

Podążaj za motylkiem, z ważką skręć w stronę dróżki.  
niech do starego parku prowadzą Cię nóżki.  
Wejście do niego – przez mostek się toczy,  
tam czeka przygoda... i cień leśnej mocy.

Idź lewą stroną parku – rozglądaj się bacznie,  
miń po prawej wodę, pomyśl: „a co, gdy jej zabraknie?”  
Na wszelki wypadek, zrób wody zapasy,  
będziesz zabezpieczony na trudne czasy.  
Zbieraj wodę do butelek, a gdy w kranie susza – do misek,  
garnków, wanien,  
osobno ta do picia – będziesz miał spokój w zamian.

Przy stole z ławeczkami możesz przysiąść sobie,  
znów krótkie pytanie zadam teraz Tobie.  
Przed Tobą tablica ze zwierząt parkowych nazwami,  
która to sikora mieszka tutaj z nami?

|    |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|
| 14 |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|

Pamiętaj proszę, chroń wokół przyrodę,  
dzięki niej masz dobre warunki do życia i wodę.  
Czas ruszać dalej, mur przy lewym ramieniu mając  
i przejścia na drugą stronę ulicy wyglądając.



Teraz tuk ruchliwej drogi zostaw już w tyle,  
przejdź na pasach – spokojnie byle.  
Na drugą stronę ulicy się kieruj,  
z rozważą, powoli – i dalej w tę stronę maszeruj.  
Patrz pod nogi, studzienek tu wiele,  
każda ma swoje ważne cele.  
Nie wrzucaj nic do nich, bo gdy zostaną zapchane,  
nie tylko piwnice mogą być zalane.

Dalej idź do przodu, skręć w ulicę z restauracją,  
są tam progi, na których auta podskakują z gracją.  
Po drodze policz je, 

|   |
|---|
| k |
|---|

  
niech lepiej idzie się.

Teraz już tylko w ostatnią ulicę skręć,  
przez dwa skrzyżowania idź i do skarbu pędź.  
Gdy drugą krzyżówkę miniesz i wejdiesz znów na chodnik,  
teraz odlicz

|   |   |   |   |   |   |   |  |       |   |
|---|---|---|---|---|---|---|--|-------|---|
| c | e | g | h | i | k | = |  | * 2 = | l |
|---|---|---|---|---|---|---|--|-------|---|

kroki i odkryjesz skarbu uroki.

Na koniec jeszcze powiem Ci w sekrecie,  
najważniejsze jest to, o czym dobrze wiecie:  
mądrość i szeroka wiedza o świecie.  
Gdy wiesz, co robić – nic Cię nie zaskoczy,  
nawet jak prądu zabraknie tej nocy!

Już wiesz gdzie zadzwonić, co spakować, jak nie panikować,  
i w trudnej sytuacji dobrze się zachować.  
Bardzo Tobie dziękuję za te wspólne chwile,  
wspominaj nasz spacer długo i mile.  
Ułóż literki, a hasło Ci powie,  
co Ty – jak uczy babcia Jadzia – powinieneś mieć w głowie.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|

Gdy hasło odczytasz, czas na kodu wstukanie,

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| k | j | d | b |
|---|---|---|---|

potem pieczęci odbicie, loginu oraz daty wpisania!  
Schowaj pieczęć do skrzynki, zakoduj kłodeczkę,  
by kolejni questowicze mieli z niej uciechy troszeczkę!

Miejsce na pieczęć

**JAK GRAĆ?**

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 questowej lub  
w Paszporcie Odkrywcy. W Księdze Questu potwierdź swoje  
przejście wpisując datę i nick/ nazwę użytkownika z systemu  
www.questy.org.pl

Trasę gry można przejść z kartą questu lub  
z bezpłatną aplikacją mobilną Questy -  
Wyprawy Odkrywców.



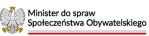
Quest opracowały: Agnieszka Wilczyńska, Magdalena  
Pudelska, Emilia Zając- Pieszak, Monika Lipska



Zrealizowano we współpracy z Gminą Dopiewo



Projekt sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum  
Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu  
Wsparcia Organizacji Pozarządowych MOC MAŁYCH SPOŁECZNOŚCI.



# QUEST PLAN B SKÓRZEWO



## EDUKACYJNA GRA TERENOWA

**Tematyka:** zasady bezpiecznego zachowania

**Początek:** Skórzewo, plac zabaw ul. Malinowa  
(wejście od ul. Malinowej)

