

3

Na wyprawie trzymajcie się tablic treści,
na których są skały, kwiaty i skamieniałości.
Wejdźcie na taras dolny, granitowy,
gdzie opis geoparku jest już gotowy.
Wszystko dobrze opisane wraz ze schematem,
by przejść tą ścieżkę nie musicie być osobą z dyplomem.

Pierwsza tablica trasę wyznacza
i do siebie serdecznie zaprasza.
Bo miejsce to bardzo cenione
z wielu odmian litologicznych złożone.
Spotkać tu można wapień, margle i piaskowce
wszystkim znane skały

		9			4	
--	--	---	--	--	---	--

Wszak nie one celem dzisiejszym są wyprawy,
które sprawiają, że to miejsce jest bestsellerowe.
Lecz ślady pozostałości wulkanu
to słupy nefelinitowe i brekcje

11										15									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Wiedzę już macie, dowodów erupcji szarej szukajcie,
niedaleko o niej tablicę znajdziecie.
Wskazówką niech będzie stożkowaty kopiec
choć niepozorny, ważny jest on wielce.
Popiołów, bomb i lapilli zawiera wiele
to przyrody nieożywionej

16							
----	--	--	--	--	--	--	--

Widzisz czerwoną tablicę z orłem,
a na niej napis

19										16				12					
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	----	--	--	--	--	--

To forma najważniejsza ochrony.
Tam jednak wstęp jest

					17				
--	--	--	--	--	----	--	--	--	--

Nie martwcie się bardzo,
zawróćcie i zejście po schodach stromych.
Zobaczcie tam niejedną tablicę
i zapoznacie się m. in. z augitem.

4

Jest go dużo w skalnym cieście,
obok oliwinu, magnetytu i kalcytu,
ale gdyby nie obecność tego skaleniowca
nie byłoby tu nefelinitu.

20							
----	--	--	--	--	--	--	--

Już wiesz co to za skała?
Czemu akurat tutaj powstała?
To działalność jest wulkanu,
który wybuchł mln lat temu
i narobił rabanu.

Choć dzisiaj dowodów po nim nie zostało wiele,
nie martwcie się tym przyjaciele.
Krateru nie ma, za to jest wnętrze kominowe.
Wielu naukowców mocno się głowiło,
nim tajemnicę jego wnętrza odkryło.
Regularne słupy, brekcja tufowo-lawowa
to klasyczny przykład mieszanego wulkanu
czyli

11										2								21		
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--

I jeszcze o zawalonej kalderze
słów kilka poczytajcie.
Zrozumiesz na pewno młody Odkrywco,
jak dzisiaj przedstawia się góry lico.

Trochę słów trudnych tu dziś było.
Powiem szczerze, bez nich by się nie obyło.
Dziś zagadkę wulkanu już znasz,
po nagrodę biegnij - już czas.

Kieruj się do siedziby parku krajobrazowego,
tam hasło powiedz głośno do pracownika jego.
Skarb ujrzysz, pieczęć podbijesz,
jeśli kod dobry odkryjesz.



QUESTY PO PARKU

WYPRAWA DO WNETRZA ZIEMI PO GEOSKARB



Quest zaznajamia w przystępny sposób z największymi atrakcjami geologicznymi Geoparku Krajowego „Góra Św. Anny” oraz z formami ochrony przyrody występującymi na tym terenie. Nawiązuje także do starożytnych mitycznych bogów i katolickiego świętego, związanych z żywiołem ognia. Opowiada o skałach i skamieniałościach, które możemy spotkać w niezwykłym miejscu

Początek wyprawy

Gra rozpoczyna się na tarasie przed siedzibą Parku Krajobrazowego „Góra Św. Anny” - współrzędne geograficzne 50.455725, 18.166587

Czas zabawy:

Przejdziecie ok. 45 minut, czas rozwiązywania ok. 25 min. Maksymalny czas ok. 1,5 h

1

Witajcie, jam jest bóg Wulkan.
W mej piecy ogień jest,

				1		11			
--	--	--	--	---	--	----	--	--	--

to mój grecki brat
obydwaj zapraszamy Was - w Army
w tajemniczy, nie tylko wulkaniczny świat.
Gdzie woda i ogień nabrały mocy,
by Góra lśniła swym blaskiem nawet w nocy.

Najlepiej na wyprawę wybierzcie się latem lub wiosną,
bo wtedy piękne kwiaty masowo tu rosną.
Lecz jeśli chcecie poznać urok skał,
to na twym miejscu śniegu bym unikał.

Początek trasy przy siedzibie Parku, na tarasie,
choć wody tu brak, to wielce się zdziwicie,
bo najstarsze na świecie ostrygi ujrzycie.
Skamieniałe morza dno - dobrze się rozejrzyjcie,
dzisiaj spokojne, kiedyś sztormowe,
przedstawia osady

								2			4
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	---

W kącie ukryta skała to wapień muszlowiec,
Morza Germańskiego triasowy ostaniec.
Szara płyta ze stworzeń morskich
w kamieniu dziwne stwory ukrywa.

Stwory morskie, co dwa płaty płaszczą mają,
żebra wyraźne na skorupach posiadają
i się

7			5			5
---	--	--	---	--	--	---

nazywają.

Lecz nie ich jest najwięcej z triasowej kolekcji.
Te, o których myślę, mylone z małżami,
to bezkręgowce nie pokryte żebrami,
- nazywamy je

19				6								7
----	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---

Wróćmy do gwiazdy kolekcji w kamiennym cieście.
Umbrostrelli crista-diformis to wymarła małż - ostryga.
Niech się jednak nikt z Was przed jej nazwą nie wzdrzyga.
Rozpoznać ją może każdy przechodzień
po żeberkach w jej skromnej urodzie.



Pora Wam już dalej ruszać w trasę,
kierujcie się w ulicę, co w nazwie miasto - ma

15							
----	--	--	--	--	--	--	--

Lecz, w którą stronę, oto jest pytanie.
Otóż na rogu przed Waszym wzrokiem
stary budynek z krzyżami stanie.

To muzeum, dawna karczma, dzisiaj o tym się dowiecie,
i w szczycie figurę św.

18								9
----	--	--	--	--	--	--	--	---

znajdziecie.

On jest patronem zawodów z ogniem związanych,
książę ten dźerży

					13		
--	--	--	--	--	----	--	--

choć też i z mieczem jest przedstawiany.

Dalej, kieruj się w dół drogą z płytek cementowych,
by ujrzeć szereg kominów wielkopieczowych.
Spójrzcie na mapę, a zobaczycie, że to

8								10		
---	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--

a w nim zakłady koksownicze.

Jeszcze się pewnie nie domyślacie, co dziś poznacie.
Przed Wami wielki taras, jemu dokładnie się przyjrzyjcie,
słowo kluczowe do dzisiejszej wyprawy ujrzycie.
Na literę N się zaczyna i samogłosek w nim wiele
tą skałą nie bazalt jest, lecz

20					5			5
----	--	--	--	--	---	--	--	---

Teraz zejdźcie z tarasu widokowego,
przeczytajcie słowa Charlsa LYELL - a, policzcie sylaby
i wynik już macie, zdemaskowany

Choć cel już widzicie właściwy,
to tak naprawdę początek tej przygody niewątpliwy.
Przy bramie wejściowej start jest
i tu też zaczyna się najciekawszy quest.

Podejdź do tablicy z regulaminem Geoparku,
czytaj uważnie tekst, bo hasło w tekście znajdziesz niedowiarku.
By zgarnąć pełną pulę - czwarte słowo w rdzawym znajdź tytule.

Pięć razy na tablicy wyryte,
teraz już nie jest ukryte

21									14	
----	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--

nefelinitu.

2

Jak szukać skarbu?

Quest jest nieoznakowaną trasą w terenie, którą można przejść w dowolnym czasie. W ulotce, którą należy uważnie czytać znajdują się zagadki i wskazówki dotyczące przebiegu trasy. W miejsce krótkich i wykopkowanych należy wpisywać rozwiązania dotyczące konkretnego miejsca. Litery oznaczone cyferkami w kratkach dadzą rozwiązanie hasła, a odpowiednia kombinacja cyfr - kod dostępu do skarbu, którym jest pamiątkowa pieczęć i okolicznościowy dyplom.

HASŁO

(wpisz litery oznaczone cyferkami)

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

15	9	4	9	16	17	16	5	17	14	12	11	17
----	---	---	---	----	----	----	---	----	----	----	----	----

18	19	9	13	7	6	20	11	12	21	17	7	5	20	9
----	----	---	----	---	---	----	----	----	----	----	---	---	----	---

4	2	15	21	9	20	2
---	---	----	----	---	----	---

KLUCZ DO SEJFU

(dodaj liczby z miejsc wykopkowanych
w tekście i do wyniku dopisz 0,
uzyskasz kod 3-cyfrowy)

--	--	--

MIEJSCE NA PIECZĄTKĘ

Autor:

Zespół Opolskich Parków Krajobrazowych
- Park Krajobrazowy „Góra Św. Anny”