

QUEST

TAJEMNICE WIOSKI RYBACKIEJ W CHŁOPACH



Gdzie to jest?

Miejscowość Chłopy znajduje się nad Morzem Bałtyckim w powiecie koszalińskim, 16 km na północny-zachód od Koszalinu i ok 5 km od Mielna. Quest ma swój początek na parkingu przy Skarbnicy Wioski Rybackiej w Chłopach.



Tematyka

Quest prowadzi przez miejscowość Chłopy, która od wieków związana jest z rybołówstwem. Na trasie wyprawy dowiesz się o jej historii i ciekawostkach związanych z tą małą wioską.



Jak szukać skarbu

Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek zawartych w karcie questu. Zebrane na wyprawie cyfry będą niezbędne do otrzymania questowego skarbu.



Zamień pieczęć na odznaki

Ukończyłeś quest? Zaloguj się na swoje konto w serwisie questy.com.pl (rejestracja jest bezpłatna), dodaj przebyty z ulotką quest do swoich wyników, podając jego hasło. Im więcej ukończonych questów, tym wyższy stopień odznaki PTTK Questy-Wyprawy Odkrywców! Więcej przeczytasz na stronie www.questy.com.pl/wzakladce_odznaka.

miejsce na pieczęć

Opiekun Questu

Ewa Drązkowska tel. 664 365 205

Opiekun Questów w Gminie Mielno

Lokalna Organizacja Turystyczna w Mielnie
ul. Bolesława Chrobrego 3b, 76-032 Mielno

tel. +48 94 316 60 48, +48 793 897 305
biuro@mietnotol.pl / www.mietnotol.pl



Publikacja finansowana ze środków Gminy Mielno

Opracowanie

Krzysztof Szustka - trener Questów - Wypraw Odkrywców,
Fundacja Calamita



Quest dostępny również w bezpłatnej
aplikacji mobilnej.

Questy - Wyprawy Odkrywców
na smartfony z systemem Android i iOS



Zdobądź odznakę
PTTK Questy -
Wyprawy Odkrywców



Operacja "Rybacktwo jako turystyczny potencjał gminy Mielno" w ramach działania „Realizacja lokalnych strategii rozwoju kierowanych przez społeczność”, w ramach Priorytetu Nr 4 „Zwiększenie zatrudnienia i spójności terytorialnej”, objętego Programem Operacyjnym „Rybacktwo i Morze” z wyłączeniem projektów grantowych. Instytucja Zarządzająca Programem Operacyjnym „Rybacktwo i Morze” - Minister Gospodarki Morskiej i Żeglugi Śródlądowej. Publikacja opracowana przez „Ekowspólnotę” Lokalną Organizację Turystyczną w Mielnie.

45 min.



2,8 km



Więcej informacji znajduje się na największym
w Polsce portalu z questami
www.QUESTY.com.pl

EDUKACYJNA GRA TERENOWA

START



Witamy w Chłopach, Wiosce Rybackiej nad Bałtykiem, gdzie można się opalać i pisać na plaży patykiem. Ale też i inne tajemnice ta wioska skrywa i to nie jest tylko świeżo złowiona ryba.



Masz coś do pisania? Buty zawiązane? Akumulatory dobrej energii naładowane? Podejdź do budynku w okolicy najładniejszego, poszukaj napisu od drogi, nad rybakiem umieszczonego.

Ile razy literka „A” tam występuje? Ta cyfra w kratce obok ląduje. 1
Dalej przy furtce ryby szczegółowo opisano i ciekawe informacje o każdej podano.



Z ilu liter nazwa najcięższej ryby się składa? Ta cyferka z pluskiem do kratki wpada. 2
Przez furtkę i skręcamy w prawo, brzegiem drogi, kilkaset metrów, Idziemy żwawo.

Jak zobaczysz przystanek i łódź na środku drogi, do tablicy przy „Posesji 3” skieruj swe nogi. Ile osób dumnie na zdjęciu przed domem pozuje? Ta cyfra z radością w kratce obok ląduje. 3

Podejdź teraz do łodzi - „pomnika” rybackiej wioski, przy niej każdy odwiedzający Chłopy gości. Policz brązowe ptaki na burcie z dziobem czerwonym, wynik do kratki wpisz ruchem wprawionym. 4

Dojdź do ul. Kapitańskiej i w prawo chodnikiem się kieruj, do edukacyjnej tablicy po lewej razno maszeruj. Przy „Posesji 16.17” na ścianie jest ona powieszona i ciekawa historia jest na niej przedstawiona.



Ile jedynek w datach na tablicy się znajduje? Ta cyfra do kratki z chłupotem wskakuje. 5
Dalej przed siebie, szukaj domu z nr 28 po prawicy, a po drugiej stronie drogi - historycznej tablicy.

O pięknym hotelu na tablicy „25” jest mowa i to nie są wcale czcze słowa. Bo ten budynek do dziś się pięknie prezentuje, od ponad wieku gości w swych pokojach przyjmuje.

Wpisz ostatnią cyfrę z daty budowy hotelu pobliskiego do kratki obok, z miną odkrywcy wielkiego. 6
Dalej przed siebie i wypatruj drogi z lewej strony, a tabliczką „molo” zapewne będziesz zaskoczony.

Idź śmiało wejściem UM-34 ze sto kroków, i dalej na molo w poszukiwaniu morskich widoków. Stąd piękny widok na kutry rybackie, plażę i parawany, których widok nad polskim morzem dobrze jest znany.

Wróć na początek mola i w lewo wzdłuż portu rybackiego, zapach tu jest świeżej ryby lub okazu wędzonego. Wypatruj kotwicy - wielkiego pomnika, do niego niech Twa osoba pomyka.



Przy kotwicy w prawo i szukaj tablicy, która będzie niedaleko po Twojej lewicy. Na niej zdjęcia plaży z różnych lat są umieszczone, ciekawe ujęcia z pobliskich miejsc są przedstawione.

Ile dat nieparzystych przy zdjęciach się znajduje? Ta cyfra do kratki obok wskakuje. 7
Dalej w dół zrób kroków parę, a tam kolejna tablica historyczna, dasz wiarę?



Tym razem „Posesja 38” jest zaprezentowana, kolejna i spora dawka historii jest tutaj podana. Z daty budowy promenady w Chłopach największa cyferka, w kratce obok bawi się w berka. 8

Parę kroków dalej - dom 39 i kolejna tablica, swoją historią każdego zachwyca. Ile uczniów prawie dwa wieki temu do szkoły uczęszczało? Wynik wpisz do kratki. Wystarczy, czy Ci mało? 9

Dalej prosto i na ul. Kapitańskiej w lewo kroków trzydzieści, obok na płocie tabliczka kierunkowa „Obelisk” się mieści. W tamtym kierunku głąz pamiątkowy się znajduje i dokładnie 16-ty południk w Chłopach wskazuje.



A jak już byłeś przy nim lub nogi masz obolałe, to ulicą Bosmańską ruszaj ochotczo, nie ospale. Po kilkuset metrach wypatruj Wiosennej ulicy, która pojawi się dokładnie po Twojej prawicy.

Dalej ul. Wiosenną questowym szlakiem pokieruje, wzdłuż chłopskich zakątków radośnie się maszeruje. Idź do końca drogi i na asfalcie w lewo skreć, do miejsca Ci znanego bezpiecznie teraz pędź.

Podejdź do rybaka, który wejścia strzeże, Jesteś dobry z matematyki? Raczej Ci uwierzę. Prawe ramię rybaka kierunek „skarbu” wskazuje, a cyfra „z hotelu” - o odległości w krokach informuje.

Na wysokości kolana skarb jest schowany, jak dobrze „porachujesz”, będzie Ci on dany. Bo dostępu strzeże kod ABC - trzycyfrowy, Czy do prostych obliczeń jesteś już gotowy?



KOD =
A B C

Od sumy dwóch pierwszych cyfr, odejmij „promenadę”. Masz już wartość A - wiedziałem, że dasz radę. Zsumuj pozostałe cyfry dziś przez Ciebie zebrane, wynik podziel przez 3 i wartości kodu BC masz podane.

$$\begin{matrix} \square & + & \square & - & \square & = & \square \\ 1 & 2 & 8 & A \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} \square & + & \square & + & \square & + & \square & + & \square & + & \square & + & \square & = & \square & / & 3 & = & \square \\ 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & BC \end{matrix}$$