



QUESTY (Gry terenowe - wyprawy po skarb)

Podręcznik 2



Fundacja
Mapa Pasji



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

INFORMACJE O PROJEKCIE

Umowa projektowa 2023-1-SI01-KA220-ADU-000158369

Program Erasmus+

Kluczowe działanie Współpraca partnerska w edukacji dorosłych

Działanie Edukacja dorosłych

Skrócona nazwa projektu AgeinGreen

Tytuł projektu „Wspieranie uczenia się międzypokoleniowego oraz aktywnego udziału osób starszych w działaniach na rzecz przeciwdziałania zmianie klimatu”

Data rozpoczęcia projektu 01/10/2023

Czas trwania projektu 25 miesięcy

Koniec projektu 31/10/2025



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PARTNERZY PROJEKTU

P1

SI

INSTITUT ANTONA
TRSTENJAKA ZA
GERONTOLOGIJO IN
MEDGENERACIJSKO
SOZITJE



P2

FR

M3 MCUBE
ASSOCIATION



P3

ES

GANTALCALÁ
LA RIOJA



P4

CY

CENTRE
OF ACTIVE CITIZENS
FOR SUSTAINABLE
DEVELOPMENT



P5

PL

FUNDACJA
MAPA PASJI



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ROZDZIAŁY:

ROZDZIAŁ 1: WYTYCZNE DO ORGANIZOWANIA QUESTÓW

Wprowadzenie	7
Czym jest quest?	7
Historia questów	8
Cechy charakterystyczne questów	8
Kategorie questów	9
Questy i płynące z nich korzyści – dla twórców, questowiczów i społeczności lokalnych	
Korzyści edukacyjne i rozwój osobisty	10
Rozwój turystyki	11
Metodyka tworzenia questów	
Opowieść	12
Wskazówki	13
Zagadki	13
Organizacja (przygotowanie) warsztatów	
Niezbędne działania (kroki)	14-19
Narzędzia wdrożeniowe	20



ROZDZIAŁY:

ROZDZIAŁ 2. WYTYCZNE DO TEMATYCZNEJ GRY TERENOWEJ O ZMIANACH KLIMATU

Układ ulotki questowej (format: DL, składana)	22
Strona 1 (okładka – pierwsza strona ulotki)	22-25
Strony 2, 3, 4	26
Strona 5 (cd.)	27
Strona 6 (rewers okładki, ostatnia strona)	28
Wprowadzenie	17
Jakie są nasze cele? Dlaczego podejmujemy opisane tu działania?	29
Planowanie procesu tworzenia questu o tematyce klimatycznej	29-30
Tworzenie questu o tematyce klimatycznej krok po kroku	30-32
Przykłady wykorzystania różnych lokalizacji dla potrzeb działań edukacyjnych w zakresie zmian klimatu	33-34
Dobór lokalizacji końcowej	35
Projekt graficzny i druk ulotek questowych	36

ROZDZIAŁ 3: PRZYKŁADY QUESTÓW ZWIĄZANYCH Z TEMATYKĄ ZMIAN KLIMATU W RAMACH PROJEKTU AGEINGREEN



Rozdział 1: Wytyczne do organizowania gry terenowej – wyprawy po skarb (questu)



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WPROWADZENIE

Czym jest quest?

QUESTY (zwane również grami terenowymi – wyprawami po skarb) to nieoznakowane trasy, dzięki którym można odkrywać lokalną historię, kulturę i przyrodę, rozwiązując zagadki ukryte w rymowanych wskazówkach. Na końcu każdej trasy na Odkrywców (uczestników questu) czeka skarb: jest to zazwyczaj pieczęć potwierdzająca przejście i odkrycie trasy questu. Uczestnictwo we wszystkich questach jest darmowe, a same questy są dostępne dwadzieścia cztery godziny na dobę: Odkrywczy potrzebują jedynie ulotki lub aplikacji mobilnej.

Questy można podzielić na kategorie według tematyki (historyczne, kulturowe, przyrodnicze itd.), sposobu pokonania trasy (piesze, rowerowe, wodne itd.), dostępnej formy (do przejścia z ulotką / wydrukiem pdf, aplikacją mobilną, wirtualnie), poziomu trudności (podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany) i sezonowości (dostępne sezonowo lub przez cały rok).

Questy są zazwyczaj tworzone przez społeczności lokalne metodą warsztatową, umożliwiającą pracę nad lokalną trasą i wymianę informacji na temat danej lokalizacji i tematyki questu. Questy służą nie tylko edukacji dzieci i młodzieży – są również przeznaczone dla osób dorosłych, w tym seniorów. Służą promocji dziedzictwa lokalnego i rozwojowi turystyki, zarówno w środowisku lokalnych mieszkańców jak i turystów.

Twórcy nowych questów powinni opanować określone umiejętności i wiedzę logistyczną konieczne do opracowania rzetelnego questu; kolejne questy można tworzyć tą samą metodą, w innych warunkach i w powiązaniu z tematyką istotną dla danej społeczności lokalnej.



Historia questów

Metodyka questu została opracowana przez Amerykanów – Stevena Glazera i Delię Clark – którzy opisali ją w książce zatytułowanej *Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts* (*Questing. Jak tworzyć prowadzące do skarbu gry terenowe dla społeczności lokalnych*) (2004). Pierwotnym celem metody było zainteresowanie dzieci i młodzieży lokalnym dziedzictwem kulturowym i przyrodniczym. Więcej informacji o programie *Vital Communities* (*Żywotne społeczności lokalne*) znajdziesz na stronie: <https://vitalcommunities.org/quests/>

Steven Glazer po raz pierwszy zaprezentował metodykę questingu w Polsce w roku 2008.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WPROWADZENIE

Historia questów

Kilka organizacji pozarządowych w Polsce zaczęło tworzyć własne questy i sieci questowiczów.

Cechy charakterystyczne questów

By odróżnić questy od innych gier terenowych, należy wiedzieć, że:

- questy mają formę wierszowaną (przynajmniej 20 zwrotek),
- questy zawierają informacje na temat obszaru, przez który prowadzą (historii, kultury, przyrody, znanych postaci itd.),
- questy zawierają zagadki, których rozwiązania są ukryte w terenie; z odpowiedzi należy ułożyć hasło, konieczne do znalezienia skarbu,
- na końcu trasy każdego questu znajduje się skarb (zazwyczaj skrzynka z pieczęcią, tuszem i księgą questu, ukryta w terenie lub powierzona opiece określonego obiektu, np. restauracji lub hotelu),
- questy mają Opiekuna, który regularnie sprawdza trasę questu i zajmuje się skarbem,
- questy są przygotowane do druku w formacie pdf (preferowany format: A4),
- questy zawierają zalecany element mapki poglądowej lub szkicu danego obszaru (np. w postaci uproszczonego rysunku), jednakże bez szczegółowej trasy.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WPROWADZENIE

Kategorie questów

Questy można podzielić na kategorie według:

- **TEMATYKI** (historyczne, kulturowe, przyrodnicze, dotyczące zmian klimatu itd.)
- **SPOSOBU POKONANIA TRASY** (piesze, rowerowe, wodne itd.)
- **DOSTĘPNEJ FORMY** (do przejścia z ulotką / wydrukiem z pliku pdf, aplikacją mobilną, wirtualnie)
- **POZIOMU TRUDNOŚCI** (podstawowe, średniozaawansowane, zaawansowane)
- **SEZONOWOŚCI** (dostępne sezonowo lub przez cały rok).



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

QUESTY I PŁYNĄCE Z NICH KORZYŚCI – DLA TWÓRCÓW, QUESTOWICZÓW I SPOŁECZNOŚCI LOKALNYCH

Korzyści edukacyjne i rozwój osobisty

Questy niosą liczne korzyści zarówno ich twórcom, jak i questowiczom i społecznościom lokalnym. Są to głównie korzyści edukacyjne, a także rozwój osobisty uczestników. Nie zapominajmy o korzystnym wpływie questów na rozwój lokalnej turystyki.

Questy – w szczególności opracowane z myślą o edukacji klimatycznej – to wyjątkowa i angażująca metoda promowania wiedzy, świadomości i działania. Wybrane korzyści kluczowe opisano poniżej.

Aktywne uczenie się i zaangażowanie

Uczestnicy uczą się przez działanie – to forma znacznie bardziej skuteczna i o istotnie większym wpływie, niż bierne metody dydaktyczne, na przykład wykłady. Dzięki działaniom prowadzonym w kontakcie z naturą lub w społecznościach lokalnych uczestnicy zyskują bezpośrednie doświadczenie rozpoznawania oznak zmian klimatu. Questy są znakomitym narzędziem edukacji międzypokoleniowej, umożliwiając starszym uczestnikom dzielenie się wiedzą, a młodszym – świeżą perspektywą.

Zwiększanie świadomości

Kolejne punkty na trasie mogą służyć zaakcentowaniu wybranych kwestii związanych ze zmianami klimatu, szczególnie istotnych dla danej społeczności lokalnej (np. wyzwań w obszarze gospodarki odpadami lub znaczenia terenów zielonych). Punkty te można jednocześnie wykorzystać do podkreślania powiązań między działaniami lokalnymi i globalnymi. Akcentowanie zarówno lokalnych wyzwań jak i rozwiązań ekologicznych sprzyja również budowaniu poczucia dumy i odpowiedzialności lokalnej.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

QUESTY I PŁYNĄCE Z NICH KORZYŚCI – DLA TWÓRCÓW, QUESTOWICZÓW I SPOŁECZNOŚCI LOKALNYCH

Budowanie eko-umiejętności i eko-zachowań w społecznościach lokalnych

Przekazując wiedzę na temat koncepcji związanych z klimatem i jego ochroną (przyswajanie lub utrwalanie takich pojęć, jak ślad węglowy, energia odnawialna, ochrona bioróżnorodności), questy mogą przyczynić się do popularyzacji zachowań przyjaznych środowisku w życiu codziennym (ograniczanie ilości odpadów, oszczędzanie wody, wspieranie odnawialnych źródeł energii) i zainspirować społeczność lokalną do angażowania się w inicjatywy ekologiczne.

Dobrostan fizyczny i psychiczny

Questing to nowatorska metoda poprawy dobrostanu fizycznego i psychicznego dzięki angażowaniu się w twórcze działania na świeżym powietrzu.

Rozwój turystyki

Questy są często tworzone w mniej znanych (lub nieznanych) lokalizacjach, poza głównym nurtem turystycznym i poza głównymi szlakami. Dzięki questom mniej znane lokalizacje mogą przyciągnąć odwiedzających, przyczyniając się do rozwoju turystyki. Warto podkreślić, że jest to stosunkowo niedroga metoda rozwijania turystyki, niewymagająca oznakowania ani innej infrastruktury.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

METODYKA TWORZENIA QUESTÓW

Każdy quest musi zawierać treści trojakiego rodzaju: opowieść, wskazówki i zagadki. Ta część kursu zawiera podstawowe wytyczne tworzenia wysokojakościowych questów. Quest powinien obejmować maksymalnie 35 zwrotek – w przeciwnym wypadku trudno pomieścić cały tekst na wygodnej do drukowania ulotce formatu A4. Tekst powinien być wierszowany – dzięki temu łatwiej go zapamiętać, materiał staje się bardziej interesujący, a sama forma uniemożliwia bezpośrednie powielanie treści z przewodników turystycznych (tego chcemy unikać).

Opowieść

Tekst questu powinien zawierać możliwie liczne dane faktograficzne. Quest musi być interesujący; prowadzenie Odkrywców z punktu A do punktu B nie wystarczy. Jako że objętość tekstowa questów jest ograniczona (zazwyczaj do 35 zwrotek), warto zachęcać użytkowników do czytania tablic informacyjnych i innych materiałów / informacji dostępnych w terenie.

Przykład zwrotki o charakterze informacyjnym:

*An Ecological Education Centre operates here today,
Its name? Symbiosis. It's worth staying a day.
For seniors and youth activities of wide range
on nature, ecosystems and climate change.*



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

METODYKA TWORZENIA QUESTÓW

Wskazówki

Wskazówki w queście powinny być możliwie szczegółowe – pamiętaj, że dana lokalizacja może być użytkownikom całkowicie nieznana. Podawanie nazw własnych, których nie da się odczytać w najbliższym otoczeniu, jest bezużyteczne.

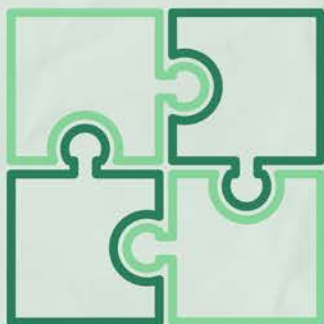
Przykład zwrotki zawierającej wskazówki:

*Full of impressions, walk back to the cut tree,
then turn right into Działowa 10 street.
Look for intersection with a trail marked in red.
Stop for a while and turn right your head.*



Zagadki

Wszystkie zagadki muszą być oparte na elementach wizualnie dostępnych questowiczowi – nie na wiedzy ogólnej, faktach zapamiętanych ze szkoły itp. Każda zagadka powinna być rozwiązywalna wyłącznie na miejscu (quest możliwy do rozwiązania z domowej kanapy nie jest dobrym questem!). Jednocześnie zagadki powinny być jasno sformułowane – by Odkrywca nie miał wątpliwości, o co pytamy.



Przykład zwrotek zawierających zagadkę:

*At the ticket office, on the side wall
There's a metal plaque not very small,
Commemorating Józef _____. His name
is here shrouded in great fame.*



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

W niniejszym podrozdziale znajdują się informacje na temat prawidłowego poprowadzenia warsztatu tworzenia questów, zazwyczaj z udziałem przedstawicieli społeczności lokalnych. Wskazówki opracowano w sposób zapewniający sprawność i skuteczność procesu opracowywania questu. Zaleca się prowadzenie warsztatów zgodnie z kolejnością opisanych kroków – od wyboru tematyki po działania promocyjne związane z udostępnieniem questu społeczności lokalnej.

Przestrzeń i materiały konieczne do zorganizowania warsztatów:

- Sala konferencyjna lub lekcyjna wyposażona w liczne stoły i krzesła, umożliwiającą m.in. pracę w mniejszych grupach. Jeżeli jest to możliwe, miejsce prowadzenia warsztatów powinno znajdować się w pobliżu (planowanej) lokalizacji questu.
- Rzutnik, ekran, komputer, papier, długopisy, mapka wybranej lokalizacji (można skorzystać z programu Google Maps). Materiały konieczne do wykonania skarbu: duże gumki do ścierania, dłutka / rylce, kolorowe tusze do pieczęci.
- Warto zapewnić uczestnikom podkładki z klipsami.



ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

NIEZBĘDNE DZIAŁANIA (KROKI)

Krok 1: Burza mózgów

- Korzystając z techniki burzy mózgów, sporządź listę wszystkich możliwych tematów questu, zaproponowanych przez uczestników warsztatu.
- Zanotuj wszystkie proponowane fakty, miejsca, historie.
- Poprowadź dyskusję o optymalnej tematyce questu, z uzasadnieniem wyboru.
- Wybierz główny temat questu we współpracy z uczestnikami (w razie konieczności można przeprowadzić głosowanie).

Krok 2: Opracowanie trasy

- Zaznacz na mapie (lub w Google Maps) miejsca związane z wybranym tematem.
- Postaraj się wytyczyć trasę questu na mapie:
- Gdzie zaczyna się trasa questu? Dlaczego właśnie tam?
- Jaką trasę należy wybrać, by odwiedzić wszystkie ciekawe miejsca?
- Gdzie będzie meta questu? Czy jest to dobre miejsce do ukrycia skarbu?
- Wytyczając przebieg questu, pamiętaj:
- Trasa nie powinna być zbyt długa (zazwyczaj 1-3 km).
- O ile to możliwe, start powinien znajdować się w pobliżu mety (nie jest to konieczne, ale może być praktycznym rozwiązaniem dla uczestników).
- Musisz założyć, że z części ciekawych miejsc trzeba będzie zrezygnować ze względu na ich odległość od startu/mety/trasy questu.



ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

Krok 3: Test trasy

- Przetestuj trasę questu z udziałem wszystkich uczestników warsztatu lub innych questowiczów – idźcie na spacer, do którego chcecie zachęcić innych Odkrywców – by sprawdzić, czy trasa zainteresuje szerszą publiczność, czy rymowane wskazówki są zrozumiałe itd. W części opisowej należy unikać dwuznaczników i elementów rodzących potencjalne nieporozumienia.
- Zatrzymajcie się we wszystkich punktach questu. Pozwól uczestnikom opowiadać historie opisane treścią questu – dzięki temu wszyscy będą mogli podzielić się wiedzą. Róbcie notatki.
- Pamiętaj: test trasy służy zorientowaniu się, czy quest jest wystarczająco ciekawy dla innych użytkowników. Jeżeli uznacie, że trasa jest za długa, nudna, zbyt łatwa itp. – zawsze możecie ją zmienić!



Krok 4: Lokalizacja skarbu

- Znajdź odpowiednie miejsce na questowy skarb; masz dwie możliwości:
- znajdź wystarczająco bezpieczne miejsce w terenie;
- znajdź obiekt, w którym ktoś będzie mógł zaopiekować się skarbem (np. restaurację, hotel, bibliotekę itp.).
- Utwórz finałowe hasło questu, wskazujące miejsce ukrycia lub sposób dotarcia do skarbu:
- jeżeli skarb jest ukryty w terenie, hasło powinno sugerować Odkrywcy właściwy kierunek, np. „pod dużym kamieniem”, „w budce dla ptaków” itp.;
- jeżeli skarbu ktoś „strzeże” (recepjonista, barman itp.), Odkrywca podaje hasło „strażnikowi”, by zyskać dostęp do skarbu.
- Jeżeli skrzynka zawierająca skarb jest zamknięta (zabezpieczona kodem lub kłódką z szyfrem), kod powinien być częścią hasła finałowego (a quest musi zawierać zagadki liczbowe).



ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

Krok 5: Podsumowanie przygotowań

Podsumuj dotychczasowe ustalenia:

- tematykę questu,
- wytyczoną trasę questu (sporządź ostateczną listę wymienionych w queście miejsc i faktów),
- miejsce ukrycia skarbu,
- treść hasła prowadzącego do skarbu.

Krok 6: Praca w grupach

- Podziel uczestników warsztatów na zespoły liczące od trzech do sześciu osób.
- Podziel trasę questu na odcinki – każda grupa powinna pracować nad własnym odcinkiem (od punktu A do punktu B).
- Podziel hasło prowadzące do skarbu na części – każda grupa powinna „dostać” kilka liter z hasła do umieszczenia w zagadkach.

Przedstaw zespołom zadania do wykonania:

- napisać wierszowane wskazówki, zawierające trojakiego rodzaju treści: opowieść, wskazówki i zagadki;
- uwzględnić zebrany od poprzedniego dnia materiał faktograficzny;
- opracować wyłącznie takie zagadki, które da się rozwiązać na miejscu;
- w treści questu zawrzeć wskazówki sugerujące kierunek pokonywania trasy – pamiętaj, że Odkrywczy nie znają danego obszaru.



WAŻNE: wyślij zespoły w teren na powierzone im odcinki questu – nie pozwól im pracować w sali konferencyjnej na podstawie wskazówek, które są w stanie sobie przypomnieć; uczestnicy powinni opracowywać wskazówki, fizycznie patrząc na miejsca opisywane treścią questu.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

Krok 7: Elementy dodatkowe – rysunki, wstęp, mapka itd.

- Gdy wszystkie zespoły wrócą do sali konferencyjnej, daj im czas na własne podsumowanie / pracę dodatkową.
- Poproś uczestników, by przygotowali opis questu do umieszczenia w ulotce (tematyka questu, jak grać, miejsce, w którym zaczyna się trasa, czas przejścia itd.).
- Poproś uczestników, by opracowali (narysowali lub znaleźli w internecie) poglądową mapkę questu do umieszczenia w ulotce. Należy jedynie zaznaczyć główne punkty szlaku – bez szczegółowego przebiegu trasy.
- Wspólnie z uczestnikami opracuj questowy skarb – pamiątkową pieczęć:
 - o konieczne będą materiały plastyczne: duże gumki do ścierania, dłutka/rylce, kolorowe tusze;
 - o poproś uczestników, by zaczęli od narysowania projektu pieczęci na papierze;
 - o poproś ich następnie, by wykonali pieczęcie przy pomocy dłutek/rylców;
 - o przypomnij uczestnikom, że wycinane przez nich wzory będą stanowić lustrzane odbicie docelowego wzoru pieczęci.
- Wykorzystaj czas pracy zespołów do ułożenia w całość wszystkich stworzonych przez grupę rymowanych zagadek.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

Krok 8: Czytanie i ocena questu

- Wspólnie z uczestnikami przeczytaj na głos wszystkie rymowane wskazówki, by wszyscy byli w stanie przypisać je do konkretnych miejsc (jeżeli czas na to pozwoli, warto wybrać się na trasę questu i czytać kolejne wskazówki w odpowiadających im lokalizacjach).
- Wprowadzajcie konieczne poprawki na bieżąco lub zaznaczcie fragmenty wymagające korekty.
- Nie zapomnij o świętowaniu rezultatu wspólnie z grupą – właśnie stworzyliście nowy quest!

Krok 9: Opieka nad questem; promocja questu

- Porozmawiaj z uczestnikami o promowaniu questu w społecznościach lokalnych i wśród turystów – co można zrobić i w jaki sposób? Jak podzielić obowiązki związane z promocją?
- Wyjaśnij rolę Opiekuna questu – quest należy sprawdzać nie rzadziej, niż co sześć miesięcy, zwracając uwagę na stan skarbu, uzupełniając tusz do pieczęci itd.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ORGANIZACJA (PRZYGOTOWANIE) WARSZTATÓW

Narzędzia wdrożeniowe

- 5.1. Przykładowe ulotki questów (pdf)
- 5.2. Przykłady skarbów questowych (zdjęcia)
- 5.3. Przykładowe zagadki (tekst ilustrowany zdjęciami)
- 5.4. Szablon / wzór tworzenia questu (pdf)
- 5.5. Szablon / wzór ulotki questu (pdf)
- 5.6. Tłumaczenie questów na inne języki (pdf)



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Rozdział 2. Wytyczne do tematycznej gry terenowej o zmianach klimatu



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

Strona 1 (okładka – pierwsza strona ulotki)

1. Tytuł questu

- Przykład 1: *Kraków – Miasto różnorodności*
- Przykład 2: *Zielony szlak [nazwa miasta]: Quest po miejscach ekologicznych*
- Przykład 3: *[nazwa miasta] dla klimatu: odkrywamy miejsca zmiany*

2. Logo organizatora / klienta (opcjonalnie)

3. **Ilustracja / zdjęcie / rysunek związane z questem** – ilustracja, stara mapa, zdjęcie charakterystycznego obiektu

4. Ikony informacyjne – spójne graficznie, małe ale czytelne

- Forma aktywności: quest pieszy / rowerowy / konieczność korzystania ze środków komunikacji publicznej
- Długość trasy – ikona z liczbą kilometrów (informacja o długości trasy, którą trzeba pokonać, by ukończyć quest)
- Kategoria trasy: ikona linii prostej / ikona pętli, informująca o zbieżności lokalizacji startu i mety
- Szacowany czas przejścia / przejazdu: ikona czasu (np. 2 godziny)



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

- **Sekcja niezbędnych informacji:**

Tematyka – przejrzyszcie zdefiniowany temat

- Przykład 1: podczas spaceru po centrum odkryjesz historyczne zakątki (nazwa miasta) pełne skarbów z przeszłości, szczególnie z epoki renesansu.
- Przykład 2: drzewa w (nazwa parku) w (nazwa miasta) snują opowieści przyrodnicze i z własnych dziejów, a także dziejów ludzi, którzy przez stulecia dzielili z nimi przestrzeń.
- Przykłady z obszaru ekologii:

„Wyruszyć w podróż po (nazwa miasta), odkrywając miejsca aktywnie sprzyjające ochronie środowiska. Analizuj inicjatywy na rzecz zrównoważonego rozwoju. Poznawaj ekologiczne firmy i miejsca, w których nauczysz się zachowań przyjaznych środowisku.”

„Odkryj parki, rezerваты przyrody i inne miejsca wytchnienia od miejskiego zgiełku, inspirujące do życia w harmonii z naturą. Przekonaj się, jak łatwo dbać o środowisko, korzystając z zasobów lokalnych.”

„Wybierz się na spacer szlakiem lokalizacji ekologicznych, odkrywając możliwości angażowania się w działania lokalne na rzecz ochrony przyrody. Razem możemy sprawić, by (nazwa miasta) stał(-a, -o, -e) się bardziej przyjazne(-a, -e) środowisku!”



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

Gdzie to jest – informacja na temat lokalizacji questu. Kilka zdań zawierających najistotniejsze informacje na temat miasta / miejscowości, położenia geograficznego, regionu, dzielnicy.

Ta informacja pozwoli uniknąć nieporozumień w wypadku zbieżności nazw geograficznych, jednocześnie promując miejscowości i regiony bardziej odległe lub mniej znane.

- **Przykład 1:** (nazwa miasta) leży w (nazwa regionu) nad rzeką (nazwa rzeki). To jeden z ważnych polskich ośrodków (gospodarczych / kulturalnych).
- **Przykład 2:** Tarnów leży w województwie małopolskim, przy ujściu Białej do Dunajca. To centralne dla aglomeracji tarnowskiej miasto na prawach powiatu.

Jak szukać skarbu / Jak grać / Zasady gry – opis działań służących znalezieniu skarbu (rozwiązanie zagadek, pokonanie trasy). W naszym wypadku opis brzmi następująco:

- **Przykład:** Quest jest dostępny dwadzieścia cztery godziny na dobę. Uważnie czytaj rymowane wskazówki i rozwiązuj zagadki, by poznać hasło końcowe prowadzące do skarbu – pamiątkowej pieczęci.

Start: *szczegółowe wskazanie miejsca rozpoczęcia trasy questu.*

- **Przykład 1:** wejście do (nazwa parku) z (nazwa ulicy). GPS: (współrzędne)
- **Przykład 2:** główne wejście do Parku Krakowskiego, z ulicy (nazwa ulicy). GPS: (współrzędne)
- **Przykład 3:** przed zachodnią bramą Katedry, przy ulicy (nazwa ulicy). GPS: (współrzędne)



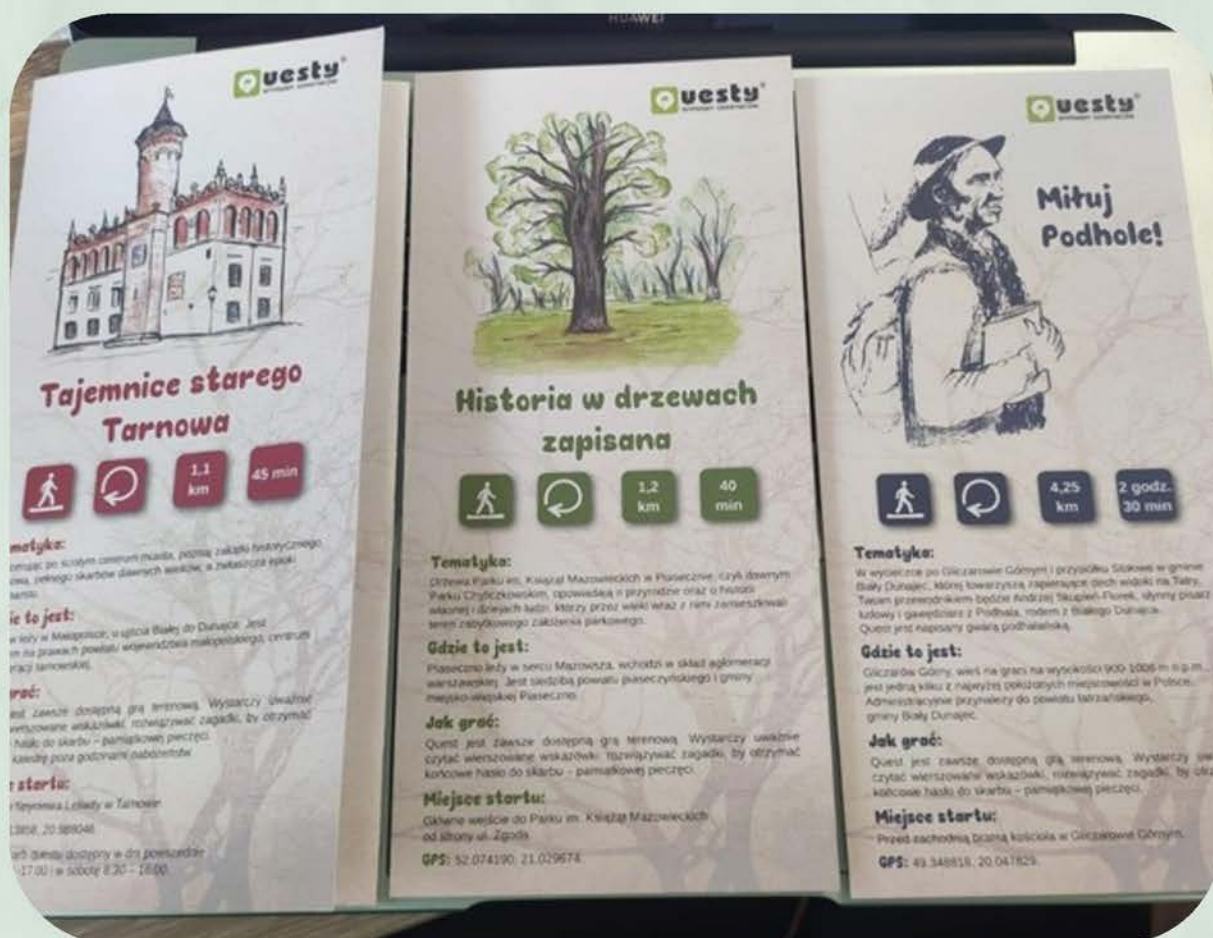
UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

UWAGA!

(informacja opcjonalna, do uwzględnienia w razie konieczności)
Informacja na temat dni i godzin dostępności skarbu, jeżeli są one uzależnione np. od godzin pracy danej placówki (sklepu, muzeum itd.).

Przykładowa treść: skarb jest dostępny w dni powszednie od 08:00 do 16:00.

Zdjęcia: Przykłady trzech różnych okładek



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

Strony 2, 3, 4

Treść zawierająca zagadki / wskazówki

Sekwencja zagadek prowadzących do kolejnych punktów na trasie. Zagadki należy powiązać z tematyką i lokalizacją questu. W tekście należy zostawić puste miejsca na wpisywanie odpowiedzi / rozwiązań.

Do ulotki warto dołączyć mapkę / szkic sytuacyjny z zaznaczonymi punktami orientacyjnymi: ważnymi obiektami, nazwami ulic.

Miko nam, że zawiataś do starego Krakowa!
O ważnych dla ludzkości sprawach będzie mowa
Na tym spacerze, poświęconym różnorodności.
Kraków z otwartymi rękami wita swoich gości!

W tygłu kultur rozkwitał, jak każde duże miasto,
I to czyni go mocniejszym, zatem cieszy nas to!
W przyrodzie także silne są te ekosystemy.
Które cechuje duża różnorodność, to wiemy.

Uniwersytet jest jej ostoją – przez wieki, nie lata.
Studiowali tu przybysze z różnych stron świata.
Noblista Ivo Andrić, pisarz słynny z Jugosławii,
Czy Norman Davies, co historię Polski rozślawił.

Pionier białoruskiego języka – Franciszek Sikaryna...
Także Kopernik – niemiecka była jego rodzina!
Odwroć się w lewo i podejdź do jego pomnika
--- de Thorwma ---
z inskrypcji wynika.

Stąd ruszył też pierwszy krakowski Marsz Równości.
Marszem Tolerancji zwał się wtedy, gwoździ ścisłości.
Było to w roku 2004. Aktualna jest to sprawa:
Każdego roku osoby LGBT+ muszą walczyć o swe prawa.

A przecież Polska, jako jeden z krajów niewielu,
Nigdy nie karała homoseksualizmu. Przyjacielu.
Za wyjątkiem lat 1918-32, kiedy zaborców prawo
Było jeszcze w mocy. Ruszaj na trasę zwał!

Na prawo od Collegium aleja plant jest okrzęta.
Weydź w nią i do skrzyżowania z Wiśnią zdążaj.
Pierwszy z lewej na Wiśniej gmach narożny
To cerkiew! Tu chodzą grekokatolicki lud pobożny.

Ukraińców to wiara, stworzona w Rzeczypospolitej.
By papieżu poddać kościoły ze wschodnim rytym.
Od strony plant jest tablica na cerkwi ścienne
Z postaciami w krzyżu. Czytaj, co napisano na niej.

Wspomina ofiary ukraińskiego Wielkiego ---
W parę lat zginęły miliony przedstawicieli narodu.
Skutki komunizmu, wojen... Wiśnią idź na Rynek!
Należy Ci się do historii emancypacji przyczynić.

Przetnij Rynek na skos i pójdziesz ulicą św. Jana.
Na niej z prawej – kamienica w Krakowie dobrze znana.
Nosi nr 11. Pierwsze gimnazjum żeńskie tu działało
Na ziemiach polskich! Skarbów w Krakowie nie mało!

Wydziesz na Mały Rynek, przy bazyli wielkim cielem.
Obok arkad wejdź na teren przy tymże kościele.
To Plac Mariacki. Odnajdziesz tu świątyni makietę
A na niej, przy herbie, napisy --- alfabetem.

Niewidomym ona służy. Jest jedną z dwunastu.
Które stoją w centrum, dodając urody miastu.

Miasto Kraków poleca swym szanownym gościom
„Przewodnik po Krakowie dla turysty z
niepełnosprawnością” **

Wiesz, że Mariacki zrazu należał do niemieckiej gminy?
A mistrz Wit Stwosch z niemieckiej pochodził rodziny?

Wróć na Mały Rynek i w prawo, przejdź go wzduż.
Znajdziesz ulicę Stolarską? Ruszaj więc nią już!
Patrz na flagi – są na konsulatach w długim rzędzie.
Do kościoła dotrzesz. W głębi z prawej też kościół będzie.

Idź ku niemu, mijając Grodzką, uśmiejniesz się!
Tak wkroczysz na Plac Wszystkich ---

Biała bryła naprzeciwko to krakowski urząd miasta.
Przed nią pomnik człowieka z berłem wyrasta.

To --- austriacko-polski polityk i uczony.

Rządził do 70. roku życia ów człowiek wsławiony
Wielkim dorobkiem. Dziś na tym pięknym łądzie
Rada Krakowskich Seniorów działa przy samorządzie.

Wróć do Grodzkiej i na południe ją przemierzaj.
Z lewej kościół Piotra i Pawła. Jedna, druga wieża
Kościoła św. Andrzeja. Ty szukaj trzeciego kościoła.
Nad wejściem inskrypcja po łacinie tam wola.

Na próżno żyje, kto nie przynosi pożytku nikomu –
Tak rzeźbę napis na ewangelików bożym domu.
Protestanci są znani ze świętej kultury pracy!
Parafię organizowali pracownicy Niemcy i Polacy.

Gdy zwyciężyła tolerancja, ta świątynia opuszczona
Została im przekazana i po dziś dzień służy ona
Wszystkim ewangelikom. Spełniaj się ich sny!
Dom naprzeciw ma numer --- trzy.

Ty znajdziesz numer 64, lecz na Diebla ulicy.
Grodzką do końca – w królewskiej jesteś okolicy.
Zamek to renesans włoski! Ty idź w lewo plantami.
Pierwsza stąd alejka w prawo – pół drogi za nami.

* W rozwiązywaniu zagadki użyj pionowej spójniczki
** Można go za darmo pobrać w formacie pdf ze strony Krakowa Bez Barier

Kazimierz Bujwidowej była to inicjatywa,
Słynna to działaczka, bohaterka prawdziwa.
Czytelnie dla kobiet organizowała też ta kobieta
I walczyła o prawo do studiów na uniwersytetach.

Na budynku szukaj tablicy od św. Marka strony;
Słynny arcybiskup jest na niej upamiętniony.
--- legendą jest na Ukrainie.

Bardziej niż brat jego, Stanisław, w świecie słynie.

A brat ten jako polski generał dużą odegrał rolę.
Ojczyzna, jak widzisz, często bywała wyborem!
Ukraińców jest kilkadziesiąt tysięcy w Krakowie,
Studują i pracują ciężko – każdy Ci to powie.

Wszedłeś w ulicę Marka – idź nią bez wahania.
Przetnij Floriańską i do drugiego skrzyżowania
Z ulicą Szpitalną dotrzesz. Skręć w nią w prawo.
Z prawej ikonę pod krzyżem znajdziesz. Brawo!

To cerkiew Zaśnięcia Najświętszej Marii Panny.
Dawniej – synagoga, lecz okupant zachłanny
Odebrał ją Żydom. Prawosławni odkupił gmach,
Bo też ich eksmitowano. Złe to czasy, że ze strach.

Cerkiew jest pod numerem --- cztery.

Idąc dalej Szpitalną, mijając kolejne numery,



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

Strona 5 (cd.)



Treść zawierająca zagadki / wskazówki

Ostatnia strona sekwencji zagadek prowadzących do kolejnych punktów na trasie. Zagadki należy powiązać z tematyką i lokalizacją questu. W tekście należy zostawić puste miejsca na wpisywanie odpowiedzi / rozwiązań.

Przejdź ulicę i na wprost – w św. Sebastiana.
Powiedzie Cię do Dietla. Oto ulica obiecał
Na niej w prawo. Stań przy trzecim domu.
Służył on potrzebującym. Jak myślisz – komu?

Czytaj: to jedyny wyraz ocalały.

W miejscu tym niegdyś żydowskie sieroty mieszały,
Anna Regina Feuerstein prowadziła dom spokojny.
Jak Korczak, z dziećmi poszła na śmierć podczas wojny...

Była dzielną matką wszystkich sierot Kazimierza.
Już w nim jesteś! Dalej po Dietla do pasów zmierzaj.
Wejść na nie – na wprost ulica Brzozowa czeka.
Pójdiesz nią do skrzyżowania. Ruszaj, nie zwlekaj!

Przed roztajem tablice dwie nosi budowla narożna.
 im. Hilfssteina – przeczytać można –

Działko tu przed wojną. Uczyli świetni nauczyciele,
Żydowskie wykładowcy UJ, a tych było wiele.

Brzozowej wiemy będziesz, aż Miodową przetnie.
Nia w lewo. Z niej rycło w Szeroką – świetnie!
Choć w tym miejscu wąska, ta ulica brukowana
Wnęć przypomina, czemu doczekała się tego miana.

Jesteś w bijącym sercu żydowskiego Kazimierza!
Kto chce, z kulturą jego budowniczych się zderza
Na Festiwalu Kultury Żydowskiej. Każdego roku
Na Szerokiej klezmerską muzykę grają do zmroku.

To jeden z najstarszych i największych festwali
Tego typu. Wieloma wydarzeniami się chwali.
A „Szalom na Szerokiej” uwielbiają tysiące!
Synagogę widzisz stąd, jeśli nie razi Cię słońce.

To gotycka Synagoga Stara, ulicę ona zamyka.
Bezcenny zabytek! Ty na ulicę Bartosza zmykaj.
Wzduż na prawo od synagogi biegnącego murku.
Z Bartosza wnet w Józefa. Stąd już jak po sznurku!

Pierwsza w prawo z Józefa to ulica Jakuba.
Zaraz na rogu jest kawiarnia – Kazimierza chluba.
Zwie się Cafe. Jest też domem kultury,
Liczne skarby dla ciekawych świata kryją jej mury!

Powiedz obsłudze hasło, skarb questu się należy!
Kto wcześniej w wartość różnorodności nie wierzył,
Musiał przyznać, że bez niej Kraków byłby biedny.
Nacje, kultury, orientacje – żyją tu w domu jednym.

HASŁO QUESTU:

1	2	3	4	5	6	7	8

MIEJSCE NA SKARB:

questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW

**MIEJSKA MOZAIKA
RÓŻNORODNOŚCI**

OPRACOWANIE QUESTU:
TEKST, ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY:
Adam Jarzębski, Anna Jarzębska
Fundacja Mapa Pasji, program Questy – Wyprawy Odkrywców

OPIEKUN QUESTU:
Fundacja Mapa Pasji, www.mapapassji.pl
e-mail: questy@mapapassji.pl, tel. 503 919 574, 601 698 175

WIĘCEJ QUESTÓW:
www.questy.org.pl
[@questywyprawyodkrywcow](https://www.facebook.com/questywyprawyodkrywcow)

QUESTY W APLIKACJI
„QUESTY - WYPRAWY ODKRYWCÓW”
Android iOS

Zdobądź odznakę
PTTK Questy -
Wyprawy Odkrywców

Partner Questu:

CZAS PRZEJŚCIA:
ok. 1 godz.
45 min

TEMATYKA:
Jest to spacer po centrum
Krakowa, od Starego Miasta
do Kazimierza, zapoznający
z bogactwem jego mieszkańców
i kultur, których zawsze odróżniały
narodowość, wyznanie, orientacja
seksualna, talenty, wiek czy płeć,
a którzy razem zbudowali jedno
z najpiękniejszych miast tego
regionu świata.

**Gdzie to
jest?**
Quest prowadzi po
centrum Krakowa –
stolicy Małopolski.

JAK SZUKAĆ SKARBU?
Quest jest zawsze
dostępny grą terenową.
Wystarczy uważnie czytać
wersowane wskazówki,
rozwiązywać zagadki, by
otrzymać końcowe hasło
do skarbów – pamiętkowej
pieczęci.

MIEJSCE STARTU:
Pod Collegium
Novum – gmachem
głównym Uniwersytetu
Jagiellońskiego.
GPS: 50.061032,
19.932615



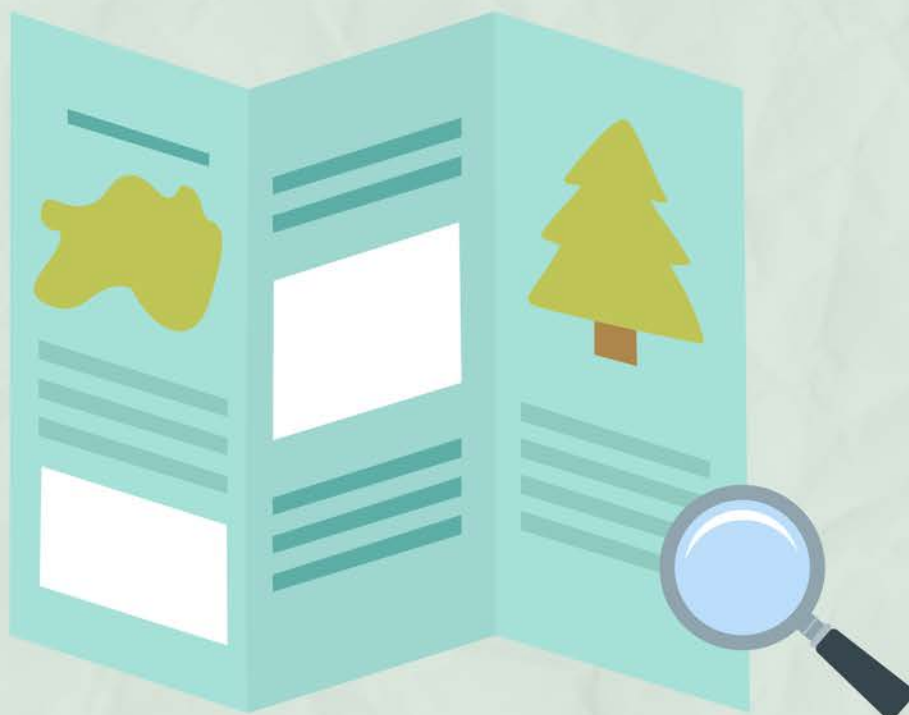
Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

UKŁAD ULOTKI QUESTOWEJ (FORMAT: DL, SKŁADANA)

Strona 6 (rewers okładki, ostatnia strona)

1. Miejsce na wpisanie odpowiedzi – pole wypełniają Odkrywcy (hasło i/lub kod cyfrowy).
2. Miejsce na pamiątkową pieczęć.
3. Informacja o autorach, ilustratorach, tłumaczach questu.
4. Dane teleadresowe – nazwa i adres oraz numer telefonu organizacji
5. Dane teleadresowe opiekuna questu
6. Link do strony internetowej / aplikacji / kodu QR (jeżeli jest dostępny)
7. Logotypy partnerów / instytucji finansujących quest itp.



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WPROWADZENIE

W niniejszym opracowaniu zawarto szczegółowy harmonogram opracowania gry terenowej (wyprawy po skarb) w oparciu o tematykę zmian klimatu. Harmonogram obejmuje wskazówki dotyczące planowania, treści, logistyki i wdrożenia, zapewniając możliwości dostosowania działań do różnych lokalizacji i odbiorców.

Jakie są nasze cele? Dlaczego podejmujemy opisane tu działania?

Cel 1 – Edukacja: zwiększanie świadomości przyczyn i skutków zmian klimatu oraz szerzenie wiedzy o formach zapobiegania zmianom.

Cel 2 – Angażowanie społeczności lokalnej: czynny udział społeczności lokalnych dzięki działaniom lokalnym o znaczeniu globalnym.

Cel 3 – Integracja: łączenie pokoleń z myślą o promowaniu dialogu i współpracy na rzecz istotnej kwestii, jaką jest łagodzenie zmian klimatu. Warto współpracować!

Cel 4 – Działania: zachęcanie do zmiany zachowań – do przechodzenia na zrównoważony styl życia i czynnego angażowania się w działalność lokalnych organizacji.

Planowanie procesu tworzenia questu o tematyce klimatycznej

- Zdefiniuj cele:
 - Jakie kluczowe komunikaty na temat zmian klimatu chcemy przekazać uczestnikom?
 - Jakie lokalne wyzwania lub osiągnięcia ekologiczne zamierzamy naświetlić?
- Określ odbiorców:
 - Ustalenie grupy wiekowej odbiorców, z dopasowaniem poziomu trudności i tematyki (dzieci, rodziny, grupy międzypokoleniowe).
- Wybierz preferowaną formę pokonania trasy: quest pieszy, rowerowy lub mieszany, np. częściowo wymagający korzystania ze środków komunikacji publicznej.

WPROWADZENIE

Planowanie procesu tworzenia questu o tematyce klimatycznej

- Wybierz lokalizację (teren / obszar objęty treścią questu):
 - Sugerowane lokalizacje:
 - parki, lasy, inne naturalne przestrzenie;
 - zielone tereny miejskie;
 - ośrodki lokalne z bogatą ofertą przykładów ekologicznych działań i praktycznych rozwiązań w zakresie przeciwdziałania zmianom klimatu;
 - placówki kulturalne lub naukowe (muzea, ośrodki badawcze, placówki oświatowe itp.);
 - lokalizacje poza centrami miast, interesujące z punktu widzenia zmian klimatu (organiczne gospodarstwa rolne, rozległe tereny rekreacyjne).

Tworzenie questu o tematyce klimatycznej krok po kroku:

- Zaplanuj miejsce startu. To ważny etap: lokalizacja startu powinna być łatwa do znalezienia i zachęcająca do uczestnictwa w grze.
- Zastanów się, czy trasa questu powinna zaczynać się i kończyć w tym samym miejscu (quest w pętli), czy w różnych lokalizacjach (quest liniowy). Ostatni punkt trasy (meta) jest równie istotny. Warto wybrać miejsce zapewniające możliwość odpoczynku – a jednocześnie wystarczająco bezpieczne, by ukryć skarb.
- Liczba punktów na trasie: zaplanuj 5-8 przystanków w zależności od grupy wiekowej odbiorców i planowanego czasu pokonania trasy questu.
- Tematy do omówienia: lokalizacje questu powinny być tematycznie powiązane ze zmianami klimatu. Sugerowane tematy:
 - ograniczanie własnego śladu węglowego: wskazówki dotyczące ograniczania emisji na poziomie indywidualnym i społeczności lokalnej;
 - odnawialne źródła energii: edukacja w obszarze energii słonecznej, wiatrowej i wodnej;
 - gospodarka odpadami: recykling, kompostowanie, ograniczanie objętości opakowań z tworzyw sztucznych jednorazowego użytku, upcykling;

WPROWADZENIE

Tworzenie questu o tematyce klimatycznej krok po kroku:

- tereny leśne i bioróżnorodność: znaczenie drzew i dzikiej przyrody dla stabilizacji klimatu;
 - tereny zielone: znaczenie niewielkich przestrzeni zielonych o pozornie ograniczonym znaczeniu: łąk ekologicznych, parków kieszonkowych, ogrodów miejskich, ogrodów społecznych;
 - oszczędzanie wody: zrównoważone korzystanie z zasobów wodnych;
 - zrównoważony system żywnościowy: diety lokalne, sezonowe, roślinne; rolnicy i producenci lokalni i ich znaczenie dla skracania łańcucha dostaw.
- Przykładowe lokalizacje związane ze zmianami klimatu (wykorzystywane przez partnerów projektu):
 - tradycyjne targi plenerowe*
 - sklepy z odzieżą używaną / sklepy spożywcze / sklepy *Fair Trade**
 - przystanki komunikacji publicznej
 - parki miejskie / rezerваты przyrody / parki krajobrazowe
 - Lokalne Agencje Energetyczne / firmy konsultingowe*
 - restauracja wegańska lub organiczna / obiekty w Rynku Głównym*
 - budynek energooszczędny klasy A, zbudowany według projektu przyjaznego środowisku
 - miejskie ogrody społeczne / miejskie przestrzenie rolno-spożywcze
 - rondo z obwodnicą rowerową
 - wyremontowane stare budynki, w których zastosowano rozwiązania zrównoważone
 - bezpieczny parking dla rowerów / zewnętrzne parkingi dla rowerów
 - pojemniki na surowce wtórne
 - centrum recyklingu*
 - zielona ściana
 - kuchnia publiczna (społeczna)*
 - podziemne pojemniki na odpady
 - zieleń miejska
 - biblioteczki publiczne (z książkami na wymianę) / park(ing)i książek
 - Bank Żywności w Krakowie / jadłodzielnia
 - publiczne źródła wody pitnej



* potencjalne utrudnienia: godziny otwarcia / zmiana lokalizacji



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WPROWADZENIE

PRZYKŁADY WYKORZYSTANIA RÓŻNYCH LOKALIZACJI DLA POTRZEB DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH W ZAKRESIE ZMIAN KLIMATU:

Rodzaj lokalizacji	Tematyka	Wyzwania / zadania
Pojemnik na surowce wtórne	Gospodarka odpadami	Poproś uczestników, by policzyli pojemniki na surowce wtórne na danym obszarze. Wyjaśnij ich znaczenie w kontekście ograniczania ilości odpadów wywożonych na wysypiska.
Duże drzewo / zabytek przyrody	Ochrona lasów	Wspólnie napiszcie zagadkę związaną z drzewami, wyjaśniając ich korzystny wpływ na środowisko.
Źródło wody pitnej	Oszczędzanie wody	Omów metody oszczędzania wody – w domu i w mieście.
Przystanek 4: panele fotowoltaiczne	Energia odnawialna	Poproś uczestników, by znaleźli pobliskie odnawialne źródło energii. Wyjaśnij, w jaki sposób przyczynia się (ono) do ograniczania emisji CO ₂ .
Ogrody lub targowiska	Zrównoważone systemy żywnościowe	Poproś uczestników, by rozpoznali owoce lub warzywa uprawiane lokalnie. Wyjaśnij znaczenie kupowania lokalnych produktów.
Rezerwat przyrody / zielen miejska / park krajobrazowy	Bioróżnorodność / ochrona przyrody	Wyjaśnij, dlaczego ochrona bioróżnorodności jest ważna; opisz ujemny wpływ ubogiej bioróżnorodności na stan przyrody i naszego zdrowia.
Centrum recyklingu	Polityka zero waste (zero odpadów)	Poproś uczestników, by znaleźli określony typ pojemnika na odpady. Wyjaśnij, w jaki sposób recykling pomaga przeciwdziałać zmianom klimatu.



WPROWADZENIE

PRZYKŁADY WYKORZYSTANIA RÓŻNYCH LOKALIZACJI DLA POTRZEB DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH W ZAKRESIE ZMIAN KLIMATU:

Rodzaj lokalizacji	Tematyka	Wyzwania / zadania
Parking dla rowerów / droga dla rowerów / publiczne punkty serwisowania rowerów (wyposażone w narzędzia itp.)	Ekologiczne rozwiązania transportowe	Poproś uczestników, by zastanowili się, jak często korzystają z prywatnych samochodów w lokalizacjach umożliwiających dojazd rowerem lub środkami komunikacji publicznej. Wyjaśnij, dlaczego korzystanie ze środków komunikacji publicznej pomaga przeciwdziałać zmianom klimatu.
Zielona ściana	Ograniczanie emisji CO ₂	Wyjaśnij, w jaki sposób tereny i obiekty zielone obniżają temperatury w obszarach miejskich i pomagają przeciwdziałać zmianom klimatu.
Stacje ładowania samochodów elektrycznych	Zielona energia	Wyjaśnij, w jaki sposób zielona energia pomaga przeciwdziałać zmianom klimatu i dlaczego korzystanie z paliw kopalnych nie jest rozwiązaniem zrównoważonym.
Miejskie gospodarstwa rolne / ogrody miejskie	Zrównoważony styl życia	Poproś uczestników, by rozpoznali określone gatunki roślin / zapoznali się z treścią materiałów źródłowych na ich temat. Wyjaśnij, dlaczego miejskie gospodarstwa rolne / ogrody miejskie są częścią zrównoważonego stylu życia.
Punkty z ubraniami na wymianę / sklepy z odzieżą używaną / biblioteczki publiczne	Zrównoważony styl życia	Omów wpływ kupowania nowych ubrań / produktów na środowisko. Poproś uczestników, by rozważyli własny styl życia w tym kontekście.
Wyremontowany budynek / energooszczędny budynek klasy A	Energooszczędność	Przedstaw dane dotyczące budynku i związanych z nim technologii budowlanych. Zadaż uczestnikom kilka szczegółowych pytań (na temat koloru, kształtu, napisów itd.). Wyjaśnij, w jaki sposób opisane technologie pomagają przeciwdziałać zmianom klimatu.

WPROWADZENIE

- **Dobór lokalizacji końcowej** (mety – miejsca ukrycia skarbu).

Ostatnia lokalizacja na trasie **powinna być nagrodą** nie tylko ze względu na skarb. Warto wybrać miejsce, w którym można usiąść i odpocząć, a jednocześnie dowiedzieć się czegoś nowego na temat zmian klimatu lub ekologii – może to być muzeum, centrum edukacji ekologicznej, plac z tablicami informacyjnymi, sklepik ekologiczny, kawiarnia itp.

- **Sugestia dodatkowa: współpraca z instytucjami i ekspertami specjalizującymi się w tematyce związanej ze zmianami klimatu**

Warto rozważyć współpracę z urzędami lokalnymi odpowiedzialnymi za gospodarkę krajobrazową, zielenią miejską, gospodarkę odpadami, kampanie ekologiczne i przeciwdziałanie zmianom klimatu.

By dotrzeć do szerszego grona odbiorców, warto również nawiązać współpracę z urzędem odpowiedzialnym za promocję miejscowości / regionu. Zapewniamy sobie wówczas automatyczne rozpowszechnianie informacji o queście, który tym samym przyciągnie większą liczbę uczestników; wpływ społeczny gry również się zwiększy.

Bardzo cenne może być także nawiązanie kontaktów z organizacjami pozarządowymi, których codzienna działalność obejmuje kwestie ochrony środowiska i zmian klimatu.

- **Skarb**

Najprostszą postacią skarbu jest pojemnik z tworzywa sztucznego, zawierający pieczęć, tusz i krótką instrukcję postępowania.

Warto rozważyć uzupełnienie zestawu o ołówek i notes, do którego Odkrywcy będą mogli się wpisywać. Notes staje się swoistą Księgą Gości – i źródłem informacji zwrotnej.

Można wzbogacić skarb, umieszczając go w większej skrzynce (metalowej lub drewnianej), ozdobionej zgodnie z tematyką questu. Można w niej umieścić dodatkowe informacje na temat zmian klimatu / przyjaznego środowiska stylu życia, karteczki z kodami QR do interesujących stron internetowych lub drobne upominki-niespodzianki dla zdobywców skarbu. Pieczęć można wyrzeźbić ręcznie w dużej gumce do ścierania; można również opracować autorski znak graficzny, zlecając wykonanie pieczęci w specjalistycznym zakładzie.



INTRODUCTION

Przykładowe rodzaje pieczęci:

- pieczętka samotuszująca;
- pieczęć z pojemnikiem na tusz;
- pieczęć ręczna z drewnianym uchwytem i osobnym pojemnikiem na tusz.

Wzór graficzny pieczęci warto zaprojektować z uwzględnieniem symbolu lub obiektu / przedmiotu ściśle związanego z tematyką lub lokalizacją questu..

- **Projekt graficzny i druk ulotek questowych**

- Projekt graficzny: dzięki rysunkom / ilustracjom / zdjęciom projekt staje się bardziej atrakcyjny; do przyjaznej środowisku tematyki questu doskonale pasują wszystkie odcienie zieleni.
- Materiały: do druku należy używać papieru offsetowego, najlepiej pochodzącego z recyklingu.
- Format: projekt w formacie A4 umożliwia druk w domu z pliku pdf.
- W wypadku barwnego tła warto opracować pozbawiony tła projekt alternatywny dla Odkrywców drukujących ulotki w domu (by ograniczyć zużycie tuszu).
- W projekcie warto uwzględnić dodatkowe kody QR do dodatkowych eko-informacji i eko-stron internetowych.
- Opcjonalnie: dodatkowa informacja o tym, że ulotka jest przyjazna środowisku.

- **Inauguracja questu w stylu ekologicznym.**

Uroczyste otwarcie questu warto połączyć z lokalną imprezą ekologiczną. Godne rozważenia przykładowe imprezy:

- społeczny piknik o tematyce klimatycznej;
- Dzień Ziemi;
- eko-festiwal;
- klimatyczny dzień sportu;
- eko-aktywności pod chmurką;
- dni kampanii ekologicznych
- maraton wiedzy o klimacie.

Organizując dane wydarzenie, pamiętaj: musisz być wzorem do naśladowania. Korzystaj z rozwiązań przyjaznych środowisku: przygotuj naczynia i sztucze z surowców wtórnych; serwuj produkty uprawiane / przygotowane lokalnie; unikaj toreb plastikowych itd.





Rozdział 3: Przykłady questów związanych z tematyką zmian klimatu w ramach projektu AgeinGreen



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGEINGREEN QUEST - SŁOWENIA

Walk along Trubarjeva, until the umbrella
r _____ shop, the last of this kind,
with some tourist rooms on top.

Reuse, r _____, repair, they say,
are the principles of a sustainable way.
And we all can contribute to a better
tomorrow, including you,
with no apologies or sorrow.

Turn up the Resljeva's street,
to the Institute on no. 11 where we will meet.

Here ends our green tour,
you've reached the goal.
Be proud of yourself,
you've played your role.

Solidarity is our treasure,
what we care about, for all generations
and the environment, no doubt.

What kind of
planet will we
leave behind for our
grandchildren, friends
and whole mankind?



You've finished your treasure hunt
in a sustainable Ljubljana,
congratulations!

More information about sustainable
initiatives in Ljubljana



Green guidance
of Ljubljana



Sustainable development
in Ljubljana and facts



BicikeLJ
Rediscovers Ljubljana
by bike



Water fountains app
Tap Water Ljubljana



Cyanometer monolith
measuring the blueness
of the sky and air quality

This leaflet was written and published by
Anton Trstenjak Institute, as one of the
activities of international project
AgeinGreen.



01 433 93 01 | info@iat.si

TOUR of sustainable Ljubljana



Come with us on a treasure hunt!

Theme

This tour will take you to the streets of
Ljubljana, green capital of Slovenia.

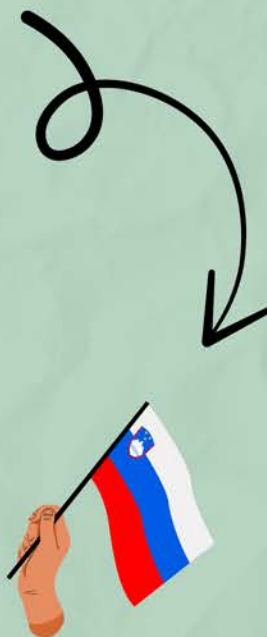
How to play a treasure hunt?

By following instructions and solving puzzles
on this leaflet you will discover less-known
local spots that offer sustainable solutions to
keep the environment clean, contribute to
the fight against climate change and remind
us how we can do our bit. At the same time,
you will get to know some of the local sights
and Slovenian culture.

Starting point

In front of the main entrance
of "nebotičnik" (skyscraper),
Štefanova 1, Ljubljana

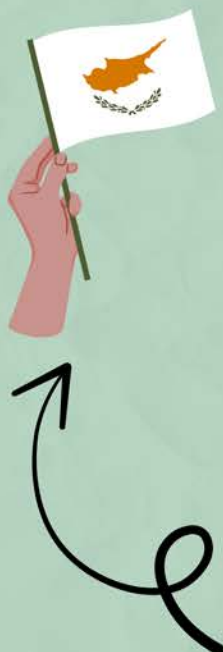
ca 1,5h
Walking
time



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGEINGREEN QUEST - CYPR



When you see the bakery near, keep walking straight, have no fear. Go on for five hundred meters ahead, where old city homes by charm are led. A parking lot sits on your right-hand side, while a mosque across greets with pride.

Keep moving on the road that lies straight, your next green clue will not be late. To check your steps and stay on track, look to your right, a tavern displays a face of Greek man. Now prepare and look to your left with care, glass walls ahead will lead you there. But turn not yet just one more mark: A kiosk appears - your journey's spark.

Take the left turn, on the one way street, it will guide your way to Faneromeni Kindergarten's stay. Then head toward the church in sight, with green windows shining bright. Take a gentle turn with care, The church will be on your left there. Find our next practice, hand in art, Ceramics by M... Studio Handy Crafts.

Congratulations once again, you're near the end, The second last path is just around the bend. Walk straight thirty meters, you will see, a green practice to be. Step inside the office if you wish, and you will learn what energy means - ... AGENCY.

The moment has come to find your win, Three minutes away, the treasure's within. To find it right, spot the sign, Avraamides it reads, Stand opposite it, then turn left with speed. Head toward the church that you will see, and write its name please: ...

As you pass, take the left-hand turn, From the bar with blue shutters, straight you'll learn. A few steps ahead, then turn left again. Keep moving forward, the path will gain.

Pass the MAS supermarket with care, Look for recycled clothes waiting around there. Across the one-way street, take a glance, to find the treasure you ask. It may be hard to spot, but you will succeed, The O... C... SHOP is all you need.

Step inside to find sewing treasures rare, and say the secret code/phrase there. Congratulations again, you've done so well, Your journey's complete - now you are green!

Secret word/phrase

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15					

STAMP

This initiative was created by CitizensACT, a non-profit organization based in Nicosia, which promotes active citizenship by providing opportunities for personal and social development to a wide range of citizens.



CITIZENSACT

(+357) 22-664404 | info@citizens-act.org

ECOLOGICAL TREASURE HUNT



NICOSIA

- Starting Point: Eleftheria Square / Nero Café
- Distance: 4 kilometers
- Duration: 2 hours

Topic:

Discover green practices and sustainable solutions that make Nicosia more environmentally friendly while exploring the heart of the city.

How to find the treasure:

Follow the instructions. Solve the puzzles and uncover the secrets of the city. At the end of the route, you will find the answer that will lead you to the treasure!

Attention!

The treasure is available:
Tuesday to Friday from 12:00 to 7:00 PM
and Saturday from 11:00 AM to 7:00 PM.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGEINGREEN QUEST - FRANCJA

Nous voilà au bout de la rue Blainville, de nouveau sur une place.
Rafraîchissons-nous à la fontaine publique et gratuite Wallace.
Avant de prendre la rue dédiée à un grand botaniste :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Fut à la création du Jardin des Plantes chargé de la classification de la flore.

Tourner à droite et aller jusqu'au bout de la rue Armand.
Pour trouver à notre gauche un jardin abritant un

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Un peu de marche maintenant pour se rendre au square Marius Constant.
Partant vers le sud-est, empruntons les rues Lhomond, du Pot de Fer et Ortolan.
En traversant le parc, notons que pour un meilleur recyclage, des bornes de tri sélectif ont été installées par les citoyens parisiens grâce à un budget

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Tout de suite à gauche, découvrez le

Un jardin partagé créé en 2015 à l'initiative des habitants. Tous, nous pouvons créer un tel espace vert à animer et cultiver, rassemblant petits et grands, unis dans la défense de la biodiversité !

En face, de la cour de l'école surgissent cerisiers, pommiers et figuiers.
Ce verger urbain est entretenu par les enseignants et les écoliers.
Créé dans une démarche ludique par le Plan Biodiversité de Paris, il permet dès le plus jeune âge de se sensibiliser à l'écologie.

Revenons à la Contrescarpe. Arrivés à la place, présentons-nous avec notre carnet au café Delmas.
Pour clore cette chasse au trésor, hélas !

Nul besoin d'être un grand savant.
Pour protéger l'environnement, ce sont les actions de chacun mises bout à bout qui valent sur notre monde et ses atouts.

Jardin des Plantes

Paris face aux changements

MOT DE PASSE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

VOTRE TRÉSOR !

RETROUVEZ-NOUS

Les auteurs de la chasse au trésor :
Solène Laborie, Alice Pernot

contact@eseniors.eu

Cofinancé par
l'Union européenne



2h15



Place
Valhubert,
75005 Paris

Chasse au trésor
**PARI(S) DU
CLIMAT**



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGEINGREEN QUEST - POLSKA

If you wish to go where the spirit can soar,
Feel the peace that the monks hold in store.
Camaldolese monks' hermitage beckons you near,
A journey to stillness, so pure and so clear.

To continue the quest you need to go back.
Cross Działowa 10 and follow the red track
Towards the biggest glade in the Wolski park,
Named after Julius Leo. It's a great landmark.

Leo was Cracow's Mayor a century ago
Who put a lot of effort in this great goal
Of creating the People's Park – today's visit.
A green resting place so nice and vivid.

Walk up the glade to a board on big trees
It's written in Polish and Latin, as you can see.
"Buk zwyczajny" (□ □ □ □ sylwatica) is a beech
- just one of the things every quest's there to teach?

Go up towards another board, you are near the end.
At a wooden box some time you'll spend.
It has a yellow cover. What do you think it is?
You can't be wrong. It is a hotel for bees!

And finally, you are at the last spot.
Where you can get food cold and hot.
Okocim Pavilion is its historical name.
Streamline Moderne, one reason for fame.

A place of rest, where weary hikers cheer,
is a gift of the founder* of Okocim beer.
A café and restaurant, a haven in the wood,
Where modern spirit and nature both stood.

An Ecological Education Centre operates here today,
Its name? Symbioza. It's worth staying a day.
For seniors and youth activities of wide range
on nature, ecosystems and climate change.

Green roof water is here collected.
Ensuring that people and the ecosystem are connected.
Count the columns in front of the centre.
There are □ □ There's a café, you may enter!

Congratulations, you finished the quest.
Through trials and challenges you gave your best.
The password will reveal a hidden treasure -
A reward for this journey, and for your pleasure.

* Antoni Jan Górz-Okocimski

Quest code phrase:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
13 14 15 16 17 18 19 CODE: □ □ □ □ □ □
A B C D

Treasure (stamp):

Got the Treasure? Keep playing!

- Go to www.quests.org.pl!
- Set up an account and add the quest you have just completed, by providing its full code phrase on your profile page
- Get the badges
- Explore 950 quests across Poland
- Facebook: @questywyprawiodkrywcow
- Download the quest app. >>

quests



Authors:

Participants of international workshops from the organizations: CEE „Symbioza” (Poland), ISRAA (Italy), Instytut Antonia Trstenyaka (Slovenia), Fundacja Inter Art (Bulgaria), CDEP (Serbia), Centrum (Poland), Empheos (Cyprus), M3Cube (France), Gantacals (Spain), Citizens Act (Cyprus)

Development and graphic design:

Anna Jarzębska, Adam Jarzębski, Map of Passions Foundation

Quest keeper:

Centrum Edukacji Ekologicznej „Symbioza”,
biuro@symbioza-krakow.pl, tel. 12 20 18 840

Co-funded by
the European Union

SYMBIOZA



The Green Treasure of Kraków

QUEST outdoor game



Introduction:

This quest will take you to the green lungs of Kraków – Las Wolski (Wolski Forest), introducing one of the most beautiful and green parks. The place is suitable for educational and recreational visits and during the journey you will have both a nice walk and a real learning experience.

Where it is:

Kraków, also known as Cracow, is the main city in southern Poland. Wolski Forest lies on the western outskirts of the city.

Rules of the game:

Go to Start. Read all clues. Solve all riddles. Once you reach the end of the itinerary, you will have an answer leading you to the treasure – a commemorative stamp!

Expedition start line:

At the entrance of the Kraków zoo.

GPS: 50.055186, 19.854126



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGEINGREEN QUEST - HISZPANIA



At the entrance, you can still see the old tiles in blue, _ _ _ _ , yellow and white; remembering how it was in its beginnings. Now, it's time to keep walking.

Keep going up Sagasta street and turn left towards Muro de la Mata. Walk straight down the arches, and at door number 12, look around.

You will see a blue parking meter right next to you, with _ _ _ _ _ as a roof. Something hated by everyone, can also be very appreciated.

Continue straight on under the arches, and cross Muro del Carmen street. After the zebra crossing, walk straight ahead until you come to the next corner.

In front of you, you will find many colours. For the glass, the green igloo; For paper, only blue; In the yellow, brick you'll deposit.

And what things go in the others? Well, the brown one gives us a clue: the word _ _ _ _ _ is written there. And the green and black, for the rest of the waste.

Now, look up, what do you see? Look for a yellow building, a classical one. Go to that corner, and on Juan XXIII street, on the left side, go to the third shop.

That is the _ _ _ _ _ shop, which supports fair trade and local produce. And here, right in this shop we can end this special walk.



The market



Separating correctly

Congratulations! You've finished the route
Fill in the final key with the codes you have found out and show it to the person at the counter of the shop where the walk ends.

You will receive a free gift and have this brochure stamped.

FINAL KEY



STAMP



This initiative has been created by Asociación Gantalcalá, an NGO that has been working since 2008 through non-formal education to provide more opportunities for personal and professional development of young people in La Rioja.



941 703 245 | info@gantalcala.org | @gantalcala

Walking LOGROÑO:

An evolution from grey to green

What does it consist of?

This is a self-guided walk that will allow you to enjoy the most charming surroundings in the centre of Logroño, and through which you will be able to see numerous examples that make our city a model to follow of sustainable development and respect for the environment.

Follow the clues and discover the keys that will guide you along the way - you don't need maps!

At the end, you will get a key that will allow you to get a small final prize.

How long does it take?

With a total distance of 1.5 km, the route takes approximately 1 hour.

When can I do it?

Any time; but for the full experience start at any of these times:

- Weekdays, from 11h to 12h, and from 18h to 19h
- Saturday, from 11h to 12h

What do I need?

Just a pen or pencil, and this brochure.

Start your walk here: Portales street 87



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

