

# QUEST SZLAKIEM DAWNYCH ZAWODÓW W MILINIE

## Gdzie to jest?

Milin znajduje się w gminie Mietków. Dojechać tu można z Mietkowa w stronę Piławy i Kątów Wrocławskich. Wyprawa zaczyna się w centrum miejscowości, na parkingu przy świetlicy wiejskiej.

## Jak szukać skarbu?

Podczas wyprawy uważnie czytaj wskazówki i postępuj zgodnie z nimi. Twoim zadaniem będzie „zebranie” liczb i cyfr ukrytych na terenie Milina. Jak się przyłożysz to skarb będzie Twój.

## Tematyka:

Wyprawa przedstawia Milin i jego najciekawsze zakątki pokazując miejsca związane z dawnymi zawodami, które cieszyły się wśród mieszkańców wielkim poważaniem, np. piekarz, organista, karczmarz itp.

**Czas przejścia:** 45 minut

**Opiekun:** Anna Górniak



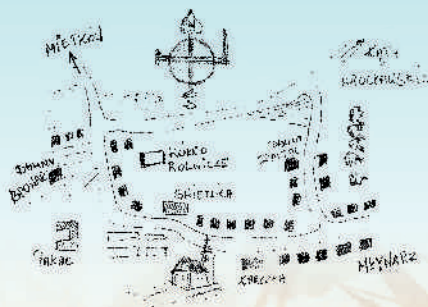
Trafieś do Milina, gdzie atrakcji wiele  
Stań na placu przy naszym kościele  
Tyle masz tu miejsca, więc stań śmiało  
Dzisiaj wrażeń będziesz miał niemało

Dzisiejsza zabawa o dawnych zawodach będzie  
Które znane są wszystkim i wszędzie  
Przed wieloma laty oni u nas działali  
i swoją pracą życie mieszkańcom ułatwiali

Masz już długopis lub ołówek w dłoni  
ruszaj w trasę, bo czas Cię już goni  
Kieruj się do bram pięknego kościoła  
Tu pierwsza historia do Ciebie już woła

Stoi on tutaj od siedmiu stuleci  
Chętnie tam chodzą dorośli i dzieci  
Kościół ma bardzo ważną osobę  
Szanowaną przez męża i każdą żonę

Mowa tu o organiście, który z góry co niedzięłą  
Słał pieśni pobożne, na melodii wiele  
Na ważne uroczystości był też wynajmowany  
I grał pięknie, jak pozwalały mu organy



Pierwsze zadanie przed Tobą brachu  
Skup się, tylko nie najedz się strachu  
Policz zegary, które na wieży czas odmierzały  
Już one nie chodzą, bo się zestarzały

Znajdź pomnik Nepomucena na kościelnym placu  
Zrób to po cichu i nie rób hałasu  
Przed drogą główną, po prawej stronie  
Wielki budynek w słońcu tonie

Tu kiedyś karczma słynna była  
która spragnionych i głodnych karmiła  
W niej karczmarz był wielkim panem  
I z reguły spać chadzał nad ranem

Wszyscy go w wiosce bardzo poważali  
Gdyż czasami coś na kreskę tam brali  
Zadanie przed Tobą, ale bardzo łatwe  
Policz okna od drogi „zwykłe” i w „kratkę”

W lewą stronę wyciągaj teraz nogi  
I krzyża po prawej szukaj bez twrogi  
Dwa domy dalej piekarz spokojnie żył  
I niezwykle we wsi potrzebny był



# QUEST SZLAKIEM DAWNYCH ZAWODÓW W MILINIE

Od rana „zasuwał” przy piecu z łopatą  
By Jasiek mógł zjeść śniadanie z tatą  
Chleby i bułki pachniały z daleka  
Swym zapachem przyciągały głodnego człowieka

Dalej ruszaj, aż do skrzyżowania  
Przed nim po lewej jest coś do oglądania  
Tutaj świetlica kiedyś piękna była  
I od luster cała się cudnie mieniła



Wiele zabaw i hulanki wiejskich tu się odbyło  
Niejednemu chłopakowi guza przybyło  
Na niej wiele osób przyjaźni zawierało  
A część nawet na całe życie ze sobą pozostało

Tu każdy przychodził niezależnie od swego fachu  
Odświętnie ubrany, by nie było obciachu  
Kowal, drwal, szewc, czy pomocnik piekarza  
Nikomiu inny zawód problemów nie przysparzał

Ruszaj dalej przed siebie, szukaj kilku brzoź  
Które po prawej stronie stoją jak stróż  
Tu młyn wodny mełł na mąkę zboże  
Po dniu pracy, młynarz padał na łożo

Z numeru domu weź cyfrę najmniejszą  
Zawróć i idź w prawo w ulicę pierwszą  
Szukaj „jedenastki” po swej lewicy  
Gdzie niejeden lekarz nabawił się nerwicy



Tu mały szpital swoją siedzibę miał  
Każdy mieszkaniec dobrze lekarza znał  
Policz „kolumny” nad głównymi drzwiami  
Wpisz je do kratki szybkimi ruchami

Dalej prosto i szukaj szutrowej drogi  
Która w lewo zaprowadzi Twoje nogi  
Jak dojdiesz do chodnika przy szosie  
Idź nim do przodu i miej wszystko „w nosie”

W oddali budynek ceglasty Cię wita  
Podejść tam i o drogę nie pytaj  
Tu kiedyś prężne kółko rolnicze było  
Które usługi mieszkańcom świadczyło

Kombajnista miał największe tutaj poważanie  
Piękne oczy robiły do niego wszystkie panie  
To on latem z góry się do nich uśmiechał  
Gdy na swojej Vistuli przez wieś dziarsko jechał

Dalej chodnikiem do skrzyżowania  
W lewo idź śmiało bez większego gadania  
„Czworaki” spotkasz po lewej stronie  
Które „uderzą” cegłą w Twe skronie

Kiedyś tu mieszkała służba z dworu pobliskiego  
Która pracowała ciężko u pana wielkiego  
Koniuszy, stajenny i pokojówka  
Która każdego ranka ścieliła łożka

Zadanie mamy tu teraz do zrobienia  
Policz sztachety w bramce – mówiąc „do widzenia”

Rozglądnij się wokół, znajdź w kółku dziesiątkę  
Przejdź za nią kroków co najmniej piątkę



# QUEST SZLAKIEM DAWNYCH ZAWODÓW W MILINIE

Daleko po lewej stronie kiedyś gorzelnia była  
Która dobrym trunkiem mieszkańców raczyła  
Gorzelnik proporcji uważnie pilnował  
By mu nikt napoju nie spasteryzował

Policz „szczeble” metalowej drabiny  
Które wyrastają z gorzelni ruiny  
Wróć do krzyżówki i w prawo chodnikiem  
Jeśli tu dotarłeś – dobrym jesteś zawodnikiem

Już prawie koniec naszej przygody  
Po prawej stronie pałac wyrasta z wody  
Tu kucharka od rana przy piecu stała  
I pyszne posiłki panu gotowała

Szukaj budynku po swej lewicy  
A tam numer na kamiennej „tablicy”  
Tylko nie przy drodze jest on schowany  
Ale z jego tyłu, nad drzwiami jest namalowany



Data budowy jest tu napisana  
Pierwsza i ostatnia cyfra musi być dodana  
Dalej chodnikiem idź śmiało do przodu  
Szukaj wieży kościoła, znajdziesz bez zachodu

Tu koniec Twojej z zawodami przygody  
Zsumuj liczby zebrane bez wielkiego zachodu  
Do wyniku dodaj jeden dokładnie  
A połowa z wyniku niech w pamięci Ci zapadnie

Ten numer domu skarb Twój skrywa  
Na lewo od wejścia się on ukrywa  
Pieczęć przybij na znak ukończenia wyprawy  
Odłóż na miejsce dla innych do zabawy

Jeśli Ci się spodobało nasze questowanie  
Ruszaj w teren – na skarbów szukanie  
Kilka questów jest w naszej krainie  
A na każdym szybko czas Ci minie.

**GRATULACJE**



MIEJSCE NA SKARB



## Dla kogo ?



Wyprawy Odkrywców to jednocześnie świetna zabawa i edukacja w terenie. Odbiorcami Questów - Wyprawy Odkrywców mogą być:

- turyści
- zorganizowane grupy młodzieży szkolnej i dorosłych
- rodziny z dziećmi
- mieszkańcy gminy i okolicy

## Jak szukać skarbu ?



W trakcie gry - wyprawy należy postępować zgodnie ze wskazówkami zawartymi w Karcie Wyprawy. Pokierują Ci one po terenie prezentując wybrany temat gry. Dostaniesz szereg zadań, których wykonanie umożliwi Ci dotarcie do skarbu. Kiedy dotrzesz do Skrzyni Skarbu, podziel się wrażeniami w Księdze Wypraw, a pieczęć odbij na swojej karcie, jako dowód przejścia Questu.

## Czas przejścia



Każda gra ma inny czas przejścia w zależności od tematu, jaki prezentuje. Najczęściej od 10 minut do ok. 1 godziny.

## Co należy zabrać na wyprawę ?



Niezbędnymi elementami każdej wyprawy jest Karta Wyprawy oraz długopis lub ołówek. Na terenie LGD „Ślężanie” przygotowaliśmy zbiór Wypraw, które przedstawiają najciekawsze zakątki tego regionu. Można je dostać w miejscach na terenie urzędów gmin z obszaru LGD tj. Sobótka, Mietkowa, Dzierżoniowa, Jordanowa Śląskiego, Łagiewnik, Marcinowic oraz miejsc o dużym natężeniu turystycznym np. w wybranych sklepach i restauracjach na terenie LGD.

## KONKURS: „ODKRYWCA ŚLĘŻY”



Jeśli chcesz zdobyć tytuł „Odkrywcy Ślęży” odwiedź minimum CZTERY RÓŻNE QUESTY – wyprawy odkrywców. Na potwierdzenie przybij pieczęć na stronie 28 - „Kolekcje pieczęci”. Zgłoś się z Kolekcją Pieczęci do naszego biura LGD, a otrzymasz dyplom i upominek!

