



Rodzaju acinonyx jest jedynym przedstawicielem.
Drugi człon jego nazwy wpisz poniżej i zostań
przyjacielem.

--	--	--	--	--	--

5

Na przeciwko hipopotam swój teren patroluje,
jeśli będziesz intruzem, z furią cię zaatakuje.
Choć wygląda tak pocziwie, jest to groźne zwierzę.
Ma najwięcej ofiar na koncie! Serio? Nie uwierz!

Na podłodze, tuż pod hipopotamem
znajduje się zwierzę powiązane ze szlamem.
Podczas spotkania z nim mógłbyś mieć przeprawę,
z pewnością pod wodą zaczęłyby zabawę.

W Afryce wiele osób jego ofiarą pada,
czy już zauważyłeś tego groźnego gada.

--	--	--	--	--	--	--	--

13

Teraz już Ci mogę powiedzieć z czystym sumieniem,
że wciąż, jak ten gad, spotykam się z ludzkim potępieniem.

Jeśli Tobie dalej w głowie szalone eskapady,
weź sobie do serca moje krótkie rady.
Pamiętaj, dzikie zwierzęta kierują się instynktami,
my z kolei mamy wybór, posługując się rozumami.

Dbajmy o środowisko i nawzajem szanujmy,
aby naszemu gatunkowi nie przynosić ujmę.
Bo tej planety jesteście przyszłością,
postępując odpowiedzialnie, roztropnie i z godnością.

Bo dzikie zwierzęta to nie misie czy pluszaki,
a za ich przemyt trafić możesz nawet do paki.

Pamiętaj, aby nie tylko w naturze zważać na swe czyny,
bo w przeciwnym wypadku dosięgnie was kłątwa Lucyny.

W filmie fabuła się toczy wokół kradzieży obrazu,
kto go ukradł nie zdradzę Tobie od razu.
Jednak to nie ja go sobie przywłaszczyłam,
choć przez ostatnie kilka lat z tym piętnem żyłam.

Kto go namalował, jaki tytuł nosi?
Rozwiązanie hasło samo przynosi!

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5

--

6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7 8 9 10 11 12 13 14 15

C.

--	--	--	--	--	--

16 17 18 19 20

jeśli rozwiązałeś zadanie, to udaj się do kasy po pieczęć

Miejsce na skarb



Region
Wielkopolska
...to warto zobaczyć

Tematyka

Poniższa gra jest alternatywną historią, która nawiązuje do fabuły filmu „Tarapaty 2” oraz powstałej na kanwie scenariusza książki „Kłątwa Lucyny, czyli Tarapaty 2”. Jest to szalona historia o grupie przyjaciół, którzy próbują rozwiązać zagadkę kradzieży słynnego obrazu, niejednokrotnie przy tym popadając w tarapaty. Podczas śledztwa trop poprowadził ich do muzeum przyrody, które przypomina miejsce, w którym się znajdujesz.

Dziś oprowadzi Cię Lucyna, jedna z podejrzanych o kradzież, a przy okazji udzieli ci kilku wskazówek, jak nie popaść w tarapaty. Podczas zabawy napotykanie zagadki, których rozwiązania należy wpisać w odpowiednim miejscu w hasło, znajdującym się na końcu tej gry. W nagrodę za rozwiązanie zagadki zdobędziesz pieczęć zacnego gryzonia.

Gdzie to jest?

Uzarszewo, miejscowość w Wielkopolsce, ok. 15 km na północny wschód od Poznania, dojazd od drogi wojewódzkiej nr 194.

Początek questu:

W holu, przy kasie Muzeum Przyrodniczo-Łowieckiego.

Na czym to polega?

Uczestnik zabawy idzie trasą wyznaczoną w queście. W czasie spaceru rozwiązuje zadania i zagadki, które pozwolą na utworzenie ostatecznego hasła. Na końcu trasy znajduje się skarb – pieczęć, która jest poświadczeniem odbycia wyprawy.

Czas przejścia: ok. 30 minut

Tekst: Zbigniew Kowalski

Opiekun wyprawy: Zbigniew Kowalski

e-mail: z.kowalski@muzeum-szreniawa.pl

Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na:

www.regionwielkopolska.pl, www.questy.com.pl,
www.questing.pl

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka
Odznaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy –
Odznaka Odkrywców Tajemnic”.
Szczegóły na www.regionwielkopolska.pl

Partnerzy:



Wojewódzka
Biblioteka Publiczna
i Centrum Animacji Kultury
w Poznaniu



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO



koi-studio
film production
www.koi-studio.pl

POZnań*
travel

POZNANSKA LOKALNA
ORGANIZACJA TURYSTYCZNA



MUZEUM
PRZYRODNICZO-ŁOWIECKIE
W UZARSZEWIE

Uzarszewo 2022

Wielkopolskie Questy®

Muzealna przygoda z Lucyną

