

(Jeśli nie pamiętasz – wcześniejsze zagadki cyfrę zawierają):

— — — — = — —

Tyle pajacyków, przysiadów, obrotów zrobiłeś przed chwilą!  
Spójrz, jak się magicznie wszystko połączyło!

Skarb Twój blisko czeka, więc przekrocz drzwi szklane.  
Jesteś w restauracji, lecz nie w niej trofeum Twoje jest  
schowane.

Skręć w prawo, w holu na ścianie znajdź przedmiot dosyć  
nietypowy:

Czy już go widzisz? Tak, to stara  — — —

z gałązek brzoźowych.

Czy pamiętasz, kto na niej latał i uprawiał magię?

To pojazd Harry'ego Pottera oraz B  — G — !

Ruszaj śmiało w dół schodami; już dziś nimi szedłeś.  
Mam nadzieję, że zbyt szybko po stopniach nie zbiegłeś!  
Gdy będziesz na dole, przy recepcji przystań:  
Do pań się uśmiechnij, a na tym skorzystasz!

W miejsce kropek wpisz moje imię (na początku Ci  
mówiłem o nim),

Zbierz z questu literki, a skarb będziesz miał jak w dłoni!

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

Całe hasło podaj w recepcji pracującym Paniom;  
One Twego skarbu tutaj doglądaają!

Gratulacje, Mały Wędrowcze: dzielnie się spisałeś,  
A przy tym kilku rzeczy dziś się dowiedziałeś!

*Miejsce na pieczętkę*

### Gdzie to jest?

**Wierchomla Mała** to wieś położona w województwie małopolskim, w powiecie nowosądeckim, w gminie Piwniczna-Zdrój w malowniczym zakątku górskim Beskidu Sądeckiego w Paśmie Jaworzyny Krynickiej.

Wieś położona jest w dolinie potoku Mała Wierchomla (Tysina). Od północno-zachodniej strony wznoszą się zalesione szczyty Gaborówki (790 m) i Łembarczka (917 m), od wschodniej i południowej grzbiet ciągnący się od Bacówki nad Wierchomlą po Pustą Wielką (1061 m).

W Wierchomli Małej mieści się nowoczesna stacja narciarska Dwie Doliny Muszyna Wierchomla (11 wyciągów 15 km nartostrad), która jako pierwsza w Polsce zapewniła połączenie dwóch miejscowości systemem wyciągów - Wierchomlą i Muszynę-Szczawnik, nowoczesny \*\*\*\* Hotel Wierchomla Ski & Spa Resort oraz komfortowe drewniane Domki na Górcze. Cały kompleks Dwie Doliny Muszyna- Wierchomla zapewnia doskonałą bazę do uprawiania turystyki aktywnej

### Jak dojechać?

Do Wierchomli Małej najlepiej dojechać samochodem kierując się na Nowy Sącz. Z Nowego Sącza drogą nr 87 na Piwniczną (24 kilometry), a następnie z Piwnicznej należy obrać kierunek na Muszynę. W Wierchomli Wielkiej należy skręcić w lewo i podążać drogą przez wieś Wierchomla Wielka około 6 kilometrów aż dojedzie się do hotelu Wierchomla SKI & SPA Resort, który znajduje się po lewej stronie drogi.

**Początek questu:** Hotel Wierchomla Ski & Spa Resort, II piętro przed wejściem do „Klubu Wiercholka”.

**Mapy można odebrać:** recepcja Hotelu Wierchomla Ski & Spa Resort czynna 24 h.

**Czas przejścia Questu:** ok. 30 min.

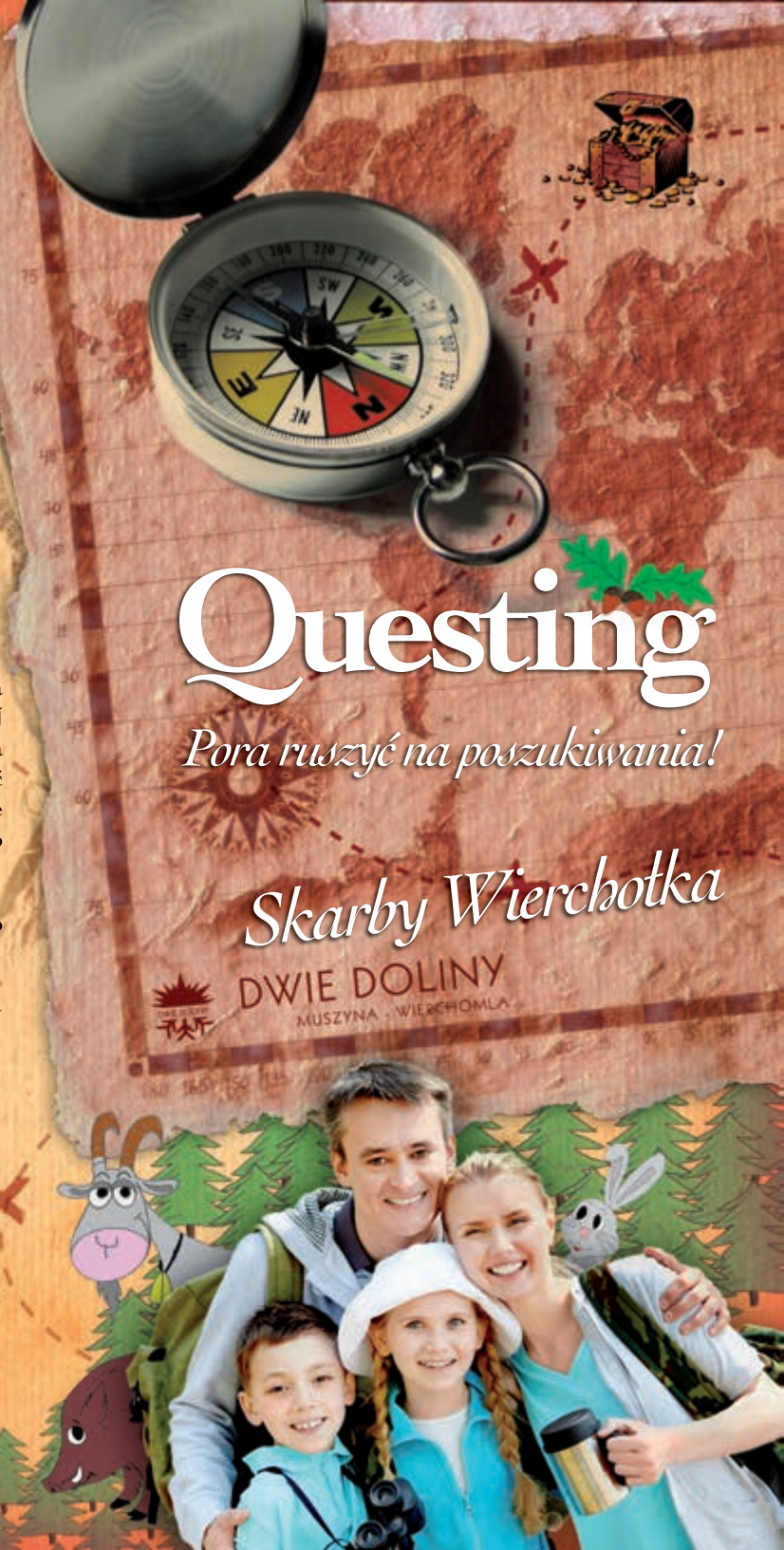
**Opiekun wyprawy:** Hotel "Wierchomla SKI & SPA Resort"  
Wierchomla Mała 42, 33-350 Piwniczna Zdrój, tel. 18 446 82 41  
[www.wierchomla.com.pl](http://www.wierchomla.com.pl)



**HOTEL WIERCHOMLA**  
\*\*\* SKI & SPA RESORT

Projekt przygotowany przez firmę Planet PR [www.planetpr.pl](http://www.planetpr.pl)  
we współpracy z Dwie Doliny Muszyna Wierchomla  
[www.wierchomla.com.pl](http://www.wierchomla.com.pl)

[www.Questioning.pl](http://www.Questioning.pl)



Przybyszu Mały, witam Cię ja  
W Hotelu Wierchomla SKI&SPA!  
Na drugie piętro dzielnie się wdrapałeś,  
Przez chwilę pewnie mnie szukałeś?  
Kogo? To ja, miejscowy \_ \_ <sup>6</sup> \_ \_ \_ \_ <sup>16</sup> \_ \_  
O śmiesznym imieniu; zwą mnie tu Wierchofek.

Na chwilę wejdź do środka,  
Czy wiesz, co Cię tu spotka?  
To hotelowe miejsce magiczne,  
Znajdziesz tu zabawy i gry rozliczne!  
Możesz przyjść do niego, kiedy będziesz chciał,  
A gwarantuję, że będziesz się śmiał!  
Ceramiczne i malarskie warsztaty, lekcje origami,  
A dokoła stos miśków jest porozrzucany!

Ortografii, gramatyki, geometrii podstaw  
Nauczy się przez zabawę ten, kto się tu dostał!  
Przyjemna będzie ta nauka – przecież to nie szkoła!  
Rozejrzyj się teraz dobrze dookoła;  
Kiedy odnajdziesz żyrafę na ścianie,  
W miejsce kresiek wpisz figury, które widzisz na niej.

\_ \_ \_ <sup>5</sup> \_ \_ \_ \_ \_ i <sup>1</sup> \_ \_ \_ \_ \_

Wyjdź z pokoju przez drzwi i przystań za nimi;  
Skup się nad zagadki słowami takimi:  
Pamiętasz kolejność liter alfabetu?  
Tak? Więc dobrze, Kolego – przejdźmy do konkretnego:  
Wśród poniższych liter jakiej Ci brakuje?

A \_ <sup>4</sup> <sup>C</sup> D E  
Zapisz ją i spójrz wokół – literka gdzieś Cię oczekuje!  
Idź w jej kierunku; gdy staniesz za drzwiami,  
Ruszaj w dół znalezionymi za nimi schodami.  
Przez drzwi na samym dole po chwili wyjść musisz;  
Jak tu kolorowo, pięknie! Każdy kolor kusi!

Idź do głównego wejścia, wyjdź przez nie, a pamiętaj przy tym,  
By pomachać paniom za blatem recepcji ukrytym!

Zatrzymaj się i powiedz mi (może być na uszko!):  
Po której stronie człowiek ma serduszko?  
Tak, masz rację – jest to <sup>16</sup> \_ \_ \_ \_ <sup>12</sup> strona;  
(Po chwili do skrętu przyda Ci się ona!).  
Zanim jednak skręcisz, usiądź – znajdź ławeczkę;  
O roślinach opowiem Ci krótką bajeczkę.

W oddali widzisz las; znasz się na roślinach?  
Rysunki pokażą, co możesz napotkać w gęstwinach.



Liść dębu



Paproć



Sosna

W lesie tym zwierzątka także pomieszkują;  
Opowiem Ci o jednych, co się tam znajdują:  
To rodzina dzików, którą „wataha” zwykle nazywamy.  
O niej kilka sekretów jeszcze Ci podamy.

Części ciała dzika w leśniczych języku  
Mają swoje nazwy – znajdziesz je w słowniku.  
**Gwizd** to ryj, **szable** – kły, a **biegi** to nogi;



**Suknia** – sierść, **chwost** – ogon. Dziki wygląd ma srogi!  
Jego oczy to **świece**, **wareblak** to dzik mały,  
**Przelatek** to dziczek ciut bardziej dojrzały.  
**Odyniec** to tato dzika, a mamusia – **lochba**.  
Rozgadałem się strasznie, bo zwierzęta kocham!

Wróć na drogę, na której już przed chwilą stałeś  
I skręć w stronę, którą chwilę wcześniej zapamiętać miałeś.  
(Pamiętasz? O serduszku wtedy pomyśleć musiałeś;  
Jestem pewien, że gdzieś to nawet zapisałeś!).

Idź dalej w górę, lecz uważaj przy tym:  
Szlak Twój okrągłymi lampami w chodniku cały jest pokryty!  
Policz je dobrze i na kresce zapisz,  
Na ile lamp pod nogami można tutaj trafić! \_

Idź do końca budynku i zajrzyj za niego;  
Co za nim ujrzales, mój Mały Kolego?

Duży, okrągły słup – to przed oczami tutaj Ci wyrosło;  
Miń go, mój Wędrowcze, i rusz drogą prosto!

Po prawej stronie w oddali strumyk żwawo płynie;  
Każda rzeka początek ma tu, w górach, w tej właśnie krainie.  
Małe źródółko wnet w strumyk się zmienia,  
Potem w górski potok, co gna po kamieniach;  
Na koniec do rzeki koryta wpada szerokiego.  
I płynie do naszego morza przepięknego.  
Czy wiesz, jak się zowie? Tak, to \_ \_ \_ \_ <sup>10</sup> \_ \_ , bravo!

Ku domowi zwierzątek ruszaj teraz żwawo!

Mówimy na niego: nasze mini ZOO;  
Mieszkają w nim zwierzęta; spróbuj zgadnąć – kto?



Świeże jajka \_ \_ \_ \_ nam codziennie znosi,  
\_ <sup>2</sup> <sup>9</sup> \_ mleko daje, nie trzeba jej prosić!

Policz zwierzęta, które mieszkańcami tego ZOO zostały;  
Niektóre z nich może gdzieś się pochowały.  
Pomoże Ci pełna rysunków tablica,  
Abyś wiedział, ile zwierzątek zwykle tutaj kica: \_

Zanim skarb odkryjesz – zagadkę rozwikłaj;  
Podejdz do placu zabaw; rzecz pozornie zwykła...  
Odszukaj zwierzę inne od tych, które dziś widziałeś –  
Na biegunach stoi i z drewna jest całe.  
To \_ \_ <sup>3</sup> \_ \_ – zagadkę znów odgadłeś zgrabnie!  
Jeszcze jedna zagadka i możesz na placu pobawić się ładnie:  
Na tabliczce znajdziesz inne zwierzę, co macha ogonem  
Obrazek wyraźny, chociaż przekreślony!  
To <sup>7</sup> \_ \_ \_ , a tabliczka moc zakazów ma dla różnych osób:  
Nie wolno tu wjeżdżać rowerem, palić papierosów,  
Wprowadzać psów ani grać w piłkę;  
W celu dobrej zabawy możesz jednak zabawić tu chwilkę!

Masz tu nie tylko plac zabaw: w lecie otwierany  
Zaprasza tu także nasz zamek dmuchany!  
W zimie z mamą lub tatą możesz iść na sanki,  
Porzucać się śnieżkami lub... lepić bałwanki.  
Spójrz, jeden jest na kartce, lecz nieukończony;  
Dorysuj, co trzeba, by bałwan był zadowolony!



Gdy już zabawą troszeczkę się znudzisz,  
Dla szukania skarbu warto się potrudzić:  
Jeśli jest lato, szukaj magicznej lampy, w której \_ \_ \_ \_  
zamieszkał;  
Marzenia znalazczy spełnia niebieski koleżka!  
Podpowiem Ci jeszcze, byś podolał mógł temu zadaniu:  
Widzisz zamek dmuchany? Lampy szukaj na nim!

(Wiesz, kto trzy życzenia spełnia oprócz ducha niebieskiego?  
Pozwól, że podpowiem Ci, Mały Kolego:  
Cała złota, w wodzie pływa; jest śliska i szybka...  
Czy już wiesz? Bravo, tak – to właśnie <sup>8</sup> \_ \_ \_ \_ !)

Twój skarb jednak gdzie indziej nieco się znajduje –  
Nie dżin, nie rybka czy bałwan wcale go pilnuje!  
Stań tyłem do piaskownicy; czy jesteś już gotów?  
Zrób teraz przed siebie prosto 10 kroków,  
Po nich cztery pajacyki – to Twoje magiczne skarbu  
przyzywianie!

Znowu 10 kroków, cztery przysiady... Toż to prawie taniec!  
Po przysiadach kolejne 10 kroków i cztery obroty –  
Z zaklinaniem skarbu dość dużo roboty!

Czy widzisz już drewniane schody gdzieś przed Tobą blisko?  
Zejdź nimi i policz stopnie; wpisz, ile Ci wyszło: \_ \_ .  
Odejmij od nich liczbę zwierzątek, które w ZOO mieszkają