

Czym
jest gra

Gra turystyczna to specjalna odmiana gry miejskiej, która umożliwia zabawę bez ograniczeń czasowych. Przed Tobą podróż po Paprotach.

Twoim zadaniem jest odczytanie ukrytego hasła. Z kartą gry wyruszasz więc w przestrzeń miejscowości, by rozwiązać zadania. Gdy Ci się to uda, możesz sprawdzić poprawność uzyskanego hasła na stronie **www.gryturystyczne.pl** i dopisać się do listy zwycięzców.

 Zasady
gry

W dowolnej kolejności odwiedź zaznaczone na planie miejsca. Zaprowadzą Cię do nich wskazówki na odwrocie tej karty. Rozwiąż zagadki („Rozejrzyj się” oraz „Zastanów się”). W każdym miejscu poznasz jedną literę. Gdy uzyskasz komplet liter i je ponumerujesz, z łatwością odczytasz hasło.

 Nieco
historii

Paproty (dawniej: Parpart) to urokliwa wieś w województwie zachodniopomorskim. Jej historia sięga średniowiecza, istniała już w XIII wieku jako majątek książąt pomorskich. Następnie została przekazana zakonowi cystersów z pobliskiego klasztoru w Bukowie Morskim. W 1534 roku, w związku z postępującą reformacją i kasatą klasztoru, wieś znowu znalazła się pod zarządem księżym. W XVIII wieku znajdowało się tu 15 zagród chłopskich oraz dom nauczyciela. Do dziś zachowała się tradycyjna pomorska zabudowa szachulcowa charakterystycznych gospodarstw, których budynki otaczają wewnętrzne podwórza, a także inne liczne ślady przeszłości. Należy do nich dawny cmentarz ewangelicki z XIX wieku.

Tereny wokół wsi, leżące w pradolinie rzeki Grabowej, zachwycają krajobrazem lasów, pagórków i otwartych przestrzeni. Warto odwiedzić gospodarstwo edukacyjne W Labiryntach, prowadzone przez Iwonę Rybicką, znane z nietypowej oferty edukacyjnej. Znajdują się tu różnego rodzaju labirynty oraz inne atrakcje dla wszystkich poszukujących ciekawych doświadczeń na łonie natury.

Zapraszam Cię do Paprot,
niezwykłej miejscowości, w której oprócz wielu
budynków szachulcowych, typowych dla całej okolicy, od-
najdziesz tajemnicze hasło, a także poznasz uroki gospo-
darstwa edukacyjnego W Labiryntach.
To właśnie tam zostałem zaczarowany w drzewie i przez
wiele lat snutem swoje bajania, a teraz przeniosłem się
na kartę tej gry, by pomóc Ci odkryć mądrość, którą
zaszyfrowałem dla Ciebie. Powodzenia!

Paprocki Baj



Dawna gospoda w Paprotach na zdjęciu z lat 20. XX wieku



Dawny cmentarz

Wśród drzew znajdziesz ślady pomników.

Paprot 3

Jeden z domów na zakręcie w centrum Paprot.

Paprot 5

Dom naprzeciw przystanku autobusowego.

Paprot 7

Jeden z budynków na zakręcie w centrum wsi.

Paprot 8

Spójrz na gospodarstwo W Labiryntach.

Paprot 11

W połowie polnej drogi stań i rozejrzyj się.

Paprot 12

Budynek przy polnej drodze. Patrz przed siebie.

Paprot 15

Zabudowania gospodarstwa (tak jak wielu w okolicy) tworzą wewnętrzne podwórze. Rozwiązanie zagadki znajdziesz na budynku położonym przy ulicy.

Paprot 22

Kolejne wewnętrzne podwórze we wsi. Zwróć uwagę na budynek od ulicy.

Paprot 23

Shukaj w pewnym oddaleniu od centrum wsi, tuż za zakrętem.

Przydrożny krzyż

Znajduje się w samym centrum wsi. Obejrzyj go uważnie.



Zastanów się!



Na cmentarzu znajdź pomnik mieszkańców Paprot poległych w I wojnie światowej. Zwróć uwagę, że imię pierwszego z nich to Ferdynand. Zakreśl w ciągu znaków w polu „Jak grać” piątą literę jego nazwiska.

Odwiedź dawną gospodę widoczną na starej fotografii na odwrocie. Wygląda dziś nieco inaczej, więc policz wszystkie okna od przodu budynku (na parterze, piętrze i szczycie). Uzyskana liczba powie Ci którą z kolei literę, licząc od lewej, w ciągu znaków w polu „Jak grać” należy zakreślić.

Zauważ, że tylko po lewej stronie tej okazałej bramy jest mur szachulcowy (po prawej są deski). Policz występujące w jego konstrukcji charakterystyczne białe pola. Wynik powie Ci którą z kolei literę, licząc od lewej, literę w ciągu znaków należy zakreślić.

Wśród poniższych opisów trzy pasują do miejsc oznaczonych na mapie kolorem czerwonym. Rozpoznaj je, a dowiesz się, które trzy litery zakreślić:

- stoi tu pomnik przyrody – okazały dąb – zakreśl D;
- najbliżej tego domu znajduje się plac zabaw – Z;
- stoi tu samotna kapliczka – K;
- na poboczu widać ślady dawnych Paprot – fragment rozebranych zabudowań gospodarskich z cegły – C;
- stoi tu budynek z fotografii po lewej, który od zewnątrz jest murowany, a od podwórza ma tańszą konstrukcję szachulcową, widać, że właściciel dbał o wizerunek – W.

Rozglądaj się uważnie i czytaj dokładnie wskazówki, a na pewno uda Ci się rozwiązać wszystkie zadania i odczytać moją wiadomość. Powodzenia!

Jak grać

1) Wybierz dogodny punkt startu i w dowolnej kolejności odwiedź miejsca oznaczone na planie. W każdym z nich wykonaj jedno z zadań, czyli:



ZASTANÓW SIĘ i rozwiąż zagadki ze wskazówek, które znajdziesz na karcie gry (uwaga: niektóre z nich są zbędne), lub



ROZEJRZYJ SIĘ i rozpoznaj w terenie obiekty widoczne na fotografiach w tej sekcji (uwaga: niektóre z nich są zbędne). Litery z rozpoznanych zdjęć zakreśl w ciągu liter poniżej.

2) Zakreślaj kolejne poznawane litery, jak na przykładach (L, R, J) i (I). Gdy poznasz już wszystkie 12 liter, ponumeruj je poniżej kolejno od lewej do prawej (w górnej, a następnie dolnej linii), liczbami od 1 do 16 wraz z tymi z przykładu.

D N A Y H G M U B I L

S R E W K J Z Ś O T C

3) Utwórz hasło końcowe, używając zakreślonych liter o podanych niżej numerach.

1 7 10 4 2 8 2 6 7 9 3 1 15 5
6 10 13 11 3 12 14 16 7 2