



ZESTAW GRACZA

(tu wpisz swoje imię lub imiona wszystkich członków Waszej drużyny)

Czas gry: ok. 2 godz.

Rodzaj trasy gry: piesza

Długość trasy gry: ok. 4 km

Co potrzebujesz, aby wziąć udział grze:

- ✓ Wydrukowany „zestaw gracza” – można go pobrać ze strony internetowej www.konin.lwowek.com.pl i wydrukować samodzielnie lub pobrać darmowy, wydrukowany egzemplarz ze świetlicy wiejskiej
- ✓ Długopis lub ołówek
- ✓ (opcjonalnie) Telefon z czytnikiem kodów QR i dostępem do Internetu
- ✓ Dobry humor i chęć do zabawy!

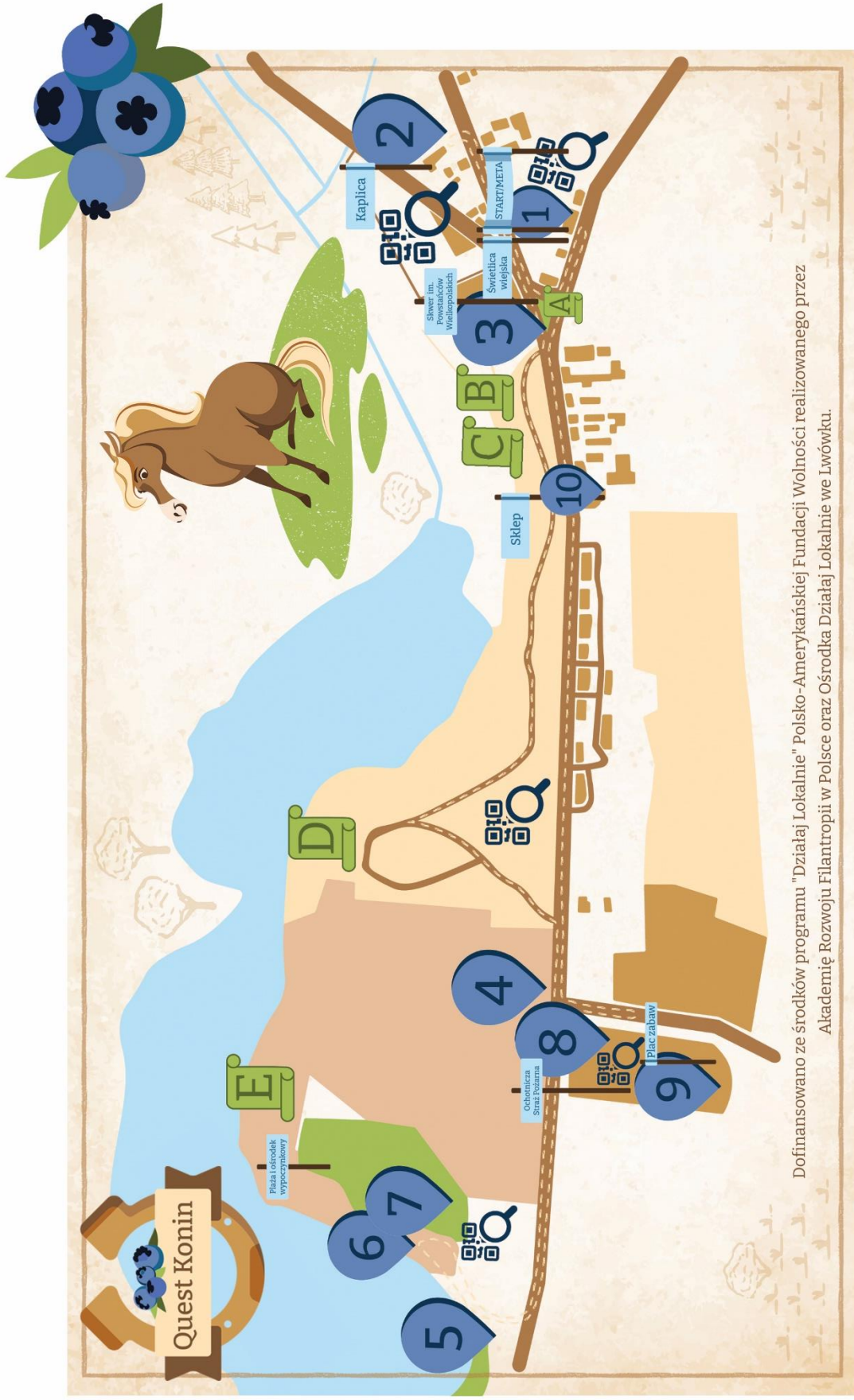
Ilość graczy: w grze można wziąć udział indywidualnie lub drużynowo, nie ma górnego limitu ilości graczy

Wiek graczy: od 9 do 100 lat (młodsze dzieci też mogą wziąć udział w zabawie jednak powinna im towarzyszyć osoba dorosła, aby wspomóc przy trudniejszych zadaniach)



Cześć! Mam na imię Borówka! Będę Ci towarzyszyć przez całą grę udzielając podpowiedzi i opowiadając o ciekawych miejscach na trasie gry. Jesteś gotowy do wspólnej zabawy? Jeśli tak to zaczynamy!

str. 1



Dofinansowano ze środków programu "Działaj Lokalnie" Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanego przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce oraz Ośrodka Działaj Lokalnie we Lwówku.







POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI
POLISH-AMERICAN
FREEDOM FOUNDATION



Na dobry początek potrzebujemy MAPY. Znajduje się na poprzedniej stronie. Zapoznaj się z nią dokładnie i często do niej wracaj – to dzięki mapie prześledzisz trasę gry i odnajdziesz miejsca, w których czekają na Ciebie zadania.



LEGENDA MAPY:

	<p>CIEKAWY MIĘJSCE: miejsce, na które szczególnie warto zwrócić uwagę</p>
	<p>PUNKT ORIENTACYJNY: ważne miejsce w Koninie dzięki któremu podczas gry zorientujesz się gdzie jesteś</p>
	<p>ZADANIE: tutaj rozwiążesz zadanie w ramach gry</p>
	<p>KOD QR: zeskanuj kod QR, który przekieruje Cię na stronę internetową z informacjami</p>



Jesteś gotowy do gry? Jeśli tak to zaczynamy!

Grę zaczynamy przed budynkiem świetlicy wiejskiej: ul. Konin 21

Czy wiesz, że?

Budynek przy którym się znajdujesz pełni obecnie funkcję świetlicy wiejskiej, siedziby Stowarzyszenia Miłośników Konina oraz budynku mieszkalnego. Dawniej była to szkoła. Możesz w tym miejscu zeskanować **kod QR**, aby zobaczyć szkolną kronikę. Zawiera ona nie tylko informacje o życiu szkoły, ale opowiada również o losach wsi Konin i jej mieszkańców.



Odpowiedz na pytanie: w którym roku zbudowany został budynek szkoły?

Tu wpisz odpowiedź: _____

Podpowiedź: odpowiedzi szukaj na górnej części fasady budynku

Odpowiedziałeś na pytanie? A więc ruszajmy w drogę! Podążaj trasą wyznaczoną przez mapę.



Zatrzymaj się na chwilę na skwerze oznaczonym tym znaczkiem. To ciekawe miejsce. Na wysepce przy przystanku autobusowym znajduje się krzyż, o który dbają mieszkańcy. To dobre miejsce na chwilę zadumy bądź cichej modlitwy.

Dalsza trasa prowadzi nas w kierunku Kaplicy...



Spróbuj znaleźć i zeskanować **kod QR**. Dzięki niemu poznasz historię kaplicy, obejrzysz jej wnętrze oraz poznasz aktualne godziny odprawiania Nabożeństw.

Tymczasem przy Kaplicy czeka na Ciebie kolejne zadanie:



Stań przodem przed drzwiami Kaplicy. Znajdź klomb po lewej stronie. Klomb skrywa za sobą Kamień Węgielny. Przy jego pomocy spróbuj odpowiedzieć na pytania:

Kto poświęcił Kamień Węgielny Kaplicy? _____
(miejsce na wpisanie odpowiedzi)

W którym roku został umieszczony Kamień Węgielny Kaplicy? _____
(miejsce na wpisanie odpowiedzi)

Po wykonaniu zadania ruszamy w dalszą drogę w kierunku Skweru im. Powstańców Wielkopolskich.

3

Wymień w kolejności chronologicznej (od najdawniejszego) wszystkie daty Powstań Wielkopolskich:

(miejsce na wpisanie odpowiedzi)

Podpowiedź: znajdziesz je na kamieniach przy Tablicy Ku Wiecznej Pamięci Powstańców Wielkopolskich z Konina.



Zadanie wykonane? Zatem ruszajmy w dalszą drogę! W tym miejscu należy odbić w drogę w prawo – w kierunku pałacowego Parku. Zmierzaj ścieżką przez Park w kierunku Pałacu – po drodze czekają na Ciebie aż trzy ciekawe miejsca.



B



C



D

Obecnie właścicielką zabytkowego pałacu w Koninie jest hr. Janina Tyszkiewicz- Łącka Chedeau



Po wyjściu z parku skierujmy się w stronę drogi prowadzącej na plażę. Zanim do niej dojdziemy, miniemy kutą bramę dawnej stadniny. To tutaj czeka na nas kolejne zadanie.



Policz podkowy. Postaraj się, aby żadna nie umknęła Twojej uwadze. Ile podków widzisz? Zakreśl kółkiem odpowiednią liczbę:

4 6 8 9 10

Kolejne zadanie czeka na nas przy skrzyżowaniu prowadzącym bezpośrednio na plażę. Rośnie tam charakterystyczne drzewo – rażone piorunem, rozpołowione, puste w środku... a jednak wciąż kwitnące i dające owoce:



Czy jesteś w stanie rozpoznać jakie to drzewo? Ułóż odpowiedź z rozsypanych literek:

R Z S
G U A

Twoja odpowiedź:



W okolicach plaży znajduje się kolejny kod QR – zeskanowanie go odkryje przed Tobą stronę internetową ośrodka wypoczynkowego, który się tutaj znajduje!



To malownicze miejsce przy brzegu jeziora jest doskonałe na piknik lub ognisko z kiełbaskami o każdej porze roku.

6

Czy wiesz co to „kapsuła czasu”? Zaznacz prawidłową odpowiedź:

- a) Specjalna kapsułka do prania, która znacząco skraca czas prania ubrań.
- b) Pojemnik lub miejsce, w którym umieszcza się różne przedmioty lub informacje dla przyszłych pokoleń – zwłaszcza archeologów i historyków.
- c) Urządzenie służące do podróżowania w czasie.

Znajdź kapsułę czasu w okolicach plaży i napisz, w którym roku została tutaj umieszczona.

Twoja odpowiedź: _____

7

Nieopodal tabliczki oznaczającej miejsce zakopania kapsuły czasu znajduje się brama – wejście na pole namiotowe i kempingowe oraz niewielki budynek z tabliczką „CIS Zgierzynka”. Rozwiń napis CIS:

C →	
I →	
S →	

Już czas ruszać w drogę powrotną! Przed nami długi odcinek bez zadań. Może zaśpiewamy po drodze jakąś piosenkę?



8

Uff! Dotarliśmy do kolejnego zadania. Znajduje się ono przy budynku OSP – czyli Ochotniczej Straży Pożarnej. Rozejrzyj się dokładnie po okolicy i zaznacz kółeczkiem numer jaki należy wybrać w telefonie chcąc wezwać na pomoc straż pożarną.

996

997

998



W okolicy budynku znajduje się już ostatni na naszej drodze kod QR – zeskanuj go aby dowiedzieć się więcej o jednostce OSP w Koninie.

9

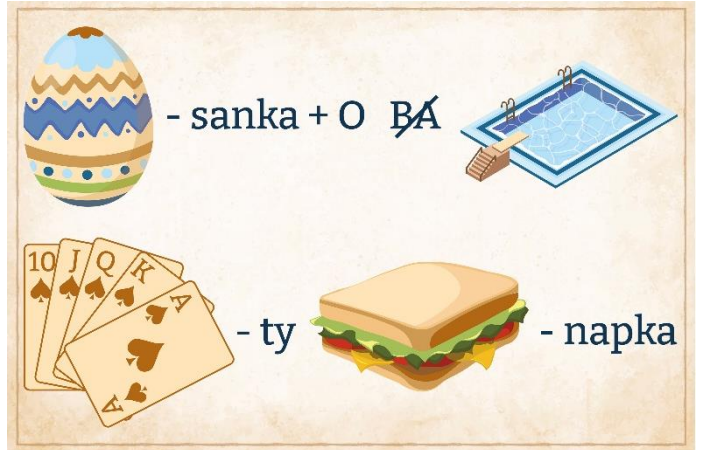
Dotarłeś na plac zabaw? Świetnie! Stoi tutaj scena, możesz poczuć się na niej jak gwiazda i zaśpiewać piosenkę lub wyrecytować wierszyk. Kiedy to zrobisz rozwiąż zagadkę oraz rebus.



Spotkasz go w niezwykłym miejscu,
gdzie jest scena i kurtyna.
Gdy podniosą ją do góry,
on swój występ już zaczyna.

Twoja odpowiedź:

Twoja odpowiedź:



Przed nami ostatnie zadanie. Czy masz jeszcze siłę? Znajdźmy sklep!

10

W okolicy sklepu znajduje się zabytkowy HYDRANT.
Odczytaj litery z hydrantu i wymyśl słowa zaczynające się na te litery.

SŁOWO 1:	
SŁOWO 2:	
SŁOWO 3:	
SŁOWO 4:	

GRATULACJE!

To już wszystkie zadania w grze „Quest Konin”. Pora udać się na metę.



- ✓ Na mecie gry znajduje się pamiątkowa księga – jeśli ukończyłeś grę zapisz się w niej 😊
- ✓ Poprawność udzielonych odpowiedzi możesz sprawdzić na stronie internetowej www.konin.lwowek.com.pl
- ✓ Wykonałeś zdjęcia podczas zabawy? A może teraz zrobisz sobie zdjęcie na pamiątkę gry? Zachęcamy do wysyłania zdjęć do Stowarzyszenia Wsi Konin, które jest inicjatorem powstania tej gry – na adres mondim@tlen.pl

Dziękujemy za wspólną zabawę!



Dofinansowano ze środków programu "Działaj Lokalnie" Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanego przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce oraz Ośrodka Działaj Lokalnie we Lwówku.