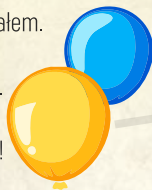
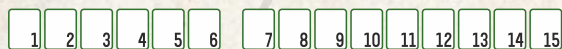


Ja kiedyś tę bajkę odwiedzić przyjemność miałem, wspólnie ze zwierzętami tygryskowe harce uskuteczniałem. Nim w dalszą ruszymy drogę, mam małe zadanie, policz sprzychy w jednym kole dokładnie, nie na kolanie.



Masz liczbę parzystą, czyli _____? Gratuluję! W nagrodę za chwilę do skarbu Cię pokieruję. Pamiętaj, gdzie pszczołka Maja miód produkowała? Ruszaj tam i ustaw się tak, by Maja przy prawej ręce się znajdowała.

Zebrane literki jeszcze jedno miejsce wskażą w bajkowej krainie, bez niego nasz świat na pewno zginie.



A jak tam trafić? Wymnóż 10 razy wartość D z kodu, tyle kroków od Mai idź przed siebie do przodu.



Na lewo szukaj miejsca, gdzie doktor Dolittle pracuje, zwierzętom, ale też w naszej bajce, ludziom recepty przepisuje. Jego kuracja jest wyjątkowa, uzdrowia nie tylko lekami, ale przede wszystkim leczy i bawi książkami.

Właśnie on Twój skarb trzyma, pilnie strzeżony, a receptą jest kod z zebranych cyfr ułożony. W chłodnym miejscu, tak jak leki, go przechowuje, na pewno każdy questowicz wie, gdzie on się znajduje.



Wybierz na kłódce cyferki z kodu Ci znanego, wbij pieczętkę do Twego paszportu questowego. Wpisz swój nick do książki i datę ukończenia zadania, schowaj wszystko, by inni mieli też radość z odkrywania.

Quest ukończony! Możesz się nazywać mym przyjacielem śmiało. Mam nadzieję, że miło w naszej bajce się wędrowało. Na warsztaty Cię zapraszam do Krainy Dobrej Zabawy i sklepiku, gdzie zakupisz pamiątki z dzisiejszej wyprawy.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Podczas wyprawy razem z Tygrysiem, który będzie Twoim przewodnikiem, przeniesiesz się do bajkowej krainy. Przypomnisz sobie utwory i lektury z dzieciństwa lub poznasz te całkiem nowe.

Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się przy świetlicy wiejskiej w miejscowości Sokole w gminie Czarne (woj. pomorskie).

Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - Wyprawy Odkrywców.
- 3 Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery i cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywcy, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu www.QUESTY.org.pl.

Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest ukończyłaś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.QUESTY.org.pl w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: dwa wyrazy i liczba czterocyfrowa (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun questu

Sołtys wsi Sokole, Dorota Gawrońska

Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka - krajowy koordynator programu Questy - Wyprawy Odkrywców. info@questy.org.pl, tel. 512 312 215

Tekst i opracowanie questu

Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Ziemi Człuchowskiej
ul. Ogrodowa 26, 77-310 Debrno
tel. 59 83 35 930, www.lgdzc.pl



Lokalna Grupa Działania
Ziemi Człuchowskiej



Więcej informacji znajduje się na największym w Polsce portalu z questami
www.QUESTY.org.pl



Pobierz aplikację

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony



Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie,

Operacja pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocoachingowych” o akronimie SEGTTSG, współfinansowana jest ze środków Unii Europejskiej w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania” Program Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020”



Lokalna Grupa Działania
Ziemi Człuchowskiej



questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW

Quest Z bajkową wizytą w Krainie Dobrej Zabawy



35 min.

GRA
TERENOWA

1,4 km



Start

Witaj w naszym świecie, w Krainie Dobrej Zabawy!
Ruszał ze mną! Jak u nas jest? Na pewno jesteś ciekawy.
Ja to oczywiście Tygrysek, chyba każdemu znany,
niezwykle pomysłowy, ale przede wszystkim rozbrykany.



Do moich przyjaciół, a mam ich dużo, wprosimy się w gości,
każdy jest tu życzliwy i na pewno się nie zezłości.
Do otworzenia drzwi do naszego świata dają Ci więc klucz,
chwytaj go śmiało w dłonie, baw się ze mną, ale też i ucz.

Na parkingu przed świetlicą jest start dzisiejszej wędrowki,
zaczynamy, ale na początek wbij sobie Kubusiowe motto do główki:
„Kiedy życie rzuca Ci deszczowy dzień, baw się w kalużach” –
ja tak robię, Ty też rób w swoich bajkowych podróżach.

Na plac zabaw za świetlicą skieruj swój wzrok i kroki,
szukaj tablicy, na której jest mały Lolek i Bolek wysoki.
Jeden i drugi zawsze na wspólną zabawę ochotę mają,
razem ze mną na tutejszym placu różne harce wyprawiają.

I Ty możesz z nami się tu pobawić, jak rozwiążesz zadanie,
są huśtawki, karuzele i mostki – możesz wskoczyć na nie.
Policz kwiatki, które u stóp postaci się znajdują,
wynik słownie, czyli Twe rączki niech wpisują.



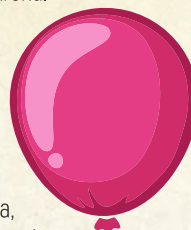
Już ponad 50 lat Bolek i Lolek zadziwiają swoimi przygodami,
jeszcze niedawno gromadzili na Wieczorynce przed telewizorami.
W Bielsku-Białej możesz dziś spotkać figurki tych braci pomysłowych,
którzy w tym mieście powstałi w Studiu Filmów Rysunkowych.

Na placu kolejna tablica „Interaktywny kącik dla dzieci”,
liczba postaci na okrągłej huśtawce niech do kratki leci.
Do muralu zmierzaj, czyli małowidła na murze,
na nim dzieci razem ze mną wymalowały swoje wymarzone podróże.



Ty dziś w baśniowym świecie również możesz przeżyć przygodę,
w tym celu brykajmy teraz razem nad wodę.
Idź do skrzyżowania, mając mural przy lewym boku
i skreć w lewo, tam przygoda czeka Cię na każdym kroku.

Wypatruj tablicy, tam, gdzie Twoja lewa część ciała,
podobno w tym stawie kiedyś złota rybka pływała.
A może i teraz z wody się wyłoni i spełni życzenia?
Pamiętaj, że masz tylko trzy do wypowiedzenia.



I by Cię zbytnia chciwość nie zgubiła, jak żonę rybaka,
co została z niczym na progu domu – spotkała ją kara taka.
Pouczenie takie to morał – każda baśń i bajka go mają,
właśnie dzięki niemu utwory dobre rady dają.

Policz na tablicy nie rybki, lecz drukowane litery,
w drugiej linijce jest ich równo .
Szukaj wiaty i na niej tabliczki z rybami żyjącymi w stawie,
dotrzesz do niej, stawiając kroki po trawie.

– to trzecia ryba tu opisana,
na pewno częściej niż złota rybka spotykana.
Czasem z przyjaciółmi sieci w wodzie zarzucamy,
bo o złowieniu złotej rybki marzeń nie porzucamy.

Wróć na drogę i w lewo brykajmy, gdzie kiedyś mleczarnia była,
z tego miejsca niejedna butelka mleka wychodziła.
Szukaj tablicy i budynku po lewej stronie ciała,
w naszej krainie każda krowa życie na wypasie miała.

Pamiętasz tę bajkę, w której krowy były bohaterkami
i pod nieobecność gospodarza zajmowały się psikusami?
Bardzo ją polubiłem, bo z krowami miło się brykało,
oj, wiele zabawnych przygód nam się przytrafiało.

Nim w dalszą ruszymy drogę, rozwiąż zadania z kolorami,
zerknij, do mleczarni możesz wejść drzwiami.
Na tablicy z kolei dwie krowy w rytm muzyki tańczące,
ta na prawo koloru, to jasne jak słońce.

Hopsajmy dalej w stronę miejsca, którego tygryski nie lubią,
jak tam próbują dotrzeć, zawsze po drodze się gubią.
Skręć w lewo na pierwszym skrzyżowaniu,
tam ktoś Ci opowie o swoim ze szkiełek gotowaniu.

Co prawda to nie słynnego Pana Kleksa Akademia,
ale zatrzymaj się, nieważne, jaka pierwsza litera Twego imienia.
Na tablicy po lekcji kleksografii zostały kolorowe plamy,
policz je, bo ich ilością kolejne kratki zapełniamy.



Kiedyś w tym budynku najmłodszy z Sokola naukę pobierali.
A wiesz, że u Kleksa uczniowie świat bajek odwiedzali?
Adaś poszedł po zapalki do baśni Andersena, z kluczykiem,
a u śpiącej królowej zjadał się niejednym smakołykiem.

Zerknij jeszcze raz na tablicę, tam różne urządzenia,
przy literze „A” jest – wpisz bez marudzenia.
Takiej szkoły nawet nie ma w moim Stumilowym Lesie,
może kiedyś postanie, taką wieść echo u nas niesie.

Idź dalej, będzie na lewo wiata, możesz odpocząć, jak bolą Cię nogi,
policz, że dach podparty słupkami, mój drogi.
Za nią skreć w lewo i okrążając staw do świetlicy pędź,
na krzyżówce w prawo i na lewo patrz, jeśli na kolejne zadanie masz
chęć.

Tu bywa mój Kubuś, zwany przez wszystkich Puchatkiem,
który nie pogardzi żadnym miodowym obiadem.
A tę pszczołkę, którą tu widzisz zowią Mają,
a jak wiesz z bajki, Maję wszyscy znają i kochają.

Policz, ile słoików miodu trzyma nasza pszczołka,
która pracuje codziennie w pocie czołka.
Gucio, obżartuch i śpioch dużo wspólnego ma z Puchatkiem,
który jest bardzo łakomym i leniwym niedźwiadkiem.

Miód pod numerem się wytwarza,
tak mówi tabliczka, to zadanie trudu nie przysparza.
Chcesz wiedzieć, jak prawdziwy miód smakuje?
Sprawdź, na pewno Maja Cię nim poczęstuje.



Bryknijmy szybciotko przed siebie, do domu mojego,
wśród drzew, w Stumilowym Lesie położonego.
Tu razem z moimi przyjaciółmi przygody mamy niesamowite,
jak będziesz chciał przed Tobą też będą odkryte.

Prosiaczek, Królik, Mama Kangurzyca z Małenstwem, Sowa,
Kłapouchy, Puchatek i Krzyś – nasza paczka jest wyjątkowa.
W Stumilowym Lesie możesz skryć się przed słońcem w cieniu
albo posłuchać opowieści, siedząc na kamieniu.

Zasłuchany, policz, ilu nas na tablicy namalowanych zostało,
ale wynik powiększ o 5, by się wszystko zgadzało.
Idź teraz tam, gdzie widzisz czerwony znak 'zakaz wjazdu',
za chwilę dotrzesz do pewnego drewnianego pojazdu.

Na lewo spoglądaj, tam tablica z wrytymi w drewnie literami.
obok wóz, jakiego na wsi używano przed latami.
Czy z „Rogatym ranczem” choć trochę się nie kojarzy?
Może kiedyś poznać bohaterów Ci się zdarzy.