



— www.goraparkowa.pl —



Zostań Odkrywcą Góry Parkowej jest grą z hasłem.

Czas trwania: **do 2h**

Suma podejść: **ok. 200 m**

Długość trasy: **ok. 3 km**

Podstawowym zadaniem jest przeczytanie zawartości. Rymowane zwrotki mają dwie funkcje:

- są **kierunkowe/nawigacyjne**
- **dają cyfry do hasła**

W trakcie zabawy w kwadracikach przy zwrotce wpisujemy cyfrę, którą odgadliśmy.

Za pomocą tajnego kodu zamieniamy cyfry na litery.

Gotowe!

Zasada ogólna: Jeśli opis zwrotki przestaje odpowiadać temu, co widzisz wokół, wróć do miejsca, gdzie się on zgadzał i zweryfikuj ponownie wybrane kierunki.

Po rozwiązaniu gry czeka na Ciebie niespodzianka – zapytaj w kasie przy Rajskich ślizgawkach na szczycie Góry Parkowej.

Możesz zdobyć kupon rabatowy na Rajskie ślizgawki i zjeżdżalnię pontonową – wejdź na www.goraparkowa.pl



Gra terenowa:
**Zostań odkrywcą
Góry Parkowej!**

- 01** Krynica-Zdrój bogactwem atrakcji stoi
I zmęczone ludzkie zmysły sprawnie koi.
Deptak to niezmiennie centrum spacerowe,
wszystkich turystów pomieścić jest gotowe.
- 02** Początku gry w północnej części poszukaj,
na mapach Polany Janówka odszukaj.
Mając wejście do pijalni za plecami,
rozejrzyj się za innymi perełkami.
- 03** Przepięknych budynków wokół jest wiele –
kieruj się w lewo, gdzie w dekoracje wiatr wieje.
Wszak podmuch wiatru wzrok turysty przyciąga
oraz do początku naszej gry zaciąga.
- 04** Podejdź po wielu schodkach bliżej do niego,
liczyć teraz będziemy, drogi Kolego*.
Uzupełnianie liter w haśle to cel nasz,
na drugiej stronie puste na to miejsce masz.
- 05** W trakcie gry wypełnimy go cyferkami,
przez tajny kod puścimy „między wierszami”.
Na koniec gry, cyfry litery nam dadzą,
skrupulatność w czytaniu więc nam radzą.
- 06** ☐ **Dodaj liczbę kolumn w fasadzie budynku**
☐ **do liczby flag – masz chwilę odpoczynku.**
☐ **Zsumuj liczbę liter stojących na dachu.**
Gdy liczysz z ziemi, nie spadniesz – nie ma strachu.
- 07** Pora iść: schodkami idziemy do góry,
opis dają poniżej, jak nie wejść w chmury:
Za plecami budynek kolejki mamy,
za wrzecionami do końca podążamy.
- 08** ☐ **Wrzeczona zostawiamy już za plecami.**
☐ **Kilkadziesiąt kroków na wprost: się wspinamy.**
Kolorowe trójkąty na drzewie już znajdź,
liczbę kolorów zlicz; do hasła z nimi zajdź.
- 09** Do góry w kierunku Łabędziego Stawu
biało-zielone trójkąty nie zawadzą.
Przy stawie tablic z nazwami ptaków szukaj,
przeczytaj płynnie o Bernikli – nie dukaj.
- 10** ☐ **Pierwszą cyfrę z jej wysokości nam trzeba.**
☐ **Do Matki Boskiej idziemy – ścieżką do nieba.**
W prawo do góry kręta droga prowadzi,
do figury po lewej nas doprowadzi.
- 11** ☐ **Podejdź śmiało bliżej do białej figury,**
☐ **wokół policz klomby stanowiące mury.**
Do liczby dodaj gwiazdy z aureoli,
to dodawanie nikogo nie zaboli.
- 12** Leśne Sanktuarium teraz zostawiamy,
szlakiem trójkątami w górę podążamy.
Szeroką polanę wzdłuż przemierzamy
i Altanę Michasiową odkrywamy.



- 13** ☐ **Liczbę liter z właśnie poznanej altany**
do hasła zmniejsz o jeden (-1) – splendor dodany.
Źródłko kamienne spragnionych ukoi,
vis-a-vis altany: z bocianem tu stoi.
- 14** ☐ **Ścieżka, Drogi Odkrywco, pnie się do góry.**
Patrz jednak pod nogi, by nie wpaść do dziury.
Boki pełnej płytki chodnika już policz,
dodaj jeden (+1), powiedz koledze – Ty licz.
- 15** Czeką Cię teraz doświadczenie niemałe,
relaks przyrodą odkryjesz już na stałe.
Kilkanaście minut spaceru przed nami.
Otoczaki na szczyt nas prowadzą, mamy?
- 16** W jaki sposób poznać: jestem już na szczycie?
Widok na góry po prawej zobaczycie.
Wiele atrakcji po schodach na nas czeka,
my tam idziemy, wszak hasło jest jak rzeka.
- 17** ☐ **Znajdź wielką ławkę z sercem kolorowym**
☐ **i napis znajdź w towarzystwie doborowym.**
Przeliczcie sprawnie całość liter w napisie.
Chcąc pisać, wołamy: Gdzieś jesteście długopisie?
- 18** ☐ **Brawo! Jesteś niezmiennie dzielny Odkrywco.**
☐ **Twoje oczy zapewne z zachwytu błyszczą.**
☐ **Za ten trud pokonany dostajesz gratis:**
☐ **Gotowe cyfry do hasła. Szybko je przepisz.**
- 19** ☐ **Na szczycie też srebrna atrakcja stoi,**
☐ **chęć zabawy i uciechy w nas koi.**
☐ **Liczbę liter, jej całą nazwę tu chcemy.**
☐ **Dodajemy dziesięć (+10) i już wpisujemy.**
- 20** ☐ **Kolejkowe tabliczki informacyjne**
☐ **wielkość góry podają. Są atrakcyjne.**
☐ **Zsumujmy trzy cyfry wzrostu Parkowej Góry.**
☐ **Wpisz wynik tu obok, by nie wpaść do dziury.**
- 21** ☐ **Przy drewnianej scenie kręcące tabliczki.**
☐ **Określ ich liczbę, jak czynią to Magiczki****
☐ **Bliżej budynku kolejki podejźmy,**
☐ **być może drogowskaz z górami, znajdziemy.**
- 22** ☐ **Z nazwy krynickiej gondolowej kolejki**
☐ **(wszystkie są częścią PKL'owskiej mozaiki)**
☐ **Sumujemy: liczbę liter, cyfrę siedem (7),**
☐ **minus jeden (-1).**
- 23** ☐ **Fotobudkę w wagoniku w pobliżu znajdź,**
☐ **dziecko swe do zdjęcia na kolanie posadź.**
☐ **Instrukcję, gdzie patrzeć teraz poszukaj.**
☐ **Sumę liter od PATRZ minus jeden (-1) wstukaj.**
- 24** ☐ **Na koniec podaję Ci łatwe działanie:**
☐ **trzydzieści minus dwa – ot to rachowanie (30-2).**
☐ **Uzupełnij hasło zgodnie z instrukcjami,**
☐ **a nagroda Odkrywcy jest tuż przed Wami.**



Cyfry Odkrywcy:

Nr zwrotki	6.1	6.2	8	10	11	13	14	17	18.1	18.2	19	20	21	22	23	24
Odkryta cyfra																

Tajny kod:

Odkryta cyfra	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Rozszyfrowana litera	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N				

Odkryta cyfra	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Rozszyfrowana litera	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ł

Hasło:

Nr zwrotki	18.1	18.2	11	19	23	10	21	6.1	14		30
Odkryta cyfra											
Hasło											

Nr zwrotki	23	11	13	14	20	23	8
Odkryta cyfra							
Hasło							

Nr zwrotki	11	13	22	21	6.1	14	24	10
Odkryta cyfra								
Hasło								

Nr zwrotki	6.2	6.1	18.1	19	11	17	6.1	8
Odkryta cyfra								
Hasło								

*i Koleżanko.

**Lub Magowie