

Masz tablicę z prawej, przed siebie, między drzewami, na wprost za chwilę będzie tablica z dwoma kolorami. Zaraz Ci czarno na białym powiemy, co o bocianach w tych kolorach dokładnie wiemy.

Spójrz na tablicę, bo tu masz ich dokładne porównanie, w różnych punktach są zestawione cechy bocianie. Ten czarny bardzo nieśmiały, z dala od cywilizacji żyje, biały natomiast w stronę ludzi wyciąga szyję.

Zwróć uwagę na sposób latania bociana czarnego, w czasie migracji korzysta z ☐☐☐☐☐☐ termicznego. Zostaw tablicę za plecami i na dziesiątą idź godzinę, rozglądaj się, może spotkasz jakąś ptaszyne.

Szukaj planszy, o dokarmianiu ptaków mówi, bo wiadomo, że każdy z nas robić to lubi. Pamiętaj jednak, że dawanie im jedzenia to nie zabawa, bo to, co jedzą, kiedy i gdzie to ważna sprawa.

Wśród ziaren różne odpowiednie dla nich są wyliczone, na drugim miejscu ☐☐ a ☐☐ jest wymienione. Masz tablicę przed oczami? Przed siebie śmiało, już niewiele trasy dziś Ci zostało.

Miń kamienny krąg i prosto do szerszej drogi, po wygodnej ściółce niech Cię niosą nogi. Tu możesz ułożyć litery śpiewająco, bo do poznania hasła zapraszamy gorąco.

1 2 3 4 5 6 7

Pewnie zauważyłeś różne miejsca ozdobione żurawiami, właśnie hasło wiąże się z tymi ptakami. Jak później przyjrzyś się jednej z tablic obok przystanku, to zrozumiesz, czemu o tym ptaku mówimy bez ustanku.

Teraz budka niech będzie znaleziona, na ogrodzeniu, skieruj wzrok w lewą stronę i poszukaj w skupieniu, W niej nie mieszka żaden ptak, więc bez obawy, tu czeka Cię nagroda na koniec zabawy.

Wstukaj do kłódki a b c d i przesun skobelek, sprawdź, czy nie podgląda Cię przypadkiem wróbelek. Wpisz swój nick i datę questowania, przybij pieczęć na pamiątkę z „ptasiego” wędrowania.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Zapraszamy na trasę ścieżki edukacyjnej „Ptasie opowieści” zlokalizowanej w wiosce tematycznej Niziny – Wioska Stumilowego Lasu i jej najbliższej okolicy. Wyprawa opowiada o ptakach leśnych, żyjących w pobliżu Wioski Stumilowego Lasu. Dowiesz się o ich biologii i ciekawych zachowaniach.

Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się w Nizinach, ul. Stumilowego Lasu 1 (woj. dolnośląskie).

Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy – Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy – Wyprawy Odkrywców.
- 3 Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery i cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywcy, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu www.QUESTY.org.pl.

Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest rozwiązałeś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.QUESTY.org.pl w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: jeden wyraz i liczba czterocyfrowa (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłeś/eś quest z aplikacją Questy – Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun Questu

Anna Dusińska, Sołtys wsi Niziny

Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka – krajowy koordynator programu Questy – Wyprawy Odkrywców, info@questy.org.pl, tel. 512 312 215



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



Pobierz aplikację

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy – Wyprawy Odkrywców na smartfony



Quest powstał w ramach projektu „Wolni od Metryki” realizowanego przez Stowarzyszenie Przyjaciół Wsi Niedźwiedzie, finansowanego ze środków Programu wieloletniego na rzecz Osób Starszych „Aktywni” na lata 2021–2025.



Quest Ptasie opowieści



90 min

GRA
TERENOWA

6,3 km



Start

Musisz uwierzyć, bo to w głowie się nie mieści,
jak ciekawe mogą być ptasie opowieści.
Na pewno usłyszysz dziś niejednego ptaka śpiew,
a droga poprowadzi Cię pośród wielu drzew.

Chcesz się przekonać, co ptaki szepną Ci ciekawego?
Ruszaj więc bez wahania na quest, kolego.
Telefon naładowany? To nie trać więcej czasu,
bo wzywa Cię już Wioska Stumilowego Lasu.

Czuj się tu, jak u siebie, ale pamiętaj, że to też dom,
w którym gospodarzami liczne zwierzęta są.
Idź tam, gdzie na znaku w kole napis trzydzieści,
z lewej wypatruj na tablicy pierwszych ptasich treści.

Właśnie domem dla ptaków bywają różne drzewa, każdy z nich tą prawdę od razu Ci wyśpiewa. W tych dziuplastych chronią się także owady i ssaki, ale spotkasz też takie, na których gniazda budują ptaki.

Przypatrzyć się ilustracji, zobaczyć, jak drzewo życiem tętni i w jakiej ilości do skorzystania z niego są chętne. Owad na samym dole to s purpurowa, ale chrapkę ma na to drzewo też mądra tarniowa.

Takich drzew jak najwięcej zostawiają leśnicy, poszukaj na nich dziupli lub gniazd, spacerując po okolicy. Prosto, niech nie kusi Cię ulica Kwiatu Paproci, miń ją i rozglądaj się za prawą ręką św.

Tu rytm dla Ciebie wystukuje mistrz kucia w drewnie,
jak on to robi, zastanawiasz się pewnie.
Parami przeciwstawne palce, pazury ostre i zakrzywione -
w korze stabilnie trzymają dzięciola one.

Ogon lekko wygięty, doskonale przylega do pnia, pozwala obstukiwać drzewo kilka tysięcy razy za dnia. Przeciwwstrząsowa budowa całego ciała powoduje, że uderzanie w pień uszkodzeń mózgu nie wywołuje.

Aparat równomiernie rozprowadza drgania, ta fachowa nazwa struktury wewnątrz języka jest do wpisania. Do przodu, tablicę z sową miń prawym bokiem, za nią w lewo i prosto dość spory kawałek śpiewającym krokiem.

Szukaj tablicy z lewej, za chwilę ptaki podzielią się wiedzą i o skrzynkach lęgowych słów parę powiedzą. Sprawdź, gdzie powiesić, jak wysoko i w jakiej odległości, spójrz też, że w każdym rozmiarze budki inny gatunek gości.

Waż drugą cyfrę z wysokości (W) budki dla sikory  i poczytaj jeszcze, jakie na ich wieszanie są najlepsze pory. Idź dalej w drugą w prawo skręć i wypatruj po 350 m słupka kamiennego, jest poniemiecki - przypatrz się napisom na każdej stronie jego.



☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ bezpośrednio nad słowem Riemberg napisano, takie słupki jako szlakerski dawniej stawiano. Idź dalej, może usłyszysz ptasi trę, bo wiesz, że swój zegar mają i o różnych porach, zwłaszcza o świetle śpiewają.

Drozd śpiewak najwcześniej, bo już o trzeciej, otwiera oczy, szpak to śpioch, on najpóźniej z gniazda wyskoczy. Za słupkiem w prawo skręć, zatrzymaj się, gdzie buda przy wodzie, ten płyn potrzebny nie tylko ptakom, ale wszelkiej przyrodzie.

Masz możliwość, zostaw im w ogrodzie ze świeżą wodą poidelka, dla nich korzyść ogromna, dla Ciebie sprawa niewielka.
Ta buda ptakom nie służy, należy do koła łowieckiego,
możesz obok odpocząć i ruszaj przed siebie do punktu kolejnego,

Tam z prawej też miejsce będzie idealne do błędnego lenistwa, bo przy samej drodze stoi ławka – rzecz do odpoczynku oczywista. Na niej tabliczka łni, jej właśnie należy się uwaga w chwili tej, bo ilość liter z pierwszego wyrazu musisz wpisać do kratki swej.

Skreć w prawo i znów droga będzie nieco daleka,
z prawej tablica, która pokaże Ci pióra na Ciebie czeka.
Lotki, sterówki, pióra okrywowe oraz pióra puchowe
- dzięki nim stada ptaków do lotów są gotowe.

A jak takie pióro jest zbudowane? Stosina, dudka, chorągiewka, kołnierzyk - lista jest krótka. Sprawdź, przez kogo najdłuższe pióro jest zgubione, słowo niech będzie w kratkach umieszczone.

Zwróć uwagę, że różnie są zaznaczone lotka i sterówka, jakim kółeczkiem, niech rozszyfruje Twa główka. Za tablicą masz punkt postojowy i mapę okolicy, co jeszcze możesz zobaczyć, poczytaj na tablicy.

Przed siebie zniżając, czy już słyszysz pohukiwanie sów?
Za chwilę z lewej tablicy z nimi zobaczysz znów.
Do nocnego trybu życia ten ptak jest przystosowany,
a ów schemat na przykładzie puchacza pokazany.

Oko z pręcików zbudowane umożliwia w nocy widzenie, czuciowe włosy, czyli piórka przy dziobie też mają znaczenie. Sówom pozwalają wyczuwać obiekty przed nimi będące, sztywne pióra wokół oczu promieniście ułożone też są znaczące.

□□□□₇□ się one nazywają, odpowiadają za słuch,
pióra z kolei pozwalają na bezszelestny ruch.
Na wyciągnięcie szponów do ofiary zbliża się sowa,
maskujące ubarwienie sprawia, że na tle drzew się chowa.

Przed siebie idź, mając tablicę przy prawym boku, obserwuj, może jakiś ptak pojawi się w zasięgu wzroku. Na pewno z następnej planszy usłyszysz „kra, kra”, na niej ptaki, które każdy chyba choć z nazwy zna.

Nie tylko kruki są czarne – teraz już wiesz, takiego koloru ubarwienie kawka zwyczajna ma też. Sprawdź, którego ptaka skrzydła mają 99 cm rozpiętości, ilość liter z jego nazwy niech w kratce rozgości. ➡

A co do kruka? On też się rozgościł, ale wśród ludzi, ten ptak już od starożytności szacunek budzi. W mitologii to wieszcz, wróżbita, ptak słoneczny, dziś dla innych ptaków nie jest jednak serdeczny.

Z bielikiem walczy o padlinę i jako szkodnik jest postrzegany, w literaturze po stronie negatywnych bohaterów stawiany. A o „białym kruku”, questowiczu słyszałeś? Na pewno! Gdy w rękę unikowy egzemplarz dostajeś.

Przed tablicą w prawo, przez młodnik i wypatruj ptaków na tle chmur,
nie przeocz planszy pod tytułem „W lesie piór”.
Tu ponownie o nich będzie trochę wiecei,
na początek przeczytaj o funkcji piór ciekawe treści.

Powalają latać – to oczywiście nie ulega wątpliwości kamouflują się dzięki tzw. ubarwienia kryptycznosci. Spójrz na tablicę i policz ptaki, ale te białe grafiki, w kolejną kratkę niech trafią z zachowania wyniki.

