

Wróćmy do stawów. Tam tablica stoi całe dnie.
Czy wiesz, wędrowcze drogi, co na niej zawiera się?
Tam „Legenda o herbie Ciepłowod” jest spisana,
każdy kto ją przeczyta, może odpocząć do rana.

Ty też zapoznaj się z treścią legendy
i rozwiąż ostatnie zadanie w te pędy:
z nazwy wielkiego, czarnego zwierza,
trzecia litera do hasła Twego się przymierza.

A teraz wszystkie litery zebrane
wpisz, aby były tak poukładane:



Wyszło Ci imię ważnej dla Ciepłowodów osoby.
Czy już gdzieś je widziałeś czteku zdziwiony?

Rycerz Albert, z Ciepłowod hermem związany,
na pewno został przez Ciebie zapamiętany!
Teraz w domku drewnianym przysiądź, a odpocznij sobie,
bo wiele jeszcze legend opowiemy Tobie.

A gdy odpoczną od podróży nogi,
możesz wyruszać na powrotne drogi,
bramą w murze i wzdłuż parku w prawo,
na jego końcu do asfaltu w lewo idź żwawo.

A przy głównej drodze trasa już Ci znana,
idź w lewo, a nie będziesz szedł do rana.
W myślach powtarzaj hasło zapamiętane,
bo zaraz coś Ci będzie za to dane!

W nagrodę jeszcze mądrą legendę Ci powiem,
z niej o nazwie wsi Wilamowice się dowiesz,
która się wzięła od kury, co złote jajka zносиła,
i mieszkańców tym sposobem bardzo wzbogaciła.

Morał z tej legendy: nie bądź chytrym gadem,
i tym, co Pan Bóg daje, podziel się z sąsiadem.
Mamy też ciekawe „Podanie o Dobrzenicach”,
Miejscowości słynnej w tutejszych okolicach.

A słynna była z ciastek o kształcie dżdżownicy,
którymi się zajadali mieszczanie i czeladnicy.
Ale najpierw cukiernik był przez wszystkich wyśmiewany
i palcami przez dzieci nawet wytykany.

Ale wróćmy do rzeczy: znajdź sklep, co „Odido” się zwie.
Tam nogi żwawo niech prowadzą Cię.
Hasło powiedz grzecznie sprzedawcy
i możesz mieć minę Wielkiego Znalazcy.

Na karcie wyprawy pieczęć odbij z radością,
bo dziś wykazałeś się wielką bystrością!
Szlak Legend dla Ciebie otworem stoi,
z ciekawości teraz po nim iść Ci przystoi.

Na Kawiej Górze i w Kobylej Głowie
tablica legendę Ci ładnie „opowie”.
W Muszkowicach też taki cud się stanie,
zapraszamy tam na ciekawe bajanie.

A gdy te wszystkie miejsca odwiedzisz,
i w każdym fotkę sobie ładną strzelisz,
to przyslij je e-mailem do GOK-u, mój Panie,
a w nagrodę książkę z legendami dostaniesz!

↓ MIEJSCE NA SKARB

Opiekun questu: Gminny Ośrodek Kultury i Promocji w Ciepłowodach, www.gok-cieplowody.eu
Konsultacje: Krzysztof Szustka – trener Questingu
Przygotowanie i realizacja: Fundacja „CALAMITA”
Więcej informacji o Questingu można znaleźć na stronach www.questy.com.pl

Teksty legend oraz informacje o Szlaku Legend znajdziesz na stronie www.gok-cieplowody.eu

ZDOBĄDŹ TYTUŁ WIELKIEGO ODKRYWCY

Jeśli chcesz zdobyć tytuł „WIELKIEGO ODKRYWCY ZIEMI ZĄBKOWICKIEJ” odwiedź do
końca września 2014 roku min. CZTERY RÓŻNE QUESTY - Wyprawy Odkrywców i zbierz
na potwierdzenie pieczęcie.

Wśród „Wielkich Odkrywców” rozlosujemy atrakcyjne upominki oraz nagrodę główną
TABLET! Więcej informacji www.qwsi.pl



Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich Europa inwestująca w obszary wiejskie.
Zadanie współfinansowane ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata
2007-2013, oś IV LEADER, działanie 431 „Funkcjonowanie lokalnej grupy działania,
nabywanie umiejętności i aktywizacja”. Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich
na lata 2007-2013 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.



SZLAKIEM LEGEND W CIEPŁOWODACH QUEST





→ Gdzie to jest?

Cieptowody znajdują się w Powiecie Ząbkowickim. Dojechać tu można z Wrocławia drogą nr 8 kierując się w stronę Kotliny Kłodzkiej. W miejscowości Przerzeczyn Zdrój należy skręcić w lewo na Cieptowody. Część trasy prowadzi po drodze leśnej. Dostosuj ubranie i buty do terenu.



→ Tematyka

Wyprawa przedstawi Ci legendy związane z gminą Cieptowody. Poznasz wiele ciekawych opowieści o tej ziemi, jej dawnych mieszkańcach i wydarzeniach, które – choć miały miejsce przed laty – jednak pozostały do dziś w naszej pamięci. Mamy nadzieję, że ta wyprawa zainspiruje Cię do dalszego odkrywania tajemnic gościnnej Krainy Tepliwoda i wędrowek naszym Szlakiem Legend.



→ Jak szukać skarbu?

Podczas zabawy Twoim zadaniem jest szukanie liter ukrytych na trasie wyprawy. Uważnie czytaj wskazówki, a na pewno uda Ci się zdobyć potrzebne litery do znalezienia skarbu. Powodzenia!



→ Czas przejścia: 40 minut



Skoro trafiłeś, brachu, do Cieptowód, to pewnie masz na to ważny powód. To nie jest na pewno żaden przypadek, bo przed Tobą szlak pełen tajemnic i zagadek.

Wyprawę zacznij z centrum tuż przy GOK-u, tu samochód zostaw w cieniu dębu z boku. Rozejrzyj się wokół, weź coś do pisania, zapraszamy do cieptowodzkich legend poznawania.

Bo dzisiejsza wyprawa przeniesie Cię w czasy, o których z dawien szumią tu bukowe lasy... Wsłuchaj się w legendy z tym miejscem związane, które dziś będą Tobie pokrótce opowiedziane.

Ile w nich prawdy? Sami dobrze wiecie, nikt teraz nie dojdzie do tego przecie. Znajdź tablicę „Witamy w Cieptowodach”, która stoi przy drodze, a nie przy schodach.

Zapoznaj się z historią tej tajemniczej krainy, gdzie mieszkają dzielni chłopcy i ładne dziewczyny. Przed Tobą pierwsze dzisiaj zadanie: znajdź obrazek z „dwójką”, sprytny Panie,

Z opisu obrazka, dokładnie czwarta litera. Też na czwartym miejscu w haśle się zawiera. Przypatrz się dobrze tej okazałej budowli, którą rozbójnicy władali więcej niż sto dni.

Bezbożni łupili mieszkańców okolic, że fest, aż w końcu dzielny biskup temu położył kres. Dziś podczas wyprawy będziesz szedł u jej boku, niestety, nie będzie na nią pięknego widoku.

Ruszał w drogę, idź chodnikiem w prawo, do pierwszego skrzyżowania zmierzaj sobie żwawo. Droga w prawo prowadzi w kierunku Przerzeczyna, o tamtych stronach legenda tak się zaczyna:

„...Żyła sobie Klara, która z kotkiem nad jezioro chadzała i nad jego brzegiem piękną syrenę raz spotkała...”. Jest też i inna legenda, ciekawa, że ho ho: „Dlaczego tur jest w herbie Cieptowód” – a co!

O rycerzu, co ongiś wiedźmy pokonał na Kawiej Górze, tam, gdzie dziś piękna wieża widokowa tonie w chmurze. A Ty dalej do przodu – ruszaj z wielką ochotą, chodnikiem bezpiecznie idź sobie piechotą.

A jak już kilka lamp miniesz z lewej strony, po prawej wyglądaj „twarzy” z białym nakryciem głowy. Z nazwy pod „postacią” spiszą piątą literę, nieważne, czy jesteś tu w czwartek, czy też w niedzielę.



Ale przed jej do kratki wpisaniem, masz jeszcze jedno, wędrowcze, zadanie: Przypomnij sobie kolejne w alfabecie litery i następną po niej wpisz do kratki bez kozery.

Dalej do przodu kieruj się na kościelną wieżę, nie spiesz się wcale, zmów ze trzy pacierze. A ja w tym czasie opowiem następne podanie o księżniczce Esmeraldzie posłuchaj mój Panie,

Której los w dniu urodzin zamiast tortów, babek, przyniósł tragiczny w skutkach wypadek. I dopiero książę Melwin uleczyć ją zdołał, gdy na hipoterapii sukces się powołał

Ale już doszedłeś do bramy kościoła, tam tabliczka paraftan i turystów woła. Z pierwszego czerwonego na niej wyrazu, ósma litera do hasła wskazuje od razu.

Ale tu jeszcze jedno czeka Cię zadanie, więc skup się teraz, miłoścyw Panie: z czwartego wersetu, przedostania litera, „pod zóstką” w Twoim haśle bowiem się zawiera.

A teraz odwróć się dokładnie do tyłu, i przez drogę uważnie dawaj „dylu”. Idź drogą piaszczystą do przodu, wzdłuż parku. Bocian wskaże ci zamek wśród drzew. Tak, tak niedowiarku,

to ten sam, który Cię dziś na początku wyprawy Powitał na dobry znak tej zabawy. Idź do przodu śmiało, aż wszystkie budynki miniesz, Na rozdrożu za parkiem skręć w lewo – tu nie zginiesz.

Po paru krokach tabliczka brązowa Cię przywita, na niej czwarta od góry litera i będziemy kwita. Potem do przodu kieruj się i zaraz w prawo, ku stawom rozległym zmierzaj, brachu, żwawo,

Przez szlaban przejdź i licz 100 kroków wzdłuż stawu, choć piękne tu widoki, nie stój, dodaj gazu. Po prawej stronie wypatruj drewnianego domku, czasami koza tu się pasie na długim postronku.

A w dali, choć nie widać, to po prawej stronie wieś Muszkowice w lesie rankiem we mgle tonie. Tam o „Muszkowickiej Puszczy” legenda głosi dzieje Centuriona, co wroga nie znośli.

Przyjechał tu ongiś w mieczy trzy tysiące Szukając bursztynów, które piękne i nęcące. Ale podczas bitwy z Ludami Północy nie starczyło mu na nich ni miecza, ni mocy.

