Zrób oraz zachowaj z Patelni widoki.
Teraz zerknij wokół, czyń uważne kroki!
Na szczycie Patelni też punkt się znajduje,
w którym intensywnie energia oddziałuje.
Mały, metalowy, kto znaleźć potrafi,
niech także uwieczni go na fotografii.

Patelnię opuścisz więc z dwoma zdjęciami:
jedno będzie z prętem, drugie z widokami.
Teraz dalej szlakiem w czerwonym kolorze
podążaj, aż dojdziesz na duże rozdroże.

A kiedy już dojdziesz do miejsca takiego,
to z niebieskim szlakiem zakręć ostro w lewo.
I jeżeli pójdziesz zgodnie ze znakami,
to na trasie miniesz grotę z nietoperzami.

Zmierzaj szlakiem dalej, lecz niespiesznym krokiem,
po prawej stronie naciesz się widokiem.

I tutaj niech wpisze Twoja mądra główka,
że widoczny zalew zowie się ☐☐☐☐☐☐☐☐ .

Idąc tymże szlakiem budynek zobaczysz,
obok będzie źródło, wodą się uraczysz.
Dom biały, okrągły, a drzwi ma zielone,
miejsce niemal święte i do dziś sławione.

Dlatego zapiszcie Panowie i Panny,
że ten budynek to Kaplica Świętej ☐☐☐☐ .
A przy nim tablica, z niej dowiesz się tego,
że nosi też nazwę
„Kościółka ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ”.

Zostań przy tablicy i przy tej sposobności
przeczytaj, jak spełnić życzenie o miłości.
Bo legenda także jest na tej tablicy,
według której trzeba biec wokół kaplicy.

Ale właśnie sedno, odczytaj wyrazy,
że okrążyć budynek trzeba ☐ razy!
I pamiętaj także Bohaterze młody,
by przy tym mieć ciągle usta pełne wody!

Teraz jeszcze, proszę, poszukaj źródełka,
odnajdź schodki w dół, wprost do poidełka.
Nad trzema tablicami wykonanymi z kamienia
jest w drewnie rzeźbiona figurka ☐☐☐☐☐☐☐ .

A zwierzę to ujęte przy źródle zostało,
bo ponoć od tej wody cudem ozdrowiało.
Tak głosi legenda, lecz my, mój Kolego,
nie mamy dowodów, ile prawdy z tego.

Teraz znajdź krzesełka wyciągu narciarskiego.
Są one koloru zielonego i ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ .
A skoro tu jesteś, postaw bliżej stopę
i odczytaj, że są one z wyciągu na ☐☐☐☐ .

Dopisz także niżej, nie zwalniając kroku,
że ostatni ich wjazd był 17 września ☐☐☐☐ roku.
Powoli kończymy już nasze przygody,
odnajdź tylko jeszcze mi pomnik przyrody.

Z zielonej tablicy dowiesz się i tego,
że z gatunku tego budowano nawet
konia trojańskiego!
Cóż to jest za pomnik i jaki gatunek?
☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ no jasne! (W tablicy ratunek).

Muszę już zakończyć nasze wędrowanie,
miło mi zleciało to nasze spotkanie.
Będę wracał w góry, w moje Karkonosze,
a Ciebie na koniec o to tylko proszę,
żebyś się napił ze źródełka wody,
widoki podziwiał i wszedł do gospody.

A w tejże gospodzie jest pyszne jedzenie,
lecz także, UWAGA: questu zaliczenie.

Widzimy się później, przy kolejnej grze.
Będziesz? Bądź na pewno! Oczekuję Cię!
Zagadek dla Ciebie mam ja cały wór.
Dziękuję za dzisiaj.

Pozdrawiam,
Duch Gór.

Autor – Katarzyna Krzemińska „KataRYMka”,
projekt i realizacja – adrem.jgora.pl.

KRAINA DUCHA GÓR

QUEST

ZAGADKOWA PODRÓŻ W KRAINĘ DUCHA GÓR

GDZIE TO JEST?
Wieś leżąca w gminie Podgórzyn, na pograniczu Pogórza Karkonoskiego i Kotliny Jeleniogórskiej. Charakterystycznym punktem jest duży zbiornik wodny o tej samej nazwie.

POCZĄTEK QUESTU
Wiata piknikowa przy drodze z Karpacza do Sosnówki, skręt na DW „Lubuszanin” (ul. Liczyrzepy)

CZAS PRZEJŚCIA QUESTU
około 2 – 3 godz.

Miejsce na pieczątkę

„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”,
Instytucja Zarządzająca PROW 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi. Materiał opracowany przez
Fundację Bike Planet. Materiał współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach PROW 2014-2020.

Zadanie realizowane jest ze środków przyznanych przez LGD Partnerstwo Ducha Gór
w ramach projektu grantowego Wspólne działania promocyjne całego obszaru LGD Partnerstwo Ducha Gór
dla operacji realizowanej pod nazwą "Zagadkowa podróż w Krainę Ducha Gór"

Zanim się zacznie zabawa questowa
muszę Cię ostrzec – to trasa trekkingowa.
Bądź proszę czujny i przygotowany:
buty wygodne, ciuch dostosowany.

Gdy słota, to nawet i o to poproszę,
byś ciepło się odział i włożył kalosze.
Najpierw wsiadaj w auto, ustaw nawigację
i odnajdź dla questa początkową stację.

Na trasie z Sosnówki do miasta Karpacza
(co piękne widoki przed Tobą roztacza)
kieruj się ulicą – nazwy jej nie znoszę
bo brzmi – Liczyrzepy. Jam jest Karkonoszem!

Gdy miejsce namierzysz, ekipa gotowa!
Na trasie widoczna wiata piknikowa.
Zatrzymaj samochód i zacznij swą drogę.
Na pewno dasz radę, ja Ci w tym pomogę.

By urozmaicić czas podróżowania
na trasie postawię Ci liczne zadania.
Nie będę już zwlekał i pierwsze zadanie
zostawię na starcie, tutaj, na polanie.

Spośród licznych tablic wskazujących drogę
jedna z nich wyraża prośbę i przestrogę.
Rozejrzyj się dobrze, bądź w dobrym nastroju,
tytułem tablicy jest ,,Miejsce Postoju".

Na niej rozpisane zostały wytyczne,
jak się zachowywać – uwagi są liczne.
I to ode mnie jest właśnie zadane,
by dowolne 3 zasady były przepisane:

.....
.....
.....

Teraz znajdź kolejną, tę z mapą tablicę,
na niej namierz proszę miejscowość Marczyce.
Od Marczyc znajdź w dół odchodzącą linię,
a wtedy się znajdziesz w pięknym
□□□□□□□□□□□□.

Z trzeciej tablicy też przepisz zawczasu
prośbę do turysty: ,,Nie zaśmiecaj □□□□".
No dobrze, wystarczy, czas już ruszyć w trasę,
wybierz szlak niebieski, co prowadzi lasem.

Jednak tu bądź czujny (uprzedzę zdziwienie),
bo w pewnym momencie będzie rozwidlenie.
Gdy ono nastąpi, to Ty wybierz na nim
drogę asfaltową, wprost na ,,Lubuszanin".

Tak więc zakładaj wygodne buty,
obierz szlak niebieski, a następnie żółty.
A gdy już będziesz przy ,,Lubuszaninie",
to oczywiście zadanie Cię nie minie.

Naprzeciw budynku tablica informuje,
na niej też potrzebna treść się odnajduje.
Do dalszej drogi będziesz wnet gotowy,
gdy Sosnówki Górnej przepiszesz kod pocztowy:
□□-□□□.

Gdy już wypełniłeś lukę cyferkami,
to ruszamy dalej, szmat drogi przed nami.
Zmierzaj wzdłuż budynku, gdy miniesz budowę,
to do tyłu zechciej obrócić swą głowę.

Na ścianie jest postać, pręży się przed Wami,
mocno epatując swymi muskułami.
Co to jest za miejsce? Montownia? Sortownia?
Ależ skąd! Jest napis! Przecież to □□□□□□□□.

Zaraz za budynkiem, jeszcze kilka kroków
i zobaczysz drogę biegnącą też z boku.
Tutaj rozwidlenie, skręt w czerwony szlak
i dokładnie tutaj, w lewo skręć, o tak!

Zatem szlak czerwony i kieruj się w górę,
na trasie mam jeszcze zadań całą furę.
Teraz trochę drogi, a podczas niej proszę:
ułóż krótkie hasło, promujące Karkonosze.

By jeszcze utrudnić, co właśnie zadane,
proszę, aby hasło było rymowane.

Poczuj się jak autor najlepszej reklamy.
Masz już swoje hasło? To zapisz, czekamy!

.....
.....
.....
.....

Na pewno jest piękne, wyczekać nie mogę,
żeby je przeczytać, a Ty dalej w drogę!
Niechaj Cię też całkiem nie wchłonie natchnienie,
bo po dłuższej chwili będzie rozwidlenie!

W górę będzie ścieżka, lecz Ty idź po szlaku!
Nie daj się zwieść Dziewczyno, Chłopaku.
Ale też proszę, byś na rozwidleniu
odnalazł numery na szarym kamieniu.

Ty pójdziesz tu w dół, naszym szlakiem w lewo,
a kamień zobaczysz zerkając pod drzewo.
□□ i □□ to liczby z kamienia,
lecz gdy ich nie znajdziesz, też nie ma zmartwienia.

Dalej, gdy droga w górę będzie wskazywała,
Twój wzrok zatrzyma niechaj Ostra Skała.
Obejrzyj chwilę tę skalną formację.
Piękna i dumna, prawda, że mam rację?

Następnym punktem, którym quest zasłynie,
jest miejsce o nazwie, jak kuchenne naczynie.
A jest nim Patelnia – punkcik widokowy.
Musisz wejść na górę, widok jest szałowy!

By na szczyt się dostać znajdź schody z kamienia,
pokonaj ostrożnie, widok wart wchodzenia.
Patelnia – punkt magiczny, przez wieki na który
ludzie przybywali, by czcić moc natury.

Mówiono, że miejsce wielką moc posiada
(do dziś wiele osób wciąż tak opowiada).
Na Patelni dostaniesz dwa moje zadania:
pierwsze – piękne zdjęcie masz do wykonania.