliwie jasnożółty do pomarańczowego. Splew kosów jest bardzo popularny. Te ptaki są szczególnie kreatywne w wynajdywaniu, kombinowaniu i zmienianiu motywów.



LIĘBA JOLA

...iesz, że... samiec zięby w ciągu dnia może śpiewać nawet
...razy? Jego śpiew jest charakterystyczny i łatwo rozpoznawal-
... przyśpieszających dźwięków, z „Zawijasowym” zakończeniem.

KUTRADESIGN

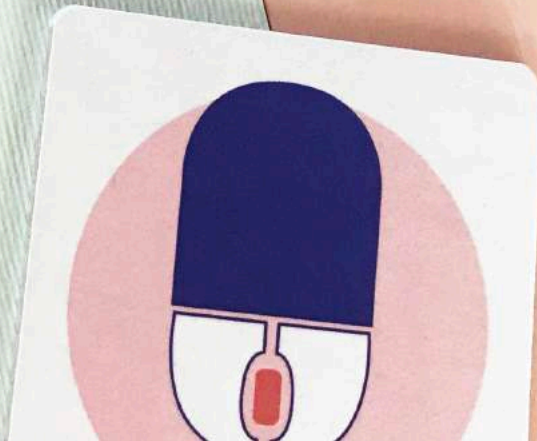
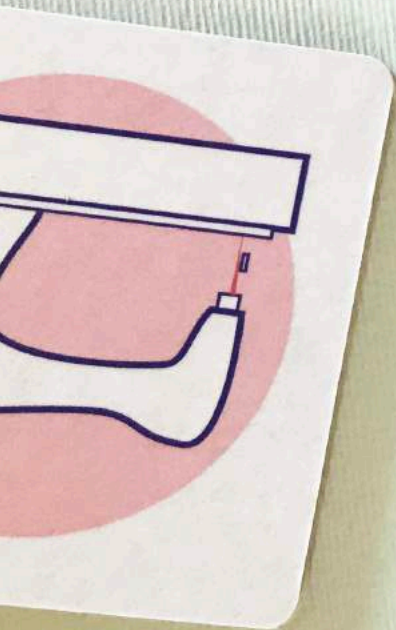
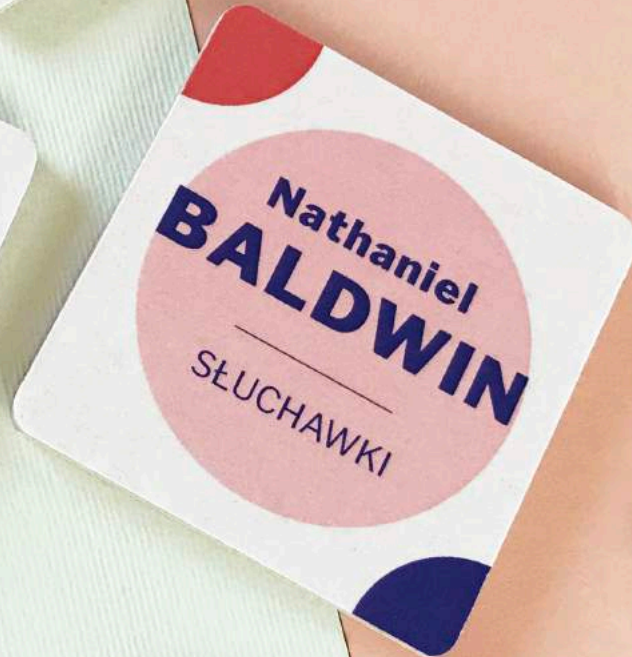
RZECZ
PTAKA





MEMO WYNALAZKI

Projekt graficznego alfabetu archetypów – symboli wynalazków, które weszły do popkultury





POŁAMAŃCE, CZYLI GIMNASTYKA BUZI I JĘZYKA / KUTRADESIGN
Projekt logopedycznej gry planszowej, wspierającej ćwiczenie mówienia

POŁAMAŃCE

Czyli gimnastyka buzi i języka



START



Polamańce.
mowy, a t
zabawę. M
czy zagr
będą w
i paczk



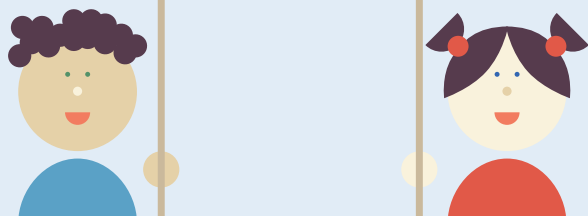
ŻYWIOŁAKI. CZY ZNASZ SWÓJ ŻYWIOŁ? / KUTRADESIGN
Zestaw do przeprowadzenia warsztatów z poszukiwania swojego żywiołu (pasji)




ŻYWIOTŁAKI
Czy znasz swój żywioł?



**ANGIELSKI
HISZPAŃSKI
SENSOPLASTYKA
DOGOTERAPIA
ZAJĘCIA RUCHOWE
MUZYKA Z RYTMIKĄ
PSYCHOLOG
LOGOPEDA
ORTOPEDA**



PRZEDSZKOLE DWUJĘZYCZNE

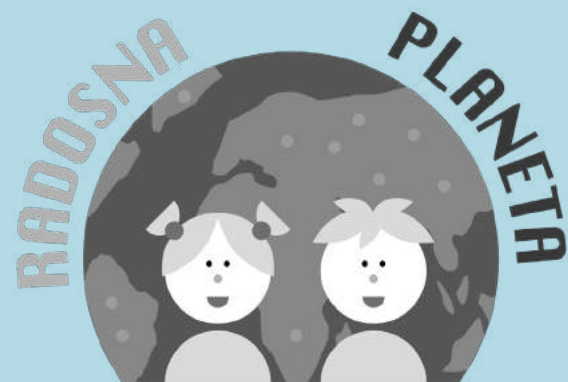
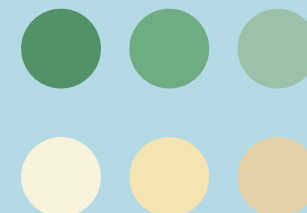
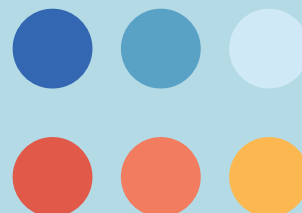
PRZY UL. GEN. BORA-KOMOROWSKIEGO 18A

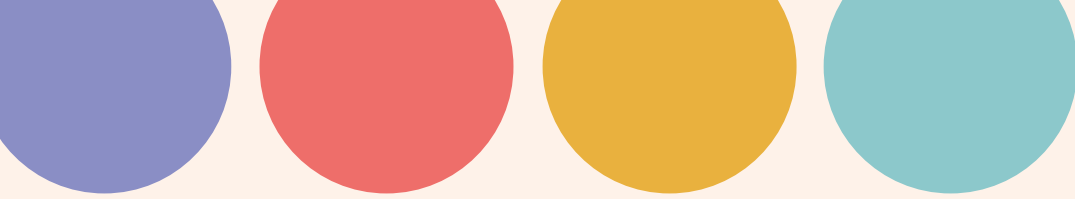


ZAPISY: 519 776 734 | www.radosnaplaneta.com

PRZEDSZKOLE RADOSNA PLANETA X KUTRADESIGN

Elementy identyfikacji wizualnej dla przedszkola Radosna Planeta





BRACIA GESSLER X KUTRADESIGN

Projekt wzorów inspirowanych kulturą ludową, wykorzystanych w identyfikacji serii lokalnych potraw



BRACIA GESSLER X KUTRADESIGN

Projekt wzorów inspirowanych kulturą ludową, wykorzystanych w identyfikacji serii lokalnych potraw







POLSKA OPERA KRÓLEWSKA X KUTRADESIGN

Ilustracje do programu *Czarodziejski flet dla dzieci*, projekt graficzny książki, łamigłówek, zadań, skład

OPEROWY SAVOIR-VIVRE

Anna Czajka

Czy wiesz, że do opery i teatru należy ubrać się elegancko? Niemile widziane są klapki czy krótkie spodenki.



SCENA
KURTYNA
ŁOŻA
FONA/ ORKIESTRON
WIDOWNIA

Spróbuj dopasować miarżewia w teatrze do ich nazw.



Królowa Panna
Princezna



Królowa Panna
Princezna

WERSZYKI ZAGADKI

Spróbuj rozwiązać te zagadki, hasła to różne pojęcia z teatru.



Czy wiesz, że do opery i teatru należy ubrać się elegancko? Niemile widziane są klapki czy krótkie spodenki.





GŁOS



ŚPIEWACZKA



WIDOWNIA



SCENA



SKRZYPEK



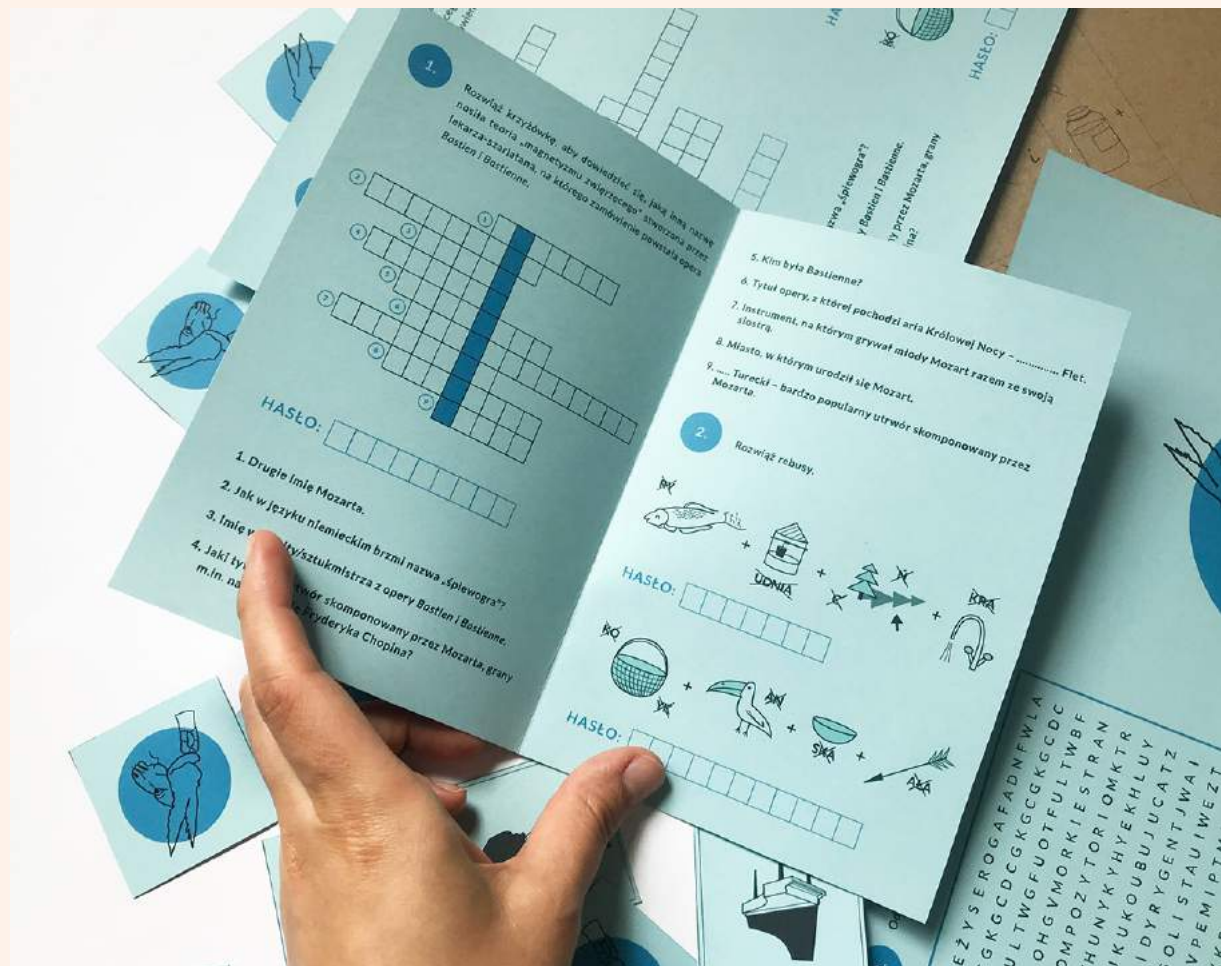
SKRZYPCE



BASTIEN



OWIECZKA



POLSKA OPERA KRÓLEWSKA X KUTRADESIGN

Projekt kart pracy i memo do programu towarzyszącemu premierze *Bastien i Bastienne*



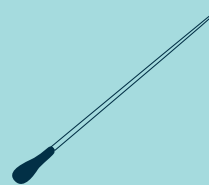
SKRZYPCE



SKRZYPEK



DYRYGENT



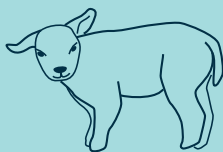
BATUTA



ŚPIEWACZKA



GŁOS



OWIECZKA



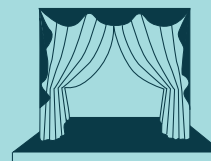
BASTIEN



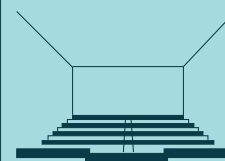
KLAWESYN



MOZART



SCENA



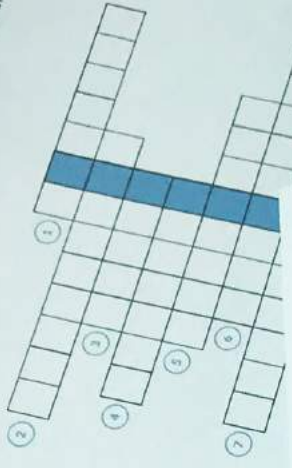
WIDOWNIA

POLSKA OPERA KRÓLEWSKA / KUTRADESIGN

Projekt kart pracy do programu towarzyszącego premierze *Bastien i Bastienne*, spektaklu dla dzieci

1.

Rozwiąż krzyżówkę, aby dowiedzieć
nosila teoria „magnetyzmu zwierzęcego”
lekarza-szarlatana, na którego zamówienie
Bastien i Bastienne.



ogra”?
astienne.
arta, grany

WOLFGANG AMADEUS MOZART BASTIEN I BASTIENNE



WOLFGANG AMADEUS MOZART BASTIEN I BASTIENNE



W	R	E	Ż	Y	S	E	R	O	G	A	F	A	D	N	F	W	L	A
D	D	C	G	K	G	C	D	C	G	K	G	C	G	K	G	C	D	C
B	G	K	U	L	T	W	G	F	U	O	T	F	U	L	T	W	B	F
A	V	U	I	O	H	G	V	M	O	R	K	I	E	S	T	R	A	N
R	T	R	K	O	M	P	O	Z	Y	T	O	R	I	O	M	K	T	R
I	O	T	U	W	H	U	N	Y	K	Y	H	Y	E	K	H	L	U	Y
A	U	Y	L	R	U	K	U	K	O	U	B	U	J	U	C	A	T	Z
P	J	N	I	A	J	I	D	Y	R	Y	G	E	N	T	J	W	A	I
A	I	A	S	I	W	S	O	L	I	S	T	A	U	I	W	E	Z	T
Ł	K	N	Y	M	I	H	V	P	E	M	I	P	T	M	I	S	K	P
C	D	K	U	T	J	H	X	K	R	H	J	K	Y	H	J	Y	D	T
U	T	A	Ł	T	S	C	E	N	O	G	R	A	F	Y	K	N	C	U
Z	V	H	Y	R	G	R	D	H	T	U	G	H	Y	U	G	O	V	I

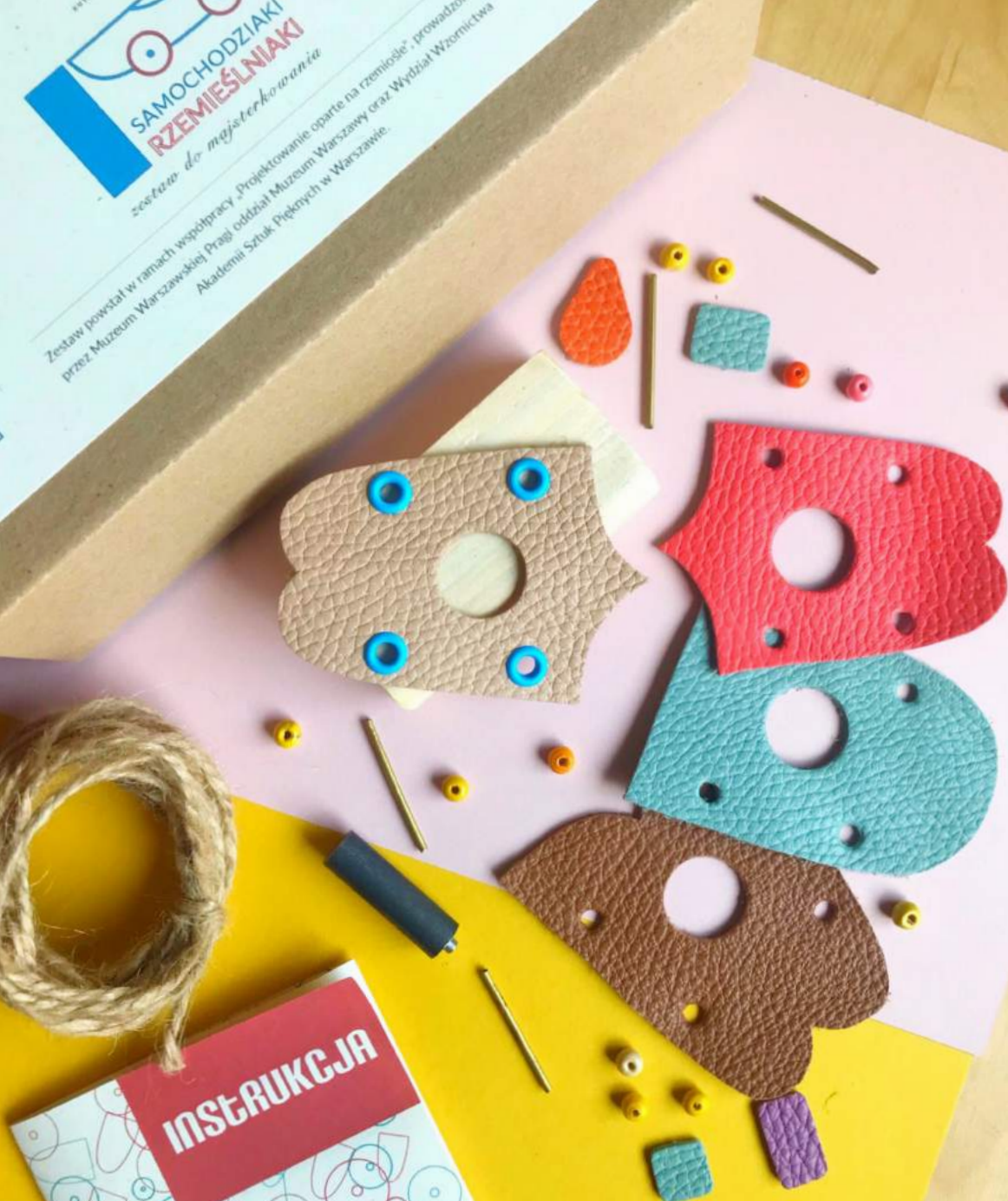
POZIOMO
SCENOGRAF
DYRYGENT
REŻYSER
SOLISTA

PIONOWO
ARIA
BATUTA
KULISY
KURTyna

3.

Odszukaj w wykresiance

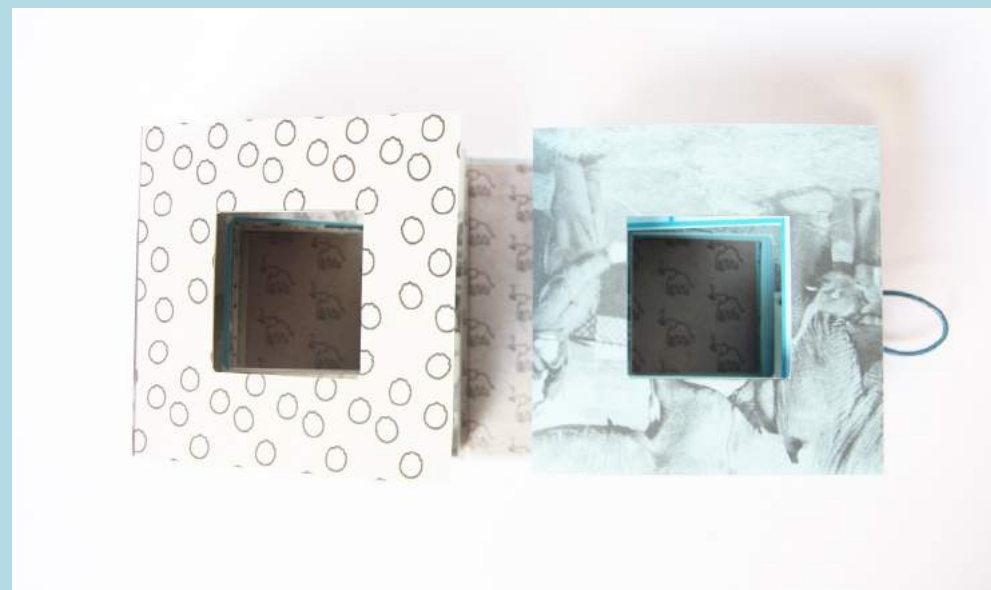




SAMOCHODZIANKI RZEMIEŚLNIKI / KUTRADESIGN

Zestaw do samodzielnego skonstruowania retro autek ze skórek z odzysku, przy wykorzystaniu kilku rzemieślniczych technik





MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI / KUTRADESIGN

Projekt książeczki-opakowania na szklanego słonika, wykonywanego przez praskiego szklarza, przybliżającej historię Tuzinki, słynnej przedwojennej słonicy z Warszawskiego Zoo



MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI / KUTRADESIGN

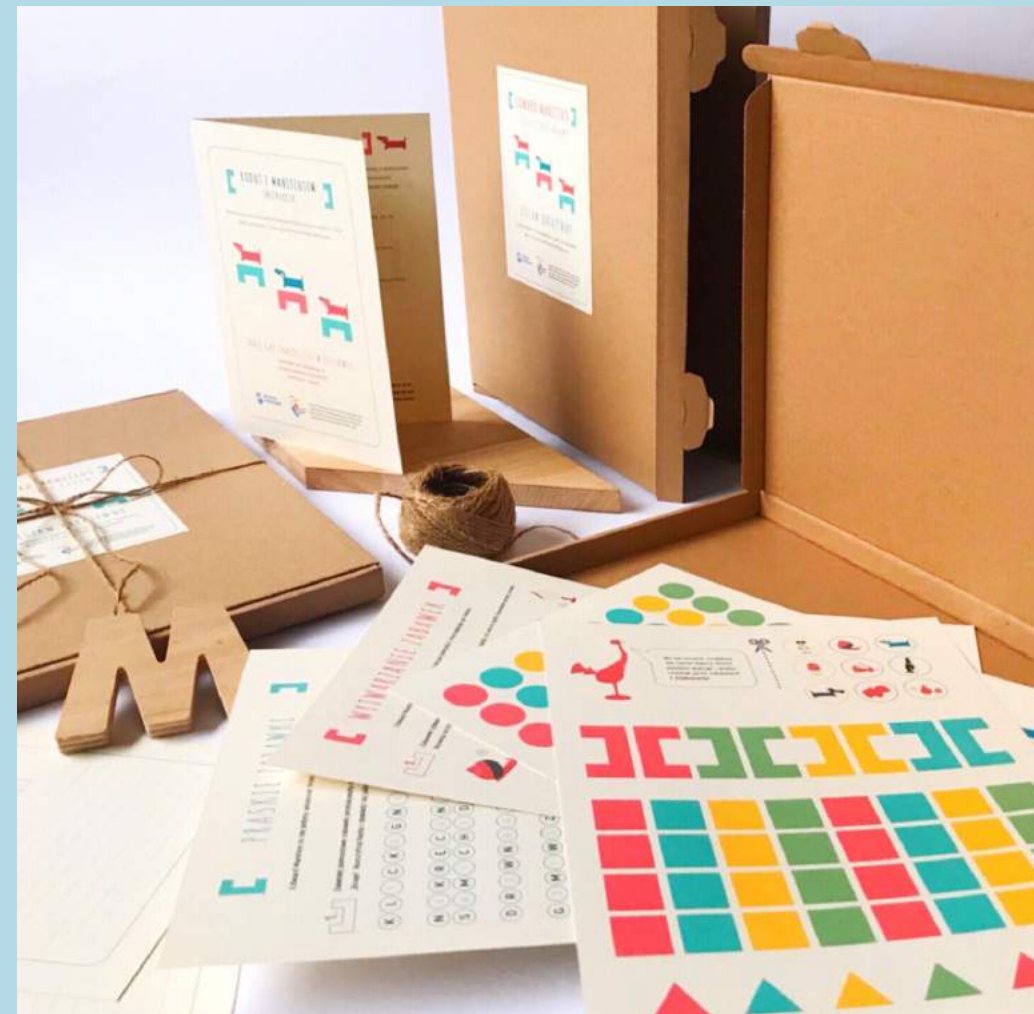
Projekt książeczki-opakowania na szklanego słonika, wykonywanego przez praskiego szklarza, przybliżającej historię Tuzinki, słynnej przedwojennej słonicy z Warszawskiego Zoo





MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN
Projekt opakowań na szklane zwierzaki z autorskimi łamigłówkami

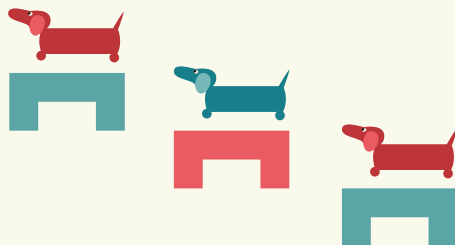




MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI X KUTRADESIGN
 Projekt zestawu *Koduj z Manituśem* towarzyszącego wystawie *Rzeczy do zabawy*

[EDWARD MANITIUS]

I RZECZY DO ZABAWY



ZESTAW KREATYWNY

łamigłówki o niezwykłym twórcy zabawek
gry uczące podstaw kodowania

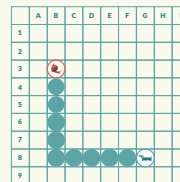


Projekt Prawobrzeżni na rok 2021 realizowany jest dzięki wsparciu finansowemu Miasta Stołecznego Warszawy w ramach Zintegrowanego Programu Rewitalizacji m.st. Warszawy do 2022 roku

[ZAKODUJ TRASĘ]

Do tego zadania wykorzystaj plansze, kolorowe figury, żetony z figurkami i notesik.

GRA NR 1. Poziom podstawowy. Zakoduj drogę do ślimaka. Możesz też użyć innych żetonów z figurkami z kolekcji Manitiusa.



Gracz nr 1 ustawia na polu, (np. B3) jeden wybrany żeton-figurkę, na drugim polu układa drugi żeton. Gracz nr 2 rysuje strzałkami trasę, (np. trzy strzałki w lewo, to trzy pola w lewo, a trzy strzałki do góry, to trzy pola do góry), jaką powinna pokonać jedna figurka, aby dotrzeć do drugiej. Gracz nr 1 sprawdza, czy trasa została dobrze wyznaczona. W tym celu układa drogę wykorzystując wycięte, kolorowe kształty.



Przykład narysowanej za pomocą strzałek trasy, jaką powinien pokonać jarminek, żeby dojść do ślimaka - pięć pól w lewo i cztery pola do góry.

WSKAZÓWKA. W tej rozgrywce można także ustawiać rozmaite przeszkody, które ominie jarmik w trakcie drogi do ślimaka.

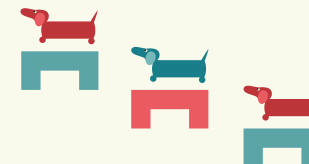
GRA NR 2. Poziom zaawansowany. Utwórz i zakoduj trasy z przeszkodami.

Jarmik chce dotrzeć do ślimaka, omijając przeszkody (figury czerwone i żółte). Gracz nr 1 ustawia trasę i ją koduje, gracz nr 2 sprawdza trasę. Kodowanie w tej grze polega na użyciu adresów pól, np. F8, E8, D8 itd. Warto wypisać te adresy w notesiku.

[KODUJ Z MANITIUSEM]

INSTRUKCJA

Elementy pomysłowych projektów Edwarda Manitiusa wykorzystaliśmy w grze „Koduj z Manitusem”. Dzięki niej poznasz podstawy kodowania.



JAKIE GRY ZNAJDZIESZ W ZESTAWIE:

**ZABAWA W SEKWENCJE
ZAKODOWANE KSZTAŁTY
ZAKODUJ TRASĘ**



Projekt Prawobrzeżni na rok 2021 realizowany jest dzięki wsparciu finansowemu Miasta Stołecznego Warszawy w ramach Zintegrowanego Programu Rewitalizacji m.st. Warszawy do 2022 roku

[ZABAWA W SEKWENCJE]

Jesli rozwiązałeś łamigłówki, spójrz na drugą stronę kartki i użyj zamieszczonych na niej kształtów. Wytnij je. W zestawie znajdziesz dwie plansze i notesik, ułatwiający grę. Do zabawy w sekwencje potrzebujesz jednej planszy dla dwóch graczy i wycięte kształty.



przykład prostej sekwencji - czy umiesz ją odwzorować?

GRA NR 1. Poziom podstawowy. Gracz nr 1 układa sekwencję, gracz nr 2 ją odwzorowuje.

SEKWENCJA to uporządkowany ciąg znaków, który stanowi strukturę systemu. Układ kolejnych elementów na planszy wynika z wymyślonej przez jednego gracza reguły. Drugi gracz musi ją odkryć.

WSKAZÓWKA. Młodzi gracze mogą odwzorowywać to, co widzą. Starsi mogą próbować odwzorowywać sekwencje z pamięci.



przykład sekwencji złożonej z trzech powtarzających się elementów

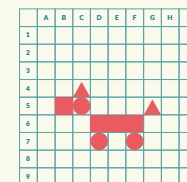
GRA NR 2. Poziom podstawowy. Gracz nr 1 rozpoczyna sekwencję, gracz nr 2 ją kontynuuje.



przykład sekwencji z brakującym elementem

GRA NR 3. Poziom zaawansowany. Gracz nr 1 układa sekwencję z brakującymi elementami, gracz nr 2 ją uzupełnia.

[ZAKODOWANE KSZTAŁTY]



W tej grze wykorzystaj plansze z pierwszego zadania. Użyj wyciętych, kolorowych kształtów. Przydatny będzie też notesik.

CZERWONY KWADRAT: B5, D6, E6, F6
CZERWONY TRÓJKĄT: C4, G5
CZERWONE KOŁO: C5, D7, F7

przykład możliwości zakodowania ślimaka - rysunek + kod

GRA NR 1. Poziom podstawowy. Odszyfruj zakodowany obrazek

Każdy z graczy odszyfruje przygotowany poniżej kod, układając odpowiednio trójkąty, koła lub prostokąty w określonych kolorach:

wersja I

NIEBIESKI KWADRAT: C4, B4, B3, B2, C2
ŻÓŁTY KWADRAT: F4, F3, G3, H3, H4
CZERWONY KWADRAT: D6, D7, E7, F7, F6

wersja II

NIEBIESKI KWADRAT: C4, ŻÓŁTY KWADRAT: F7, CZERWONY KWADRAT: G3
NIEBIESKIE KOŁO: E7, F6, G7, F8
ŻÓŁTE KOŁO: F3, G2, G4, H3
CZERWONE KOŁO: B4, C3, D4, C5

GRA NR 2. Poziom zaawansowany. Gracz nr 1 przygotowuje kod dla gracza nr 2. Gracz nr 2 tworzy kod dla gracza nr 1. Kody tworzone są w podobny sposób jak w poprzednich zadaniach. Następnie gracze przekazują sobie wymyślone kody i je odszyfrują.

W kamienicy przy ul. Kępnie 15 na warszawskiej Pradze swoją pracownię miał pomysłowy człowiek – Edward Maniński. Produkował wiele przydatnych przedmiotów, ale nas najbardziej zachwycają projektowane i wytwarzane przez niego drewniane opakowania, wyglądające jak zabawki.

Figurki, które przypominają zwierzęta posiadają geometryczne kształty i piękne kolory. Wręcz zachęcają do wzięcia w ręce. Poniższe rysunki przypominają sympatycznego, czerwonego jammika stworzonego przez Edwarda Maniusa. Znajdź pięć różnic pomiędzy tymi obrazkami.



Zabawki Edwarda Manituśa mogły posłużyć jako upominek lub sekretne schowek na cenne różności, na przykład czekoladki. Były bowiem drażne i puste w środku. Tak oto figurki Manituśa stały się bombonierkami i zdobiły witryny znanych firm cukierniczych, jak E.Wedel czy Goplana. Znajdź wyszczególnione hasła, związane z promocją firmy, w poniższej wykreślance.

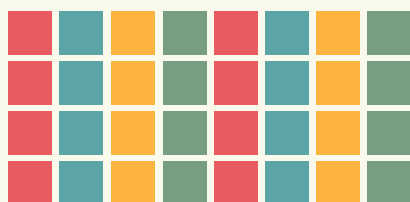
WAEQYKEBYWAFADNFOLA
DDCNOWATSRZKIEGPDG
UGUOKOTASWYZIPTABF
AWKIOHGVCMZRAIYSUKAZ
OZRYROVDZOTBDIOMOTV
IONPATENTRYAEKHWUI
ZRYNRUPKNUWUJUCATE
PAJAIYAUIZKOUWINJAR
AIZKIWAACAFFIGURKIZZ
LKNMYITVPTMIYPMIEKE
CREKLAMAPWHJKTHJMDT
UTALTRTYWYRZFYKNKCA
ZVGADZETREKLAMOWYVA

POZIOMO
NOWATORSKIE
PATENT
REKLAMA
FIGURKI
GADŻET
REKLAMOWY

PIDNOWO
ZWIERZĘTA
OPAKOWANIE
ZABAWKI
WZÓR
WZORNICTWO

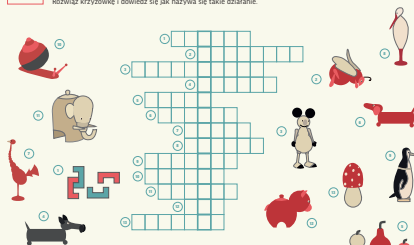


Na tej stronie znajdują się różne figury, które możesz wyciąć i wykorzystać przy zabawach z kodowaniem.



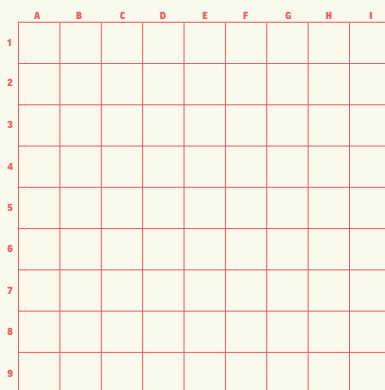
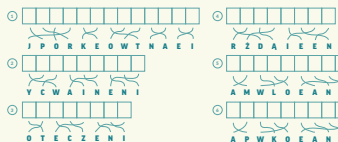
Edward Manitus projektując zabawki czerpał pomysły z otaczającego go świata.

1. Zabawek Edwarda Maniliusa nie można było kopiować bez jego zgody. Ich wzory były chronione przez prawo. Rozwiąż krzyżówkę i dowiedz się jak nazywa się takie działanie.

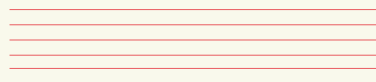


HASŁO:

2. Stworzenie zabawki wymaga zaplanowania i wykonania kilku ważnych czynności. Odszyfruj poszczególne hasła i dowiedz się, co robił Edward Manitiusz.

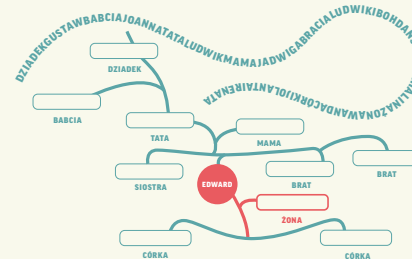


TUTAJ MOŻESZ NOTOWAĆ (OŁÓWKIEM)

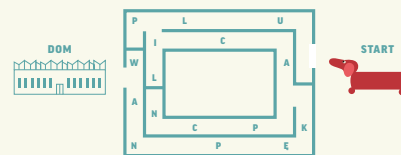


Edward Manilius pochodził ze znanej i zasłużonej warszawskiej rodziny. Ludwik, ojciec Edwarda był dyrektorem w praszkich fabrykach, w których produkowano emaliowane naczynia. Z tego powodu Maniliusowie zamieszkali w kamienicy na warszawskiej Pradze.

1. To drzewo genealogiczne, czyli graficzne, rysunkowe przedstawienie powiązań rodzinnych. Spróbuj odnaleźć w wężyku bliskich Edwarda Manitiusa i wpisz ich imiona w odpowiednich miejscach na drzewie.

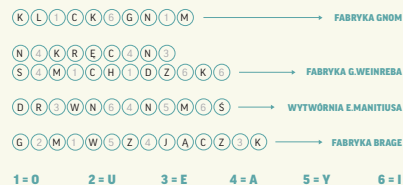


2. Pomóż jamnikowi dotrzeć do kamienicy, w której mieszkał i pracował Edward Manitus, a dowiesz się, jak nazywała się ulica, przy której mieścił się dom i wytwórnia przedsiębiorcy.



Edward Manilius to nie jedyny właściciel firmy wytwarzającej zabawki na warszawskiej Pradze.

1. Dawniej pomysły zabawki produkowały na Pradze, takie firmy jak „Gnom”, Fabryka „G. Weinreb” i Fabryka „Brace”. Rozszyfruj hasła i dowiedz się jakie zabawki produkowano w tych firmach.



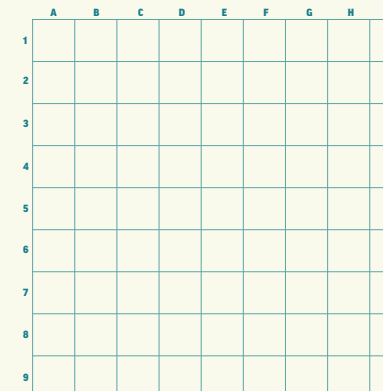
2. Edward Manilius wymyślił własne klocki. Ich nazwę poznasz rozwiązując poniższy rebus.



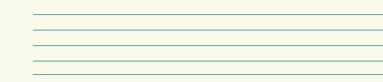
HASŁO:

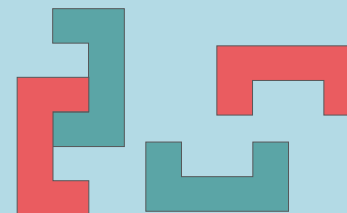
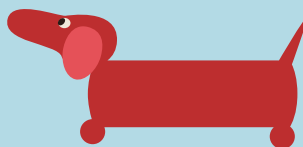
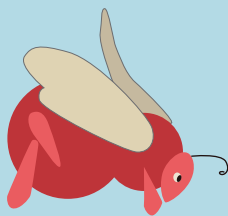
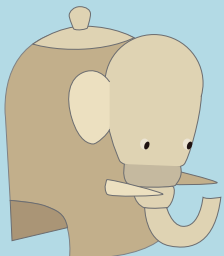
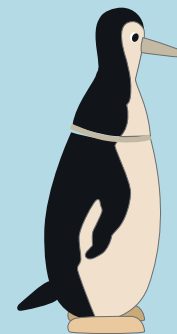
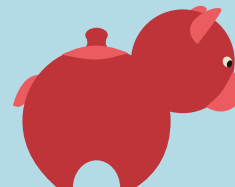
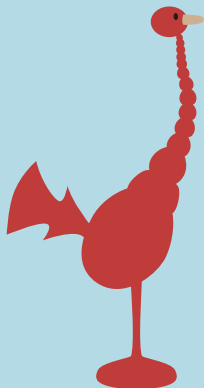
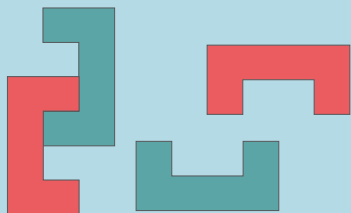
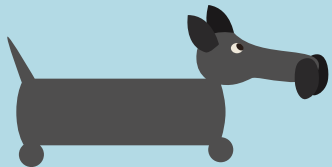


Na tej stronie znajdują się różne figury, które możesz wyciąć i wykorzystać przy kolejnych grach.

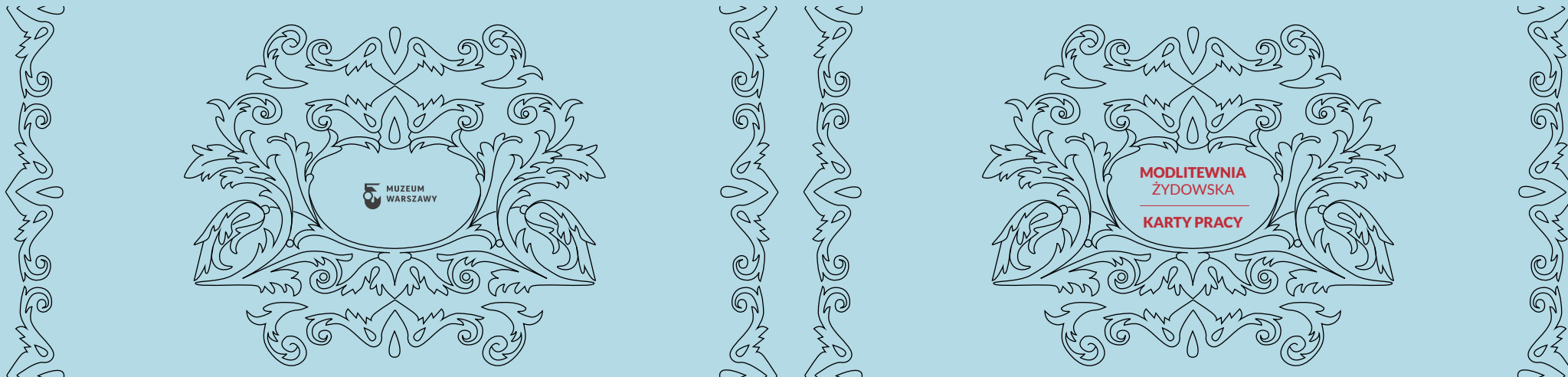


TUTAJ MOŻESZ NOTOWAĆ (OŁÓWKIEM)









1 Czym jest ARON HA-KODESZ? Przejść labirynt, aby dotrzeć do rozwiązania, a następnie spróbuj odnaleźć ten przedmiot w Modlitewni i dokładnie wytłumaczyć do czego służy.

ARON HA-KODESZ

SEAPA NA TORI

SCIANA PLACU

MIEJSCE MODLITWY

2 W tradycji żydowskiej nie wolno przedstawiać wizerunku człowieka, w związku z tym niektóre znaki zodiaku są przedstawiane w sposób symboliczny. Rozszyfruj nazwy znaków zodiaku. Po lewej stronie podane są żydowskie nazwy odpowiadających im miesięcy. Spróbuj odgadnąć, w modlitewni w jaki sposób zostały przedstawione te znaki zodiaku i narysuj je w odpowiednich kółkach.

TAMUZ — **A K R**

ELUL — **A N P A N**

SZWAT — **O W K O I N**

1 Judaizm zabrania przedstawiania postaci ludzkich w związku z tym, część znaków zodiaku namalowanych na ścianach modlitewni jest przedstawiona za pomocą nietypowych obrazów. Połącz polskie nazwy znaków zodiaku z nazwami żydowskich miesięcy, odpowiadających im. Następnie spróbuj odnaleźć w modlitewni i przyporządkować do odpowiednich, zamieszczonych znaków nietypowych przedstawienia.

PANNA	LEW	TISZRI
STRZELEC	PANNA	TAMUZ
SKORPION	WAGA	ADAR
WODNIK	STRZELEC	ELUL
BLIŹNIĘTA	RAK	AW
	SKORPION	NISAN
	RYBY	TEWET
	KOZIOROŻEC	SIWAN
	WODNIK	SZWAT
	BLIŹNIĘTA	CHESZWAN
	BARAN	KISLEW
	BYK	IJAR

2 Symbolizuje drzewo życia i rajski ogród. Istnieje także praca w jego symbolikę: oznacza świat i pamięć, ponieważ według legendy jako pierwszy wyrósł wielki kłosa z ławiatami, pocztawianego na grobie cwiły powojnego poety. Według innej teorii jest również symbolem płodności ze względu na obfitych nasion, jakie wydaje. Rozwiąż rebus, aby dowiedzieć się, o czym mowa.

ROZWIĄZANIE:

1 **ZNAKI ZODIAKU** (hebr. מזלות; jid. mazolet) - to motywy astralne pojawiające się w żydowskiej sztuce już w starożytności. Dwanastce znaków zodiaku przyporządkowano kolejnym miesiącom w kalendarzu żydowskim, na podstawie którego wyznacza się święta religijne. Każdy znak symbolizuje także jedno z Dwunastu Plemion Izraelskich, wywodzących się od synów Jakuba.

2 **KALENDARZ ŻYDOWSKI** (hebr. לוח ha-szana) liczy dwanaście miesięcy księżycowych, osadzonych w roku słonecznym. Nowy Rok obchodzony jest pierwszego dnia miesiąca tiszri i przypada we wrześniu. Rok liturgiczny rozpoczyna się z kolei w miesiącu nisan, w którym przypada wiosenne święto Pesach. W związku z tym, że rok księżycowy (354 dni) jest krótszy od słonecznego (365 dni), siedem razy na dwiętnastowiecie lat wprowadza się rok przestępny z dodatkowym miesiącem adar szeni (hebr. drugi adar).

Miesiąc rozpoczyna się od nowiu księżyca i trwa 29 lub 30 dni.

Dzień rozpoczyna się i kończy o zmierzchu.

2 **ZADANIA**

1 Zgodnie z kalendarzem żydowskim dzień światła zaczyna się od czasu jego stworzenia, które wg tradycji miało miejsce na 3760 lat przed przyjęciem w świecie chrześcijańskim datę, określaną jako początek naszej ery. Dlatego rok 2000 to dla Żydów rok 5760/5761.

Jaki rok żydowskiego kalendarza właśnie przypada?

ROZWIĄZANIE:

2 W sali schodowej zachował się niemal komplet przedstawień zodiakalnych, chociaż znaki Ryb, Wagi i Panny ucalały tylko częściowo.

Przedstawienia jakiego znaku nie zachowało się w tej sali w ogóle?

ODPOWIEDZ:

1 **ZNAKI ZODIAKU W MODLITEWNIACH** przy ul. Trajgowej 50/52 w Warszawie to jedyny takie malowidła zachowane do dziś na Mazowszu. W obu salach przedstawienia te przybrały odmienne formy artystyczne. Różni są też ich autorzy, choć nie znamy ich nazwisk.

2 **JUDAIZM ZABRANIA PRZEDSTAWIANIA POSTACI LUDZKICH**, zgodnie z biblijnym nakazem: „Nie uczynisz sobie posągów, ani żadnego obrazu tego, co jest na niebie wysoko albo na ziemi nisko, lub w wodzie poniżej ziemi” (Psalm 5:8).

W przypadku niektórych przedstawień znaków Zodiaku wykulturowały się więc symbole zwierzęce (choć w synagogach polskich znany też przykład umieszczenia sylwetki człowieka na obrazie). Dlatego Bliznięta przedstawiano zwykle np. jako pary ptaków, symbolem zaś Strzelca był napity hak lub kosa ze strzałą, a Wodnika - woda kłępią się z wiatra. Istniały także woda, czy stłuska.

3 **KOSZER** (kaszur; hebr. kasher - właściwy, odpowiedni) - w judaizmie stan rytualnej czystości, regulowany przez odpowiednie przepisy religijne (halachę), dotyczący produktów żywnościowych, naczyń, a także drzwi (dwarim) i osób, które ujmują się za tzw. czyste.

Żeby zwierze było koszerne, według prawa żydowskiego musi „przeżuwać” i mieć rozszczepione kopyta, wśród ptaków dozwolony jest głównie diob. Koszerna ryba musi mieć płetwy i łuski. Dozwolone więc będą dorsz, karp, łosoś, kłosa, czy tuńczyk, ale zakazane skopaki, ośmiornice, czy rosniki.

Rak i Skorpion (stworzenia niekoszerne) przybrały w Warszawie nie zostały wizerunkowo odosobowiane.

2 **ZADANIA**

1 Jakie to znaki Zodiaku?



ILUSTRACJE



ILUSTRACJE



ILUSTRACJE



ILUSTRACJE



ILUSTRACJE



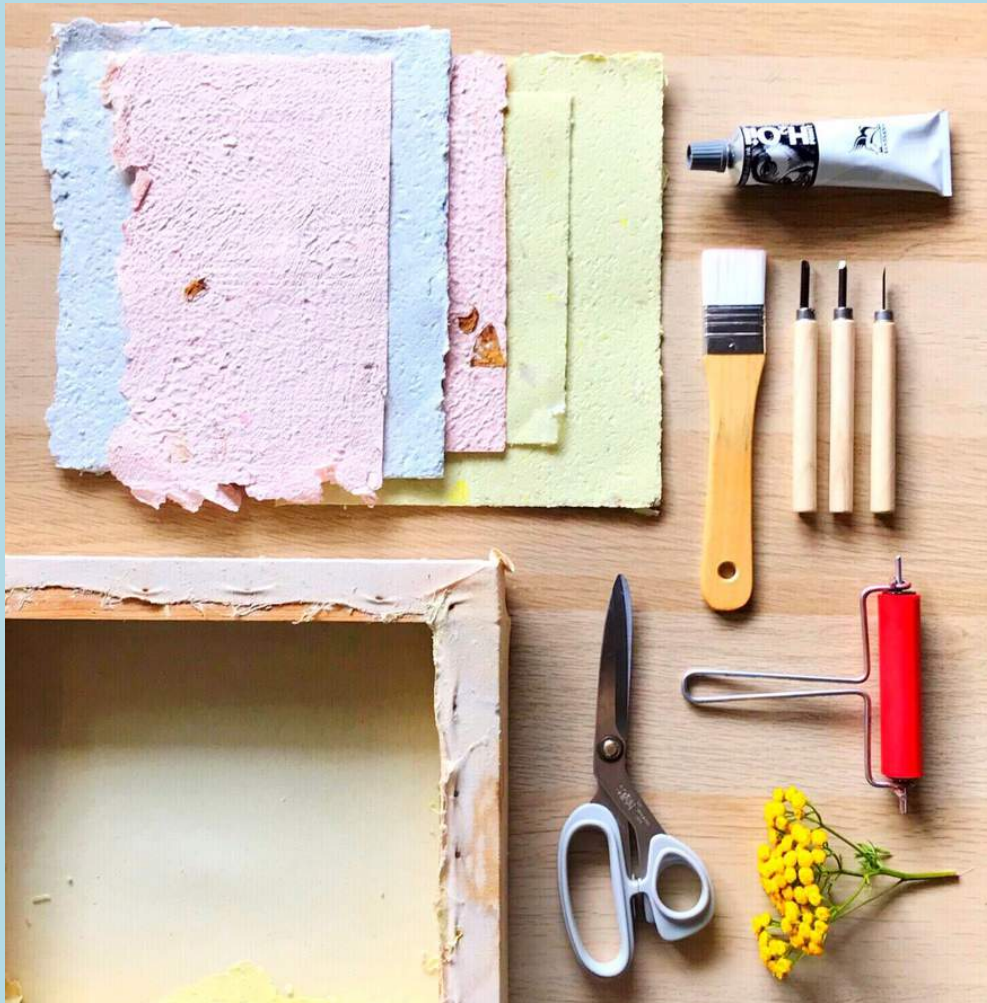
WARSZTATY / KUTRADESIGN

Warsztaty skórkowe: przypinki i breloki ze skórek z odzysku



WARSZTATY / KUTRADESIGN

Warsztaty skórkowe: ptaszki i aniołki na choinkę





Warsztaty z naturalnego barwienia tkanin i przedmiotów ze skór z odzysku

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ!

Znajdziesz mnie też tutaj:



Bądźmy w kontakcie!
Masz pytanie? Daj znać:
kutradesign@gmail.com
+48 693 943 588

