

Masz cztery i pięć, popatrz dobrze wzrokiem,
te pola musisz pokonać rozkrokiem.
Gdy dotrzesz do głowy, zrób skok wraz z obrotem
i nie martw się o to, co Cię spotka potem.

Wracając po kamyk skacz z uwagą wielką,
podnieś go teraz, nie pomył z muszelką.
Przeskocz do przodu, na początek gry,
rzucaj od nowa w pole dwa i trzy.

Jak ta prosta instrukcja nie jest do opanowania,
to zabieraj się do tablicy uważnego czytania.
I jak już trzy kolejki na chłopie masz zrobione,
to dalej chodnikiem biegnij, jak rączce konie.

Za boiskiem zwolnij i szukaj „czwartego” domu,
naprzeciwko po lewej, tabliczka nie wadzi nikomu.
Do tej zabawy towarzyszy jest wskazany
a uśmiech na twarzy masz murowany.

**OPA, OPA, AMERYKA EUROPA, AZJA STÓJ,
NATALIA WSKAKUJ.**

Tak brzmiały wyliczanki podczas zabawy,
a skakało się godzinami, by dojść do wprawy.
A teraz ostatnia misja jest już nakreślona:
jaka cyfra od „zwierząt” dziś była znaleziona?

Przy tym numerze domu skarb jest schowany
i za moment na tacy będzie podany.
Za szóstą sztachetą, liczoną od bramki w lewo,
skarb jest schowany, drogi kolego.

KOD: _ _ _ _ _

Kod czterocyfrowy masz do wyliczenia,
bierz się szybko do matematycznego myślenia.
Zsumuj wszystkie cyfry dziś przez Ciebie zebrane,
odejmij jeden i dwie pierwsze cyfry kodu masz podane.

Sumę pomnóż przez liczbę z piątej kratki,
odejmij ósemkę i masz rozwiązanie zagadki.
Pieczęć przybij na karcie QUESTU swojego
i odłóż skarb na miejsce dla zdobywcy kolejnego.

Opiekun questu: **Natalia Stefańska**, Koło Gospodyń Wiejskich w Rybakowie
Opracowanie teksty i gry: **Krzysztof Szustka**
– trener Questów – Wypraw Odkrywców
Ilustracje: **Zofia Busler i Emilia Busler**



Więcej informacji i questach: www.Questy.com.pl



INFORMACJE O QUEŚCIE

TEMATYKA Wyprawa zapozna Cię z wieloma zabawami,
w których uczestniczyli mieszkańcy Rybakowa przed
laty, a których część została już zapomniana. Niektórych
gier i zabaw będziesz mógł też sam spróbować i
przekonać się, jaką sprawiają frajdę.

GDZIE TO JEST? Rybakowo znajduje się w gminie Kłodawa.
Najlepiej tu dojechać z Gorzowa Wielkopolskiego drogą
nr 22 na Wałcz. W miejscowości Zdroisko należy skręcić w
lewo na Rybakowo. Quest rozpoczyna się w centrum wsi, przy
świetlicy wiejskiej.

JAK SZUKAĆ SKARBU? Podczas Wyprawy należy uważnie czy-
tać wskazówki i dobrze liczyć. Trasa questu prowadzi ścieżką
edukacyjną, na której zamieszczone są tabliczki informacyjne.
Przy niektórych znajdują się „elementy” zabawy czy gry, więc
nie krępuj się, tylko sprawdź, jak w to się kiedyś grało. Zebrane
cyfry niezbędne będą do znalezienia skarbu, jako nagrody za
Twój wysiłek. Podziel się wrażeniami w Księdze Wyprawy, a
pieczęć odbij na swojej karcie, jako dowód ukończenia szlaku.
Odłóż dyskretnie skrzynię na miejsce dla innych Odkrywców.

Czas przejścia: 60 minut

Quest dostępny na www.kst-lgd.pl oraz www.QUESTY.com.pl

Miejsce na pieczęć



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie” Publikacja opracowana przez Stowarzyszenie Kraina Szlaków Turystycznych – Lokalna Grupa Działania jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach: Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich 2014-2020 Działania: „Wsparcie dla rozwoju lokalnego w ramach Inicjatywy LEADER”, Poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania”, Projekt współpracy pn. „Promocja Regionów poprzez Aktywną Turystykę”, Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi



Kraina Szlaków
Turystycznych

Stowarzyszenie Kraina Szlaków Turystycznych
– Lokalna Grupa Działania

ZAPRASZA NA

QUEST

„Dawne gry i zabawy podwórkowe”



EDUKACYJNA GRA TERENOWA

START

W naszym Rybakowie witamy Cię serdecznie, do dzisiejszej zabawy zapraszamy grzecznie. Przygoda z dawnymi grami będzie związana, na końcu trasy nagroda będzie Ci dana.

Przy świetlicy wiejskiej gra ma swój początek i tu też rozpoczyna się o dawnych zabawach wątek. Masz dobry humor i coś do pisania? Zawiąż buty, ruszaj do questowania.

Podejdź do płotu drewnianego, przy samej świetlicy postawionego. Na nim tabliczka i pierwsza gra jest opisana, cała zabawa jest tam zaprezentowana.

Pod tabliczką, na ziemi, płotem otoczony, niejeden kapsel jest tam umieszczony. Weź któregoś i rozpocznij ciekawą grę, zobaczysz, jak bardzo ona wciągnie Cię.

Szukaj żółtej drogi pod swymi nogami, która służy do gry różnymi kapslami. Dawniej wielu z nas chętnie się w to bawiło, a nocami często o tych kapslach śniło.

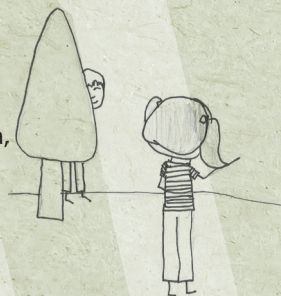
Położ jeden uważnie na linii startu i pstrykaj do następnego przystanku. Gdy boczną, żółtą przekroczysz linię, Twoja radość szybko minie.

Wracasz migiem na gry początek bez fanfar i ozdobnych pieczętek. Pstrykaj nadal, aż do mety, a wygraną masz – o rety!

Kiedy zagrasz w kilka osób, „Kapsel” ma i na to sposób. Kto dalej w trzech ruchach zajędzie, ten w kapslach wśród innych prym wiedzy.

Teraz jest to bez różnicy, kiedyś grano w piaskownicy. Dzisiaj na chodniku gramy, na auta i przechodniów uważamy.

Jak już kapsle masz opanowane, to zadanie jest tu przygotowane. Ile wyrazów na żółtej drodze się znajduje? Wynik jednym susem w kratce ląduje.



Ustaw się do świetlicy ramieniem prawym, chodnikiem przy ulicy udaj się krokiem zważym. Na krzyżówce prosto asfaltową drogą, skrajem lasu idź radośnie, noga za nogą.

Po prawej stronie, na białym drzewie, tabliczka z kolejną grą zaprasza do siebie. Ile gatunków zwierząt uczestniczy w grze? Do kratki liczbę wpisuje ten, kto to wie.

Jak masz dzisiaj kilku towarzyszy zabawy, to śmiało sprawdź tą grę – tak dla wprawy. Jest dużo miejsca, ale uważaj na drzewa, bo do nabicia guza niewiele potrzeba.

Dalej przed siebie, do drugiego zakrętu w lewo, aż zobaczysz po prawej z tabliczką drzewo. A na niej gra Państwa-Miasta jest opisana i kolejna zabawa jest zaprezentowana.

Ile rodzajów kroków przedstawiono na tablicy? Ta liczba niech wskoczy do kratki, po Twojej prawicy. Rozejrzyj się wokoło i poszukaj patyka, przy dobrej zabawie czas szybko umyka.

Ruszamy dalej asfaltem, ku następnej zabawie, a tabliczka po prawej będzie, tylko nie w trawie. Na drzewie jest dobrze zamontowana i ciekawa zabawa została opisana.

Magiczne słowa są tam do wypowiedzania i wtedy jedna osoba zabiera się do szukania. Z ilu słów „zaklęcie” się składa? Ta liczba do kratki obok wpada.

Ruszaj dalej, trasą questu zabawnego, aż dojdiesz do tablicy, cierpliwy kolego. Na niej opis jest kolejnej zabawy, poczytaj, a potem przetestuj dla wprawy.

Bo w tej grze liczy się skoczność i opanowanie, ta zabawa jest wykorzystywana przez młode panie. Bo dziewczęta całymi dniami potrafią w gumę skakać, nawet jak się przewrócą, nie chce im się płakać.

Ile osób na obrazku grę prezentuje? Ta liczba szybko do kratki wskakuje. Dalej drogą w lewo i maszeruj przed siebie, podziwiał chmury na niebieskim niebie.



Po prawej kolejna tabliczka uśmiecha się ładnie, podejdź do niej grzecznie i przykładnie. Nazwa tej zabawy uśmiech wywołuje i zapewne miłe wspomnienia przywołuje.

Ile liter w nazwie zabawy dwa razy występuje? Ta liczba niech do kratki na osłep maszeruje. Dalej ulicą do krzyżówki i w lewo, maszeruj prosto, tylko nie wejdź w drzewo.

Wypatruj po lewej, na przydrożnym drzewie tabliczki, która uśmiecha się do Ciebie. Gra z nazwą imienia mocno jest związana i przyda Ci się tu umiejętność „kopania”.

Znajdź „piłeczkę” i podbij kilka razy do góry. Nie tak mocno, bo jeszcze polecą w chmury. Z ilu liter nazwa gry się składa? Ta cyfra do kratki wielkim łukiem wpada.

Ruszaj przed siebie do kolejnego skrzyżowania, a zaraz będziesz miał okazję do poskakania. Chodnikiem w lewo i wypatruj tabliczki „Gra w klasy”, zaraz będą skoki i szybkie wygibasy.

„Chłop” na chodniku, na Ciebie czeka, skacz na niego i długo nie zwlekaj. W grze wysiłek jest wskazany, nabierz sił, graczku kochany.

Pamiętaj także o pewnych zasadach, powiem Ci o nich w kilku dobrych radach. Sprawność Twoich rzutów będzie tu istotna, niech siła rzucania nie będzie zbyt mocna.

Bo gdy nie trafisz we właściwe pole, grymas złości pojawi się na Twoim czole. Podczas skakania uważaj na linię, gdy je nadepniesz, to czar gry przemienie.

Najpierw rzuć kamykiem na to pierwsze pole, o którym z pewnością uczyłeś się w szkole. Teraz już możesz rozpocząć swe skoki, jeśli chcesz, możesz chwycić się za boki.

Przeskocz ten kamyk na pole z numerem dwa i niech ta gra jak najdłużej trwa. Następnie trójka w oddali Cię nęci, na dalsze skoki nabierzesz tu chęci.

