



QUESTY – KRAJOZNAWCZE GRY TERENOWE NARZĘDZIEM ROZWOJU LOKALNEGO

Inspirujące praktyki z Polski

Sprawdź, czym są i jak działają questy!

Ruszaj po przygodę z wydrukowaną kartą wyprawy lub z bezpłatną aplikacją mobilną
„Questy – Wyprawy Odkrywców”

wejdź na **questy.org.pl**, załóż bezpłatne
konto, wyszukaj interesujący Cię quest
i pobierz jego kartę wyprawy w pdf

lub

pobierz bezpłatną **aplikację mobilną**
„**Questy – Wyprawy Odkrywców**”,
wyszukaj quest, pobierz go do aplikacji

a potem ruszaj na start swojej przygody: czytaj wierszowane wskazówki, odkrywaj nowe miejsca, rozwiąż
zagadki, by otrzymać końcowe hasło, które doprowadzi Cię do skarbu – pamiątkowej pieczęci!



QUESTY – KRAJOZNAWCZE GRY TERENOWE NARZĘDZIEM ROZWOJU LOKALNEGO

Inspirujące praktyki z Polski

Praca zbiorowa pod redakcją Anny Jarzębskiej

Kraków 2026

Wyd. Fundacja Mapa Pasji, Kraków 2026

Redakcja merytoryczna: Anna Jarzębska

Teksty: Anna Jarzębska, Blanka Pastuszek, Paulina Chojnacka, Krzysztof Szustka, Małgorzata Wojtusiak

Korekta tekstu: Adam Jarzębski

Fotografie: archiwum Fundacji Mapa Pasji i Fundacji Calamita

Projekt graficzny: m-studio, www.mstudio-web.com

Książka powstała w ramach projektu „Questy – narzędzie aktywizacji dla lokalnych organizacji”, realizowanego przez Fundację Mapa Pasji i Fundację Calamita, finansowanego przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021–2030

ISBN 978-83-971650-6-9



Fundacja
Mapa Pasji

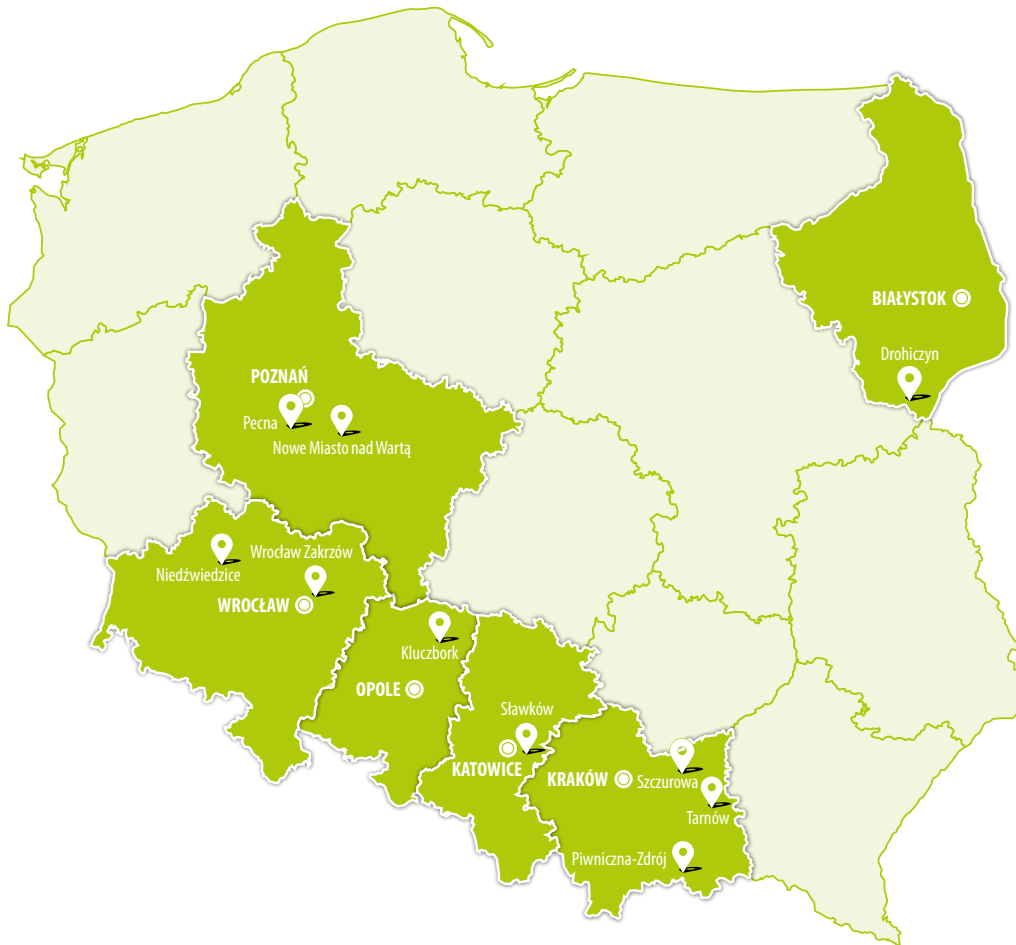


Copyright © by Fundacja Mapa Pasji

Spis treści

Wstęp	5
Program „Questy – Wyprawy Odkrywców”	6-9
Krajowa Sieć „Questowe Pozarządowe”	10-11
Wolontariat questowy	12-13
Questy Nadwiślańskie	14-16
Questy w Dolinie Bugu	17-19
Tajemnice starego Tarnowa	20-22
Questy w Sławkowie	23-25
Questy u Górali Nadpopradzkich	26-28
Quest w Pecnej, czyli historia małej miejscowości	29-31
Quest na Zakrzowie (dzielnica Wrocławia)	32-34
Niedźwiedzice – questy w Wiosce Bociana	35-37
Nowomiejskie legendy motywem questu	38-40
Questy w Kluczborku i Oleśnie	41-43
Zostań wzorowym opiekunem questów	44

Mapa dobrych praktyk zaprezentowanych w publikacji



Wstęp

Drodzy Czytelnicy!

Oddajemy w Wasze ręce publikację, która, mamy nadzieję, będzie dla Was pomocą i inspiracją do twórczego i skutecznego wykorzystywania questów na rzecz aktywizacji miejscowych społeczności, rozwoju lokalnego i promocji Waszych miejscowości. Jest to owoc współpracy Fundacji Mapa Pasji i Fundacji Calamita – Krajowych Koordynatorów programu „Questy – Wyprawy Odkrywców” (www.questy.org.pl) z kilkuset organizacjami pozarządowymi i instytucjami publicznymi z całego kraju. Publikacja stanowi podsumowanie doświadczeń zebranych w ramach projektu „Questy – narzędzie aktywizacji dla lokalnych organizacji” realizowanego przez obie ww. fundacje, finansowanego przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030. Bogatsi o te także wartościowe i ciekawe doświadczenia, postanowiliśmy podzielić się nimi z Wami – przedstawicielami lokalnych organizacji i instytucji samorządowych.

Książka składa się z dwóch części. W pierwszej skupiamy się na ogólnym funkcjonowaniu programu „Questy – Wyprawy Odkrywców” – wyjaśniamy, czym są questy, jakie są ich rodzaje, jak grać z użyciem drukowanych kart wypraw lub bezpłatnej aplikacji mobilnej, w jaki sposób można zdobywać odznaki oraz dlaczego warto wspierać questy – zarówno dobrym słowem, działaniem (zaangażowanie w program wolontariatu questowego), jak i finansowo poprzez regularne darowizny.

Druga część zawiera zbiór 10 najciekawszych dobrych praktyk wykorzystania questów do rozwoju lokalnego. Przedstawiają one przykładowe działania, które szczególnie dobrze się sprawdzają – zarówno w zakresie opieki nad questami, jak i ich promocji na poziomie lokalnym czy regionalnym. Wśród dobrych praktyk są takie, które dotyczą pojedynczych questów, jak również te, które mówią o ich grupach / lokalnych sieciach. Sprawdźcie sami, które rozwiązania nadają się do przeniesienia na grunt Waszych lokalnych środowisk oraz jak krok po kroku osiągnąć zamierzony efekt.

Mamy nadzieję, że zebrana przez nas wiedza okaże się dla Was wartościowa i inspirująca. Zachęcamy do jej praktycznego wykorzystania oraz do współpracy i wymiany doświadczeń!

Zespół Programu „Questy - Wyprawy Odkrywców”

Program „Questy – Wyprawy Odkrywców”

Czym są questy?

Quest (z ang. poszukiwanie, zagadka) – krajoznawcza gra terenowa, bezpłatna i zawsze dostępna, polegająca na poszukiwaniu skarbu. Gracz podąża nieznakaną trasą, czytając wierszowaną narrację, która:

- wskazuje, którędy iść,
- opowiada o miejscu (np. jego historii, kulturze, przyrodzie, ważnych postaciach),
- zawiera zagadki.

Z liter i cyfr odgadniętych na trasie gracz układa końcowe hasło prowadzące do „skarbu” – skrzynki z pieczęcią.

Do gry wystarczy wydrukowana ulotka lub aplikacja mobilna „Questy – Wyprawy Odkrywców”



Rodzaje i tematyka questów

Questy to najczęściej gry piesze, ale tworzymy także questy rowerowe, kajakowe, tramwajowe i samochodowe. Zdecydowaną większość stanowią jednak questy piesze, które sprzyjają większej uważności i powolnemu odkrywaniu lokalnych skarbów.



pieszy,
historyczny



rowerowy,
przyrodniczy



inny transport,
kulturowy



kajakowy,
inny temat

Tematyka questów obejmuje najczęściej historię, kulturę i przyrodę rozmaitych terenów, ale quest może równie dobrze opowiadać o budzie obywatelskim czy zmianach klimatu, jeśli tylko da się z danym tematem powiązać miejsca w terenie.

Większość questów ma charakter terenowy, ale na portalu questy.org.pl można też znaleźć kilkadziesiąt questów wirtualnych, które (wyjątkowo!) można rozwiązywać, siedząc przed komputerem np. w czasie niepogody lub choroby.

Questy w Polsce

Wszystko zaczęło się w 2008 roku. Wtedy Steven Glazer ze Stanów Zjednoczonych, nauczyciel i współtwórca metodyki questingu, po raz pierwszy pokazał polskim organizacjom, jak tworzyć questy. Pierwsze warsztaty questowe odbyły się na Dolnym Śląsku w Chocianowie, Dziewinie i Lubiążu z inicjatywy Fundacji Partnerstwo dla Środowiska i Fundacji Ekologicznej Zielona Akcja. Powstały wtedy pierwsze trasy questowe. W 2012 roku dwóch trenerów z zespołu programu „Questy – Wyprawy Odkrywców”, tj. Krzysztof Florys i Krzysztof Szustka otrzymało

od Stevena Glazera Certyfikat Trenera Questingu. Od 2017 roku Fundacja Calamita z Legnicy i Fundacja Mapa Pasji z Krakowa jako krajowi koordynatorzy współtworzą markę „Questy - Wyprawy Odkrywców” – największą i najbardziej zaawansowaną w Polsce sieć krajoznawczych gier terenowych tego typu.

Questy w liczbach

Portal questy.org.pl i aplikacja mobilna „Questy – Wyprawy Odkrywców” zawiera dziś (w połowie 2026 roku) blisko 1300 questów. W bazie użytkowników zarejestrowanych jest ponad 66 tys. kont, w tym konta rodzinne, z których korzysta po kilka osób na raz. Łącznie zarejestrowanych zostało ponad 220 tys. ukończeń questów, a jako krajowi koordynatorzy programu mamy świadomość, że realna liczba ukończeń questów jest znacznie większa (część osób korzysta wyłącznie z wersji papierowych i nie rejestruje ukończeń w systemie). Gracze zdobyli już łącznie ponad 20 tys. odznak questowych.

Jak powstają questy?

Questy powstają przy udziale lokalnych społeczności – w ramach spacerów, spotkań lub warsztatów, których uczestnicy (zarówno młodzież, jak i dorośli, w tym



Warsztaty tworzenia questu w Lidzbarku Warmińskim, 27.08.2025

seniorzy) dzielą się swoją wiedzą i pomysłami na temat miejsc, postaci i historii z nimi związanych. Gromadzimy informacje o ciekawych faktach, nieznanych zakątkach i wyjątkowych historiach, o których nie piszą przewodniki turystyczne, ale które tworzą tożsamość miejsca. To na niej budujemy każdy quest.

Dlaczego tworzymy questy?

Questy to świetna metoda:

- **Edukacji:** questy pozwalają w atrakcyjny i interaktywny sposób zdobywać wiedzę o lokalnej historii, kulturze, przyrodzie i innych zagadnieniach – zarówno mieszkańcom jak i przyjezdnym
- **Rekreacji:** questy to pomysł na przeżycie przygody na świeżym powietrzu, w towarzystwie rodziny lub przyjaciół, co wzmacnia więzi rodzinne i społeczne oraz promuje aktywny tryb życia
- **Promocji miejsc:** questy zachęcają do podróży i odkrywania miejsc nieznanych na turystycznej mapie Polski; dzięki ogólnopolskiej sieci gracze jadą do miejsc, do których (jak sami mówią) „nigdy by nie pojechali, gdyby nie quest”
- **Aktywizacji lokalnych społeczności:** dzięki metodzie warsztatowej, w tworzenie questów angażują się lokalne społeczności, których członkowie poznają własne dziedzictwo, współtworzą questy, a później stają się ich ambasadarami

Dla kogo są questy?

Dla wszystkich! Rymowana forma nie oznacza, że są to gry przeznaczone głównie dla dzieci. Rozwiązywanie questów wymaga uważnego czytania tekstu, obserwacji terenu i rozwiązywania zadań. W praktyce najczęściej korzystają z nich rodziny z dziećmi, ale questują także osoby dorosłe, w tym seniorzy. Specjalnie dla młodszych dzieci (6-10 lat) powstała grupa gier pn. „Questy dla Małych Odkrywców”.

Portal questy.org.pl

Questy można samodzielnie pobierać w formie plików pdf do wydruku z ogólnopolskiego portalu questy.org.pl. Wystarczy założyć bezpłatne konto i można cieszyć się dostępem do ok. 1300 gier. Portal zawiera także kalendarz wydażeń questowych, aktualności, konkursy, informacje o przyznanych odznakach questowych, możliwość zgłaszania problemów na trasach gier, przeglądania i publikowania komentarzy itp.



Aplikacja mobilna „Questy – Wyprawy Odkrywców”

Dla osób, które lubią interaktywny sposób zwiedzania, dostępna jest także aplikacja mobilna „Questy – Wyprawy Odkrywców” (dla urządzeń z systemem iOS i Android), która ma już łącznie ponad 70 tys. pobrań ze sklepów Google Play i App Store.

Questowanie z aplikacją wymaga od gracza uważnego śledzenia wskazówek kierunkowych, bo kolejne fragmenty tekstu questu wyświetlają się po tym, gdy GPS zlokalizuje



gracza we właściwym miejscu na trasie. W razie problemów można skorzystać z pomocy (wskazówek wyświetlanych na mapie) oraz tzw. „kół ratunkowych” (możliwości pominięcia lokalizacji GPS na trasie). W aplikacji można także wyświetlić dyplom ukończenia questu z jego pamiątkową pieczęcią.

Odznaki questowe

Dodatkową motywacją dla graczy jest możliwość zdobywania odznak – od ogólnopolskiej odznaki PTTK Questy – Wyprawy Odkrywców w stopniu małym i dużym, po odznaki tematyczne, regionalne i okolicznościowe (np. wakacyjne). Odznaki są przyznawane automatycznie po ukończeniu wymaganej liczby questów. Jeśli gracz questuje z ulotką papierową, musi jeszcze zarejestrować ukończone questy na swoim koncie. Metalowe odznaczenia można kupić w sklepie na www.questy.online.



Przewodnik

Dodatkową funkcją – zarówno na portalu questy.org.pl, jak i w aplikacji mobilnej – jest Przewodnik Turystyczny, który zawiera opisy atrakcji turystycznych, polecanych miejsc noclegowych, punktów gastronomicznych i usługowych oraz szlaków turystycznych. Przewodnik jest w fazie rozwoju i będzie rozszerzany o kolejne



lokalizacje w całej Polsce, ze szczególną rekomendacją i oznaczeniem miejsc, które oferują rabaty dla questowiczów (zniżki na bilety wstępu do muzeów, rabaty na posiłki i noclegi itp.)

Rozwój programu

Obecna skala programu „Questy – Wyprawy Odkrywców” pociąga za sobą istotne wyzwania:

- **od strony technicznej:** konieczność przystosowania aplikacji i portalu internetowego do tak dużej liczby gier i graczy oraz zapewnienia jej płynnego działania (wymaga to odpowiedniej konstrukcji narzędzi od strony programistycznej oraz serwerów o odpowiednio dużej szybkości i pojemności),
- **od strony organizacyjnej:** konieczność sprawdzania aktualności opisów tras (tekstów questów, które wymagają okresowej aktualizacji z powodu zmian w terenie) oraz serwisowania skarbów questów (skrzynek z pieczęciami), by były zawsze dostępne i dostarczały graczom radości i satysfakcji z przebytej przygody.

Odpowiedzią na opisane wyżej wyzwania jest szereg działań i mechanizmów, które wdrażamy jako krajowi koordynatorzy programu. m.in.

- **system ocen i komentarzy questów**, który pozwala opublikować komentarz i ocenę questu po jego ukończeniu, dzięki czemu inni gracze mają dostęp do aktualnych informacji na temat stanu danej gry i jej jakości;
- **system zgłaszania problemów**, który pozwala graczom wysyłać powiadomienia mailowe bezpośrednio do koordynatorów krajowych w razie np. zniknięcia skarbu, jego uszkodzenia, bądź innych problemów napotkanych na trasie;
- **wolontariat questowy**, który daje przestrzeń dla osób chętnych zaangażować się bardziej, by wspierały questy od strony organizacyjnej (zob. więcej na str. 12–13);
- **certyfikacja wzorowych opiekunów questów**, czyli proces sprawdzania i wyróżniania specjalnym oznaczeniem questów, których opiekunowie dbają o ich aktualność, dostępność skarbu oraz regularną promocję na poziomie

lokalnym lub regionalnym; dla graczy znaczek „wzorowego opiekuna” jest sygnałem, że na ten quest warto się wybrać (zob. więcej na str. 44);

- **społeczność darczyńców**, których zachęcamy do wspierania questów choćby drobnymi kwotami, tak by questy mogły pozostać bezpłatne dla graczy w całej Polsce.



Inauguracja questu pt. „Szlakiem Złotych Górników” w Głuchołazach, 11.07.2026

Podsumowanie

Program „Questy – Wyprawy Odkrywców” dynamicznie się rozwija – co roku przybywa w bazie około 150 nowych questów oraz kilkanaście tysięcy graczy.

Fundacja Mapa Pasji i Fundacja Calamita jako krajowi koordynatorzy programu wierzą, że questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego, budując pamięć o miejscach nieznanach, wzmacniając lokalną tożsamość, przedsiębiorczość i ruch turystyczny. Jest to więc doskonałe narzędzie dla lokalnych organizacji pozarządowych, które szukają sposobu, by promować swoją miejscowość i aktywizować lokalną społeczność wokół miejscowego dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego. Dla tysięcy osób w Polsce questy są bezpłatnym sposobem na aktywne spędzanie czasu wolnego, odkrywanie miejsc poza utartymi trasami turystycznymi i przeżywanie niezapomnianych przygód.

Krajowa Sieć „Questowe Pozarządowe”

W całej Polsce działają organizacje, które wierzą, że w każdym miejscu kryje się coś, o czym warto opowiedzieć.

Krajowa Sieć „Questowe Pozarządowe” łączy organizacje pozarządowe, które wspólnie rozwijają program Questy – Wyprawy Odkrywców. Sieć została zawiązana 5 października 2025 r. w Wierzbnej w woj. dolnośląskim. To nieformalna ogólnopolska współpraca organizacji, które razem promują lokalne dziedzictwo i zachęcają do jego odkrywania dzięki questom.



Uroczyste powołanie Krajowej Sieci „Questowe Pozarządowe”,
Wierzbna, 5.10.2025

Dlaczego działamy razem?

Celem Krajowej Sieci „Questowe Pozarządowe” jest rozwój programu Questy – Wyprawy Odkrywców jako narzędzia wspierającego lokalne społeczności.

Działamy wspólnie, aby:

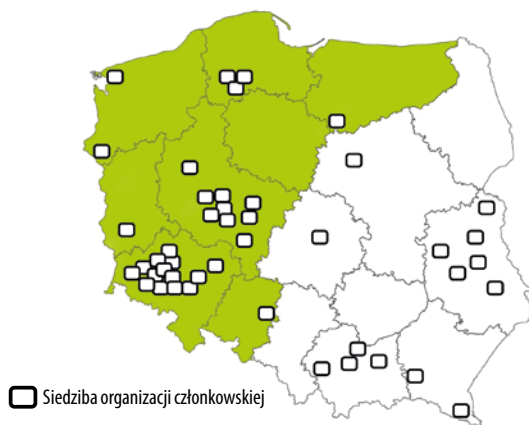
- rozwijać program Questy – Wyprawy Odkrywców, by był on skutecznym narzędziem rozwoju lokalnego, które wspiera aktywizację mieszkańców,
- rozwijać edukację regionalną, promocję walorów przyrodniczych, historycznych i kulturowych oraz lokalną przedsiębiorczość,
- wspierać organizacje w wykorzystywaniu questów jako narzędzia rozwoju lokalnego,
- wzmacniać organizacje należące do Sieci, aby mogły stabilnie i profesjonalnie realizować działania na rzecz lokalnych społeczności,
- budować ogólnopolską współpracę na rzecz promocji i rozwoju programu Questy – Wyprawy Odkrywców.

Co zyskują członkowie Sieci?

- Pierwszeństwo udziału w projektach Sieci adresowanych do organizacji pozarządowych;
- Dostęp do dodatkowych narzędzi IT (w ramach aplikacji QWO) dla opiekunów questów;

- Zniżkę / zwolnienie z opłat za utrzymanie questów w apce (zgodnie z obowiązującym cennikiem);
- Dostęp do bezpłatnego doradztwa w zakresie pozyskiwania funduszy na questy i rozwoju miejscowości;
- Odznakę / dyplom potwierdzające ich członkostwo w Sieci;
- Bezpłatne dodanie 2 miejsc / atrakcji do Przewodnika w aplikacji mobilnej QWO przy każdym queście, którego są opiekunami;
- Promocję swoich organizacji jako Członków Sieci.

Krajowa Sieć „Questowe Pozarządowe”



Kto może zostać członkiem Sieci?

Do Krajowej Sieci „Questowe Pozarządowe” zapraszamy organizacje pozarządowe, które chcą rozwijać questy w swoim regionie i aktywnie włączać się w ich promocję.

Członkami Sieci mogą być organizacje pozarządowe zarejestrowane w Polsce, zgodnie z definicją zawartą w ustawie o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (art. 3 ust. 2), w szczególności:

- fundacje i stowarzyszenia
- lokalne grupy działania
- lokalne organizacje turystyczne
- koła gospodyń wiejskich
- ochotnicze straże pożarne
- kluby sportowe
- organizacje harcerskie
- uniwersytety trzeciego wieku.

Warunkiem przystąpienia do Sieci jest podpisanie Deklaracji Członkostwa oraz spełnienie co najmniej jednego z poniższych kryteriów:

- organizacja jest opiekunem co najmniej jednego questu,
- organizacja koordynuje lokalną lub regionalną grupę questów,
- członkiem, pracownikiem, reprezentantem lub wolontariuszem organizacji jest osoba, która ukończyła szkolenie dla animatorów questów lub jest wolontariuszem questowym,
- organizacja współpracuje z opiekunem questu lub koordynatorem grupy questów w zakresie rozwoju lub promocji questów.

Podmioty publiczne oraz organizacje nieposiadające osobowości prawnej, które spełniają powyższe kryteria, mogą zostać Członkami Wspierającymi.

Dołącz do nas!

Więcej informacji o Krajowej Sieci Questowe Pozarządowe można znaleźć na stronie:

<https://questy.org.pl/krajowa-siec-questowe-pozarządowe-1>

Wolontariat questowy

Ludzie, na których zawsze możemy polegać

Questy – Wyprawy Odkrywców rozwijają się dzięki osobom, które angażują się w ich tworzenie, dbają o questowe skarby i aktywnie promują je wśród rodzin i turystów.

Dziś wolontariat questowy to blisko sto osób z różnych regionów Polski. Wśród nich są miłośnicy odkrywania Polski, nauczyciele i liderzy lokalnych społeczności, a także całe rodziny questowiczów. Łączy ich wspólna pasja i przekonanie, że w każdym z miejsc kryją się lokalne skarby.



Pierwsze ogólnopolskie spotkanie szkoleniowo-integracyjne dla wolontariuszy questowych, Pałac Borowa, 13-14.12.2025

Zadania wolontariusza

Wolontariusze wspierają program Questy – Wyprawy Odkrywców na wiele sposobów, m.in.

- testują nowe trasy przed publikacją,
- pomagają przy inauguracjach i wydarzeniach,
- wykonują dokumentację fotograficzną,
- nagrywają wersje lektorskie questów,
- reagują, gdy skrzynka wymaga naprawy,
- wspierają promocję questów w swoim regionie.

Część osób angażuje się regularnie, inni włączają się w konkretne działania, wykorzystując swoje umiejętności.

Dla Fundacji Mapa Pasji i Fundacji Calamita wolontariusze są realnym wsparciem. To dzięki nim powstaje jeszcze więcej ciekawych tras, a zgłaszane problemy udaje się rozwiązywać szybciej. Ich pomoc sprawia, że każda inauguracja questu staje się wielkim wydarzeniem.

Co daje wolontariat questowy?

Wolontariat przynosi nie tylko satysfakcję, ale także konkretne bonusy:

- zaproszenie do Klubu Questowiczów,
- odznaki „Wolontariat Questowy” (za pierwsze 5 zadań – odznaka wirtualna, za 10 – metalowa odznaka popularna, za 25 – metalowa odznaka brązowa, za 50 – metalowa odznaka srebrna, za 100 – metalowa odznaka złota),



Wolontariusze questowi podczas inauguracji nowej gry

- koszulkę i identyfikator wolontariusza,
- możliwość udziału w comiesięcznych spotkaniach wolontariatu,
- możliwość udziału w zjeździe wolontariuszy,
- możliwość otrzymania grantu na realizację lokalnych inicjatyw questowych,
- zaświadczenie o odbytym wolontariacie,
- Kartę Wolontariusza Korpusu Solidarności uprawniającą do zniżek.

Wolontariat to współpraca

Wolontariat questowy nie ogranicza się tylko do wykonywania zadań. To wspierające relacje i przyjaźnie, które nawiązały się na questowych ścieżkach i w namiocie questowym.

Wolontariusze mieszkają w różnych częściach Polski, dlatego ważnym elementem wolontariatu questowego są regularne spotkania online. Nie tylko omawiamy na nich bieżące sprawy, ale także poznajemy się i wymieniamy doświadczeniami. Raz w roku organizujemy zjazd wolontariuszy, który łączy część szkoleniową z integracyjną. Dla wielu wolontariuszy to momenty, w których jeszcze wyraźniej czują, że są częścią ogólnopolskiej społeczności.

Dołącz do wolontariatu!

Więcej informacji na stronie: <https://questy.org.pl/wolontariat>

Questy na terenie Lokalnej Grupy Działania (LGD)

Questy nadwiślańskie



■ OPIEKUN QUESTÓW:

Nadwiślańska Grupa Działania „E.O.CENOMA”
www.cenoma.pl



■ MIEJSCOWOŚĆ:

Szczurowa, województwo małopolskie

■ QUESTY:

- Strzelce Wielkie – między stawami a brzegiem szuwaru
- Mały tour po Kazimierzy Wielkiej
- Mała Rzezawa i ciekawa historyczna sprawa
- Z Elżbietą Łokietkówną przez małopolskie Koszyce
- W puszczy, w rzek dolinach. Rajd przez gminę Drwinia

Jak to się zaczęło?

Pomysł na stworzenie questów zrodził się z potrzeby wzbogacenia oferty turystycznej i rekreacyjnej obszaru Nadwiślańskiej Grupy Działania „E.O.CENOMA” oraz atrakcyjnego zaprezentowania lokalnego dziedzictwa przyrodniczego, historycznego i kulturowego. Celem było stworzenie nowoczesnych tras edukacyjnych, które zachęcą mieszkańców i turystów do aktywnego poznawania regionu poprzez zabawę, odkrywanie ciekawych miejsc i rozwiązywanie zagadek.

Questy powstały pod kierunkiem Koordynatora Krajowego Krzysztofa Florysa z Fundacji Mapa Pasji. W prace nad questami zaangażowani byli przedsta-

wiciele LGD „E.O.CENOMA”, pracownicy urzędów gmin i instytucji kultury będących opiekunami poszczególnych tras, a także osoby dobrze znające lokalną historię, przyrodę i tradycję. Podczas spotkań w każdej gminie członkowskiej, wspólnie

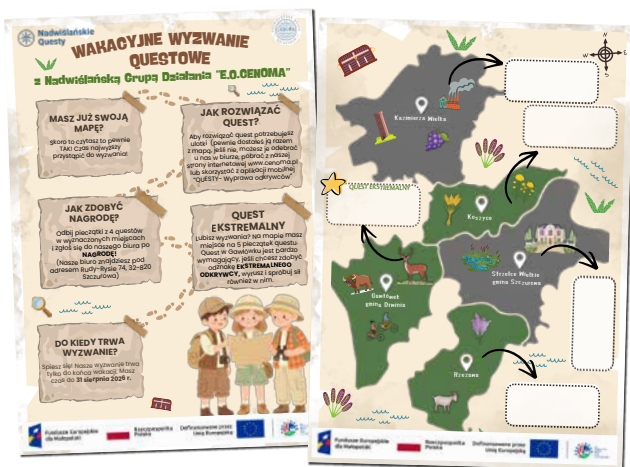


Inauguracja questu w Strzelcach Wielkich

wypracowano przebieg tras oraz wybrano najciekawsze miejsca obszaru. Dzięki temu powstały atrakcyjne, spójne i wartościowe edukacyjne questy, które wzbogaciły ofertę turystyczną obszaru Lokalnej Grupy Działania.

Jak działają teraz questy?

Questy są wykorzystywane jako atrakcyjna forma poznawania lokalnego dziedzictwa przez mieszkańców i turystów. Korzystają z nich również szkoły, instytucje kultury oraz uczestnicy wydarzeń organizowanych na terenie gmin. Stanowią ciekawą propozycję aktywnego spędzania czasu, łącząc edukację z rekreacją. Promocja questów prowadzona jest przez Nadwiślańską Grupę Działania „E.O. CENOMA”, jednostki samorządu terytorialnego oraz lokalne instytucje kultury. Przykładowo Gmina Kazimierza Wielka promuje quest podczas wydarzeń lokalnych, takich jak Dzień Wiosny czy Dzień Pszczoły, zachęcając mieszkańców i odwiedzających do odkrywania miasta poprzez zabawę terenową.



Okolicznościowa karta zachęcająca do kolekcjonowania pieczęci Nadwiślańskich Questów w czasie wakacji 2026

Dodatkowo NGD „E.O. CENOMA” organizuje w 2026 roku wakacyjny konkurs dla małych i dużych, którego uczestnicy rozwiązują questy i zbierają potwierdzenia ich ukończenia. Na najbardziej aktywnych odkrywców czekają nagrody oraz medal Nadwiślańskiego Odkrywcy. Konkurs nie tylko promuje istniejące questy, ale również zachęca do poznawania całego obszaru działania LGD i aktywnego spędzania wolnego czasu.



UTW Grupa Rowerowa Koszyce podczas inauguracji questu

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Z questów korzystają przede wszystkim rodziny z dziećmi, mieszkańcy obszaru LGD oraz turyści poszukujący aktywnych form zwiedzania. Szczególne zainteresowanie obserwujemy podczas organizowanego przez Nadwiślańską Grupę Działania „E.O. CENOMA” wakacyjnego konkursu questowego. W tym czasie zauważalnie wzrasta liczba osób pobierających ulotki questowe z siedziby LGD, co świadczy o rosnącej popularności tej formy odkrywania regionu. Mamy nadzieję, że przełoży się to również na jeszcze większy ruch na trasach questowych.



Inauguracja questu rowerowego w Gawłówku

Paulina, 13.04.2024

Takie questy uwielbiamy. Przyroda i historia. Jest tutaj niezwykle urokliwie a zanosi się że będzie jeszcze lepiej. Quest w pętli. Można wózkami i hulajnogami. Po drodze smaczna pizzeria. Chcę się tu wracać! Skarb na miejscu. A spogląda na niego czujnym okiem świnka morska. ♡ Dziękujemy za taką świetną trasę questowa!

O queście „Mały tour po Kazimierzy Wielkiej”

Moje góry łaskawe, 21.09.2024

Quest testowany. Bardzo urokliwe miejsce, choć początek przy szkole tego nie zapowiadał. Im dalej tym piękniej. I zieleń, i woda, i dworek, i park, i stawy, i kościoły (stary i nowy). Naprawdę podobało mi się tu. Sporo zagadek, a to bardzo lubię. Skarb ciekawie ukryty i mam nadzieję, że na miejscu. WARTO!

O queście „Strzelce Wielkie – między stawami a brzegiem szuwaru”

Podsumowanie

Questy są skutecznym narzędziem promocji turystyki na obszarach, które nie są powszechnie kojarzone z popularnymi destynacjami turystycznymi. Dzięki nim mieszkańcy i turyści odkrywają mniej znane, ale bardzo wartościowe miejsca, poznając ich historię, przyrodę i lokalne tradycje. To zachęca do dalszego rozwijania tej formy aktywności na obszarze LGD. W najbliższym czasie planujemy stworzenie kolejnych questów. Będą one powstawały w formule warsztatowej, z aktywnym udziałem seniorów z gmin członkowskich Nadwiślańskiej Grupy Działania „E.O.CENOMA”, tak by wykorzystać ich wiedzę, wspomnienia i znajomość lokalnej historii do opracowania tras, które będą autentyczne i jeszcze mocniej zakorzenione w lokalnym dziedzictwie.

Questy na terenie Lokalnej Grupy Działania (LGD)

Questy w Dolinie Bugu



■ OPIEKUN QUESTÓW:

Stowarzyszenie „Lokalna Grupa Działania
– Tygiel Doliny Bugu”
www.tygiel doliny bugu.pl



■ MIEJSCOWOŚĆ:

Drohiczyn, województwo podlaskie

■ QUESTY:

- Drohiczyn. Spacer nad Bugiem
- Przygód bez liku w Głogach w Mielniku
- Klimatyczna wyprawa nad Bugiem

Jak to się zaczęło?

Dwa pierwsze questy, pt. „Spacer nad Bugiem” oraz „Przygód bez liku w Głogach w Mielniku”, powstały z inicjatywy prezesa Stowarzyszenia „Lokalna Grupa Działania – Tygiel Doliny Bugu”. Questy powstały przy wsparciu finansowanym z Unii Europejskiej w ramach projektu Współpracy Transgranicznej Polska-Białoruś-Ukraina 2014–2020. Trzeci quest, pt. „Klimatyczna wyprawa nad Bugiem”, powstał w 2026 roku w ramach projektu „Klimat na quest”, realizowanego przez Stowarzyszenie Trenerskie Organizacji Pozarządowych. Pierwsze dwa questy zostały opracowane przez Annę Jarzębską i Krzysztofa Florysa z Fundacji Mapa Pasji, a trzeci – przez Jolantę Sobesiuk w konsultacji z zespołem Fundacji.

Jak działają teraz questy?

Promocja questów prowadzona jest przede wszystkim przy użyciu drukowanych ulotek z mapą i opisem trasy, aplikacji mobilnej „Questy – Wyprawy Odkrywców”, strony internetowej Stowarzyszenia „Lokalna Grupa Działania – Tygiel Doliny Bugu” oraz na facebookowym profilu LGD. Do chwili obecnej nie wystąpiły problemy organizacyjne lub konieczność wprowadzania zmian w przebiegu tras. Questy wykorzystywane są przez LGD, lokalne szkoły, osoby fizyczne oraz instytucje edukacyjne.

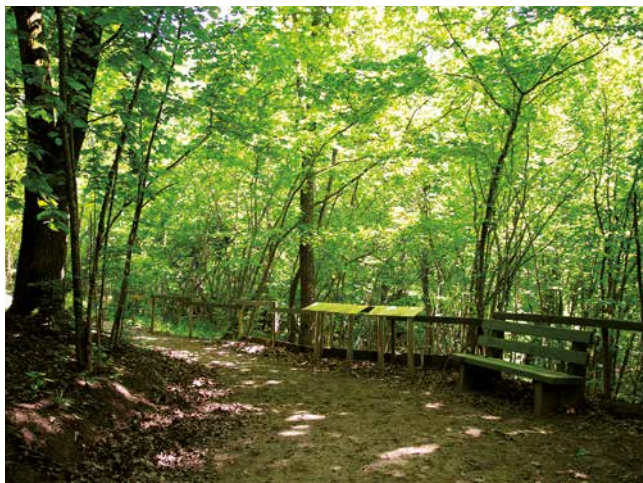


Kościół Wniebowzięcia NMP w Drohiczynie

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Questy „Spacer nad Bugiem” oraz „Przygód bez liku w Głogach w Mielniku” przyczyniają się do rozwoju lokalnego poprzez promocję walorów przyrodniczych, historycznych i kulturowych Drohiczyzna, Mielnika, a także rezerwatu przyrodniczo-krajobrazowego „Głogi”. Questy zachęcają turystów do aktywnego poznawania Drohiczyzna oraz lokalnej przyrody, zwracając uwagę na występujące tu rzadkie gatunki roślin i zwierząt oraz potrzebę ich ochrony.

W Drohiczyźnie trasa prowadzi przez najważniejsze zabytki i miejsca związane z dziedzictwem regionu, dzięki czemu zwiększa atrakcyjność turystyczną miejscowości i wydłuża czas pobytu odwiedzających. Questy popularyzują również wiedzę o rzece Bug i obszarach chronionych Natura 2000, budując świadomość przyrodniczą uczestników. Dzięki bezpłatnej formule, dostępności w formie ulotki i aplikacji mobilnej oraz współpracy lokalnych organizacji stanowi narzędzie promocji regionu. Większy ruch turystyczny pośrednio wspiera rozwój lokalnej gospodarki, w tym działalność punktów gastronomicznych, usługowych



Zespół przyrodniczo-krajobrazowy „Głogi” w Mielniku



Widok z nad Buga na Katedrę w Drohiczyźnie

i noclegowych oraz wzmacnia pozytywny wizerunek Drohiczyzna jako atrakcyjnego miejsca do wypoczynku i turystyki aktywnej.

W Mielniku trasa prowadzi przez ścieżkę edukacyjną wyposażoną w tablice informacyjne i elementy dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, dzięki czemu zwiększa dostępność atrakcji przyrodniczych dla różnych grup odbiorców. Quest promuje również ofertę Muzeum w Mielniku, gdzie uczestnicy mogą odebrać dodatkową nagrodę po ukończeniu gry, co zachęca do odwiedzenia lokalnej instytucji kultury. Dzięki połączeniu edukacji przyrodniczej, aktywnej turystyki i promocji lokalnych atrakcji quest wzmacnia atrakcyjność turystyczną Mielnika, wspiera rozwój ruchu turystycznego oraz buduje świadomość wartości dziedzictwa przyrodniczego regionu.

Trzeci spośród działających na terenie Tygla Doliny Bugu questów ma nieco inną tematykę, gdyż koncentruje się on nie tylko na promocji walorów przyrodniczych i historycznych Wólki Nadbużnej, po której prowadzi, ale także – a może przede wszystkim – opowiada o zmianach klimatu, które dotyczą całą Ziemię, oraz uczy, jak żyć w sposób bardziej przyjazny dla środowiska naturalnego.



Przeprawa promowa Drohiczyn-Bużyska na rzece Bug, widoczna z trasy questu

AniaDD, 12.08.2022

Quest oceniam na 5 z wykrzyknikiem. Świetny jako spacer, gdzie wszystkiego jest po trochu – zarówno miasta i jego zabytków, jak i natury (spacer słonecznymi bulwami nad Bugiem, przyrodnicze informacje). Po drodze dużo dodatkowych atrakcji (widok z góry zamkowej, bunkier, zwierzęta, wieża widokowa, obserwowanie przeprawy promowej). Świetny też pod kątem samego questu – czytelny, ciekawy, dużo lokalizacji i zagadek. Na starcie dużo miejsc parkingowych, praktycznie prawie w pętli (2 min powrót do startu). Skarb na miejscu i dodatkowo mała nagroda niespodzianka. Restauracja z questu oczywiście odwiedzona, zarówno dania regionalne, jak i dania dnia smaczne. Polecam wszystkim ten super quest!

O queście „Drohiczyn. Spacer nad Bugiem”

Podsumowanie

Questy na terenie Stowarzyszenia „Lokalna Grupa Działania - Tygiel Doliny Bugu” stanowią ciekawą atrakcję dla turystów odwiedzających ten region, ale także narzędzie edukacyjne dla miejscowej młodzieży, seniorów i innych odbiorców zainteresowanych historią, kulturą i przyrodą tego odcinka doliny Bugu. Ostatni z powstałych tu questów ma nieco mniej typową tematykę zmian klimatu, co tylko dowodzi, jak uniwersalnym narzędziem edukacyjnym mogą być questy, jeśli tylko zostaną prawidłowo opracowane i wdrożone.

Quest tworzony z seniorami

Tajemnice starego Tarnowa



OPIEKUN QUESTU:

Tarnowscy seniorzy:
Barbara Staszków i Janusz Żak

MIEJSCOWOŚĆ:

Tarnów, województwo małopolskie

QUEST:

- Tajemnice starego Tarnowa

Jak to się zaczęło?

Pomysł na stworzenie questu zrodził się przede wszystkim z potrzeby aktywizacji seniorów. Członkowie Uniwersytetu Trzeciego Wieku chcieli pokazać, że wiek nie jest przeszkodą w podejmowaniu nowych wyzwań i rozwijaniu swoich zainteresowań, a quest może być do tego świetnym narzędziem.

Seniorzy mają ogromną wiedzę, doświadczenie życiowe i zawodowe, którym mogą dzielić się z innymi. Wspólna praca nad questem pozwoliła wykorzystać ten potencjał, a jednocześnie dała uczestnikom konkretny cel i możliwość nauczenia się czegoś nowego. Co ważne, seniorzy nie byli jedynie odbiorcami działania, ale współtwórcami powstającej trasy.

Tematem gry stały się początki Tarnowa – od średniowiecza do renesansu. Był to naturalny wybór, ponieważ „Tajemnice starego Tarnowa” są pierwszym questem w mieście. Jego twórcy chcieli rozpocząć opowieść właśnie od najstarszej części jego dziejów.

Quest powstał pod kierunkiem Krajowego Koordynatora Krzysztofa Florysa, w ramach projektu Fundacji Mapa Pasji pt. „Questy – łączymy miejsca i pokolenia”, realizowanego w ramach Funduszu Współpracy Dwustronnej finansowanego z Mechanizmu Finansowego EOG i Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021.



Międzypokoleniowe warsztaty tworzenia questu w Tarnowie, 7-8.11.2024



Stare Miasto w Tarnowie



Międzypokoleniowe warsztaty tworzenia questu w Tarnowie, 7-8.11.2024



Inauguracja questu pt. "Tajemnice starego Tarnowa", 17.01.2025

Jak działa teraz quest?

Opiekunowie regularnie sprawdzają przebieg trasy oraz miejsce ukrycia skarbu. Kontrola odbywa się mniej więcej raz w miesiącu. W przypadku pojawiania się utrudnień informują o nich Koordynatora Krajowego – Fundację Mapa Pasji.

Wyzwaniem dla opiekuna questu był remont tarnobrzejskiej katedry i jej najbliższego otoczenia. Na czas prowadzonych prac trzeba było nieznacznie zmienić fragment trasy i – co się z tym wiąże – zmodyfikować fragment tekstu questu. Po zakończeniu remontu przywrócono wcześniejszy bieg jego trasy.

Obecnie z questu korzystają zarówno turyści, mieszkańcy, grupy znajomych, jak i szkoły. Jest także wykorzystywany przez tarnobrzejską Informację Turystyczną jako element promocji miasta. Opinie uczestników potwierdzają, że quest jest atrakcyjną i angażującą formą poznawania Tarnowa.

W jaki sposób quest przyczynia się do rozwoju lokalnego?

Quest „Tajemnice starego Tarnowa” stał się ważnym elementem promocji miasta Tarnowa. Dzięki obecności w ogólnopolskiej bazie questów dociera do osób planujących odwiedzić miasto i poznać jego historię w nietuzinkowy sposób. Był także promowany na wydarzeniach prezentujących ofertę turystyczną Tarnowa zarówno w Polsce, jak i za granicą. Dzięki temu quest przyczynia się także do rozwoju lokalnej przedsiębiorczości, zwiększając ruch turystyczny, co przekłada się na działalność hoteli, restauracji czy innych punktów usługowych.



Testowanie questu „Tajemnice starego Tarnowa” przed jego publikacją

Ważnym wydarzeniem był piknik inauguracyjny quest, który odbył się w styczniu 2025 r. Wzięli w nim udział zaproszeni przedstawiciele władz miejskich, uczniowie, nauczyciele, seniorzy z Uniwersytetu Trzeciego Wieku, kluby seniora, podopieczni Warsztatów Terapii Zajęciowej, mieszkańcy oraz przyjezdni turyści. Piknik dowiódł, że gra terenowa może połączyć osoby w różnym wieku i zachęcić je do wspólnego odkrywania historii miasta.

Lurjasz, 18.07.2025

Fajnie jest mieć Quest u siebie w mieście. Zaliczony z przyjemnością podczas piątkowego spaceru z rodziną. Ja chyba jestem najbardziej usatysfakcjonowany, ale dzieciaki za 15 lat docenią ten czas bez wątplenia również.

Rodzina Sasanek, 05.07.2025

Fantastycznie poprowadzona trasa po Tarnobrze - przepięknym mieście zupełnie przez nas do tej pory nieodkrytym. Spacer w pętli po starym mieście. Dla najmłodszych proponujemy uzupełnić quest szukaniem rzeźb maskaronów z mapą z IT. Liczymy na jeszcze jakieś questy tutaj - np. o Józefie Bemie.

Podsumowanie

Quest stał się ważnym elementem oferty turystyczno-edukacyjnej miasta dla osób odwiedzających Tarnobrz. Twórcy questu nadal chcą wykorzystywać go jako narzędzie do promocji Tarnowa oraz aktywizacji różnych grup odbiorców, dlatego będzie on obecny podczas lokalnych wydarzeń. Planowane są także wspólne spacerunki dla seniorów z UTW, które będą okazją do integracji, jak i ponownego odkrywania historii Tarnowa. Być może w przyszłości uda się także wprowadzić quest jako stały element edukacyjny na lekcjach historii w tarnobrzańskich szkołach.

Questy w Sławkowie



OPIEKUN QUESTÓW:

Centrum Edukacji Ekologicznej
i Kulturowej w Sławkowie (CEEiK)
www.mok.slawkow.pl



MIEJSCOWOŚĆ:

Sławków, województwo śląskie

QUESTY:

- Zagubieni w przyrodzie Białej Przemszy
- Jakie tajemnice skrywa kamienica Rynek 9?
- Stolica Legionów. Sławków roku 1915
- Historyczne tajemnice Sławkowa
- Jakubowym szlakiem przez Sławków

Jak to się zaczęło?

Pomysł na stworzenie questów w Sławkowie narodził się w związku z ukończeniem w 2021 roku Centrum Edukacji Ekologicznej i Kulturowej w Rynku (CEEiK) oraz Parku Doliny Białej Przemszy. Dzięki środkom unijnym powstała nowa przestrzeń rekreacyjno-edukacyjna z siecią ścieżek i kładek spacerowych nad kanałem Walcowni, a także stanowiskami edukacji przyrodniczej. Miasto poszukiwało atrakcyjnych i angażujących form wykorzystania tego potencjału oraz sposobów popularyzacji wiedzy o lokalnym dziedzictwie przyrodniczym i kulturowym.

Tematyka pierwszych questów była bezpośrednio związana z celami realizowanej inwestycji. Skupiono się na edukacji przyrodniczej, bioróżnorodności Doliny Białej Przemszy oraz ochronie zasobów wodnych. Z czasem oferta została rozszerzona o wątki historyczne i kulturowe, pozwalające mieszkańcom oraz turystom poznać dzieje miasta, jego zabytki i związki z Drogą św. Jakuba.



Inauguracja questu "Jakubowym szlakiem przez Sławków", 27.06.2026

Inicjatorem wdrożenia questów był Burmistrz Sławkowa Rafał Adamczyk, który, poszukując nowoczesnych metod aktywizacji mieszkańców i odwiedzających, otrzymał rekomendację od przedstawicieli Stowarzyszenia Rozwoju Orienteeringu dotyczącą nawiązania współpracy z Fundacją Mapa Pasji – Krajowym Koordynatorem programu Questy – Wyprawy Odkrywców.

Pierwsze dwa questy powstały w 2022 roku. Były to „Zagubieni w przyrodzie Białej Przemszy” oraz „Jakie tajemnice skrywa kamienica Rynek 9?”. Ich realizacja była



Inauguracja questu „Jakubowym szlakiem przez Sławków”, 27.06.2026

możliwa dzięki pozyskaniu dofinansowania z konkursu Funduszu Naturalnej Energii, organizowanego przez Operatora Gazociągów Przesyłowych Gaz-System S.A., w którym projekt Sławkowa znalazł się w gronie 42 dofinansowanych spośród 327 zgłoszonych inicjatyw. Dodatkowym źródłem finansowania były środki Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii. W kolejnych latach, również przy wsparciu GZM, powstały następne questy: „Stolica Legionów. Sławków roku 1915”, „Historyczne tajemnice Sławkowa” oraz „Jakubowym szlakiem przez Sławków”.

W proces tworzenia questów zaangażowani byli przedstawiciele Urzędu Miasta Sławkowa, w tym pracownicy odpowiedzialni za rozwój turystyki i ochronę środowiska, a także pracownicy CEEiK oraz lokalna młodzież. Szczególnie ważnym elementem były warsztaty prowadzone przez Fundację Mapa Pasji. Uczestniczyli w nich uczniowie Liceum Ogólnokształcącego w Sławkowie, pracownicy CEEiK oraz przedstawiciele Urzędu Miasta Sławkowa. Warsztaty miały charakter praktyczny. Ich uczestnicy poznawali metodykę tworzenia questów, analizowali lokalne zasoby przyrodnicze i kulturowe, wskazywali najciekawsze miejsca oraz współtworzyli koncepcje tras i zagadek. Efektem wspólnej pracy były scenariusze gier terenowych, które następnie zostały opracowane i wdrożone jako ogólnodostępne produkty turystyczne.

Jak działają teraz questy?

Questy stanowią ważny element oferty turystycznej i edukacyjnej Sławkowa. Uzupełniają działalność CEEiK, które prowadzi punkt informacji turystycznej oraz oferuje usługi przewodnickie. Dzięki nim mieszkańcy i turyści mogą w aktywny sposób poznawać zabytki miasta, Park Doliny Białej Przemszy oraz lokalne dziedzictwo przyrodnicze i kulturowe.

Promocja questów prowadzona jest przede wszystkim przez Urząd Miasta Sławkowa oraz CEEiK. Informacje o trasach publikowane są na stronach internetowych miasta, w mediach społecznościowych CEEiK oraz materiałach promujących lokalne atrakcje turystyczne. Dodatkowym kanałem promocji jest ogólnopolska platforma Questy – Wyprawy Odkrywców, dzięki której sławkowskie trasy docierają do odbiorców z całego kraju.



Inauguracja questu „Jakubowym szlakiem przez Sławków”, 27.06.2026

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Questy stanowią ważny element oferty turystycznej Sławkowa i przyczyniają się do zwiększania ruchu turystycznego w mieście. Potwierdzeniem ich popularności jest fakt, że cztery sławkowskie questy znalazły się w gronie najpopularniejszych

gier terenowych w województwie śląskim w 2024 roku. Również użytkownicy portalu Questy – Wyprawy Odkrywców bardzo wysoko oceniają sławkowskie trasy, co świadczy o ich atrakcyjności i jakości.

Z questów korzystają zarówno mieszkańcy, jak i turyści odwiedzający miasto indywidualnie, rodzinie lub w grupach zorganizowanych. Dzięki nim uczestnicy mogą w ciekawy i aktywny sposób poznawać historię Sławkowa, jego zabytki, walory przyrodnicze Doliny Białej Przemszy oraz ofertę Centrum Edukacji Ekologicznej i Kulturowej.

Wpływ questów na rozwój turystyki widoczny jest również w działalności CEEiK, które regularnie obsługuje grupy odwiedzające miasto. Wycieczki korzystają z usług przewodnickich, warsztatów edukacyjnych oraz questów, które często stanowią jeden z elementów programu pobytu w Sławkowie.

Questy pełnią także istotną funkcję edukacyjną. Są wykorzystywane przez szkoły podczas zajęć terenowych i wycieczek edukacyjnych, a także przez Miejski Ośrodek Kultury podczas zajęć prowadzonych dla swoich sekcji. Korzystają z nich również środowiska harcerskie, które włączają gry terenowe do programów swoich zbiórek i wydarzeń.

Sławkowskie questy są częścią szerszej oferty turystycznej i edukacyjnej miasta, obejmującej m.in. Centrum Edukacji Ekologicznej i Kulturowej, usługi przewodnickie, zabytki historycznego centrum, Park Doliny Białej Przemszy oraz ścieżki edukacyjno-przyrodnicze. Dzięki połączeniu tych elementów powstała atrakcyjna oferta zachęcająca do aktywnego poznawania miasta, wspierająca promocję Sławkowa i budująca jego rozpoznawalność wśród turystów z regionu i całego kraju.

Prophet i Borsuk, 18.07.2026

Świetny quest z niebanalnymi zagadkami. Według nas Top 10. Skarb na miejscu. Super pomysł z dzieloną pieczęcią.

O queście „Jakie tajemnice skrywa kamienica Rynek 9?”

Mimama, 04.08.2024

To nasz pierwszy Quest. Super zabawa, poculiśmy się jak detektywi ☺ dodatkowo mieliśmy okazję pospacerować w otoczeniu pięknej przyrody, dziękujemy.

O queście „Zagubieni w przyrodzie Białej Przemszy”

Wypowiedzi ważnych lokalnie osób na temat questów

Burmistrz Sławkowa Rafał Adamczyk:

Questy stały się ważnym elementem oferty turystycznej i edukacyjnej Sławkowa. Dzięki nim mieszkańcy i turyści mogą w atrakcyjny, aktywny sposób poznawać historię miasta, jego dziedzictwo kulturowe oraz walory przyrodnicze Doliny Białej Przemszy. Cieszy nas, że przygotowane wspólnie z Fundacją Mapa Pasi gry terenowe przyciągają do Sławkowa coraz więcej odwiedzających i są wysoko oceniane przez uczestników. To pokazuje, że konsekwentnie realizowane działania związane z rozwojem turystyki, edukacji i promocją lokalnych atrakcji przynoszą wymierne efekty. Będziemy nadal rozwijać tę formę aktywnego zwiedzania, aby zachęcać kolejne osoby do odkrywania naszego zielonego i historycznego miasta.

Podsumowanie

Questy okazały się skutecznym narzędziem edukacji i promocji, dlatego Miasto Sławków chce nadal wykorzystywać ich potencjał do odkrywania mniej znanych miejsc, ciekawych historii oraz lokalnych tradycji. Oferta questów jest stale rozwijana i dostosowywana do oczekiwań różnych grup odbiorców – rodzin z dziećmi, młodzieży szkolnej, turystów indywidualnych oraz grup zorganizowanych. Questy wzmacniają pozycję Sławkowa jako miejsca oferującego nowoczesne, angażujące i dostępne formy zwiedzania, które łączą aktywny wypoczynek z poznawaniem historii, kultury i przyrody miasta.

Questy prezentujące lokalną kulturę

Questy u Górali Nadpopradzkich



OPIEKUN QUESTÓW:

Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury im.
Danuty Szaflarskiej w Piwnicznej-Zdroju
www.mgok.piwniczna.pl



MIJSCOWOŚĆ:

Piwniczna-Zdrój, województwo małopolskie

QUESTY:

- Spacerkiem po Piwnicznej
- Spacer piwniczańskimi zdrojami
- Tajemnice Węgielnika
- Na granicy
- Łomnica – zdrowej wody krynica
- Dawne życie na Niemcowej
- Od bacy do knopa
- Spacer po Rytrze z hrabią Stadnickim
- Z Rogasiem po Dolinie Roztoki

Jak to się zaczęło?

Rozwój questów w Piwnicznej-Zdroju zaczął się w 2016 roku od trasy „Spacerkiem po Piwnicznej”. Kluczowym etapem był projekt „Odkrywanie skarbów dziedzictwa południowej Małopolski” (2017–2020), sfinansowany z Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014–2020, dzięki któremu przy współpracy z Fundacją Mapa Pasji powstało 7 questów promujących dziedzictwo kulturowe Górali Nadpopradzkich (Piwniczna-Zdrój i Ryto).

Questy były tworzone warsztatowo pod kierunkiem Krajowych Koordynatorów Krzysztofa Florysa i Anny Jarzębskiej z Fundacji Mapa Pasji. W pracę zaangażowali się mieszkańcy Piwnicznej-Zdroju, Łomnicy-Zdroju i Rytra, regionaliści, twórcy ludowi, nauczyciele, przewodnicy, dzieci i młodzież szkolna, harcerze, pracownicy instytucji kultury, osoby posiadające wiedzę o historii poszczególnych miejscowości. Uczestnicy wspólnie wybierali temat tras, wskazywali ważne miejsca, gromadzili informacje historyczne i lokalne opowieści, sprawdzali przebieg tras oraz pomagali w przygotowaniu zagadek i rymowanych tekstów. Udział w warsztatach wzmocnił poczucie odpowiedzialności za lokalne dziedzictwo, pozwolił mieszkańcom podzielić się wiedzą, zbudował dumę z miejsca zamieszkania, zintegrował osoby reprezentujące różne pokolenia i środowiska oraz pokazał, że lokalne historie mogą stać się atrakcyjne dla odbiorców z całej Polski.

W kolejnych latach działania były kontynuowane w ramach projektów Fundacji Mapa Pasji, których MGOK w Piwnicznej-Zdroju był partnerem. Były to „Skarby Górali spoza Podhala” (program EOG Kultura) i „Ukryte Skarby Górali spoza Podhala” (program Etnopolska 2025). Zrealizowano m.in. pikniki questowe, wydarzenia folklorystyczne, warsztaty oraz dalszą promocję i rozwój sieci góralskich questów.

Jak działają teraz questy?

Papierowe karty wypraw są udostępniane przede wszystkim w Punkcie Informacji Turystycznej działającym przy MGOK, w Pijalni Artystycznej w Piwnicznej-Zdroju oraz podczas wydarzeń promujących questy. Wersje elektroniczne są dostępne w serwisie i aplikacji „Questy – Wyprawy Odkrywców”. Informacje o kulturze Górali Nadpopradzkich, lokalnych tradycjach, twórcach, muzyce, tańcu, dawnych zajęciach i rękodziele znajdują się również na portalu „Skarby Górali” (skarbygorali.pl).

Opieka nad trasami obejmuje regularne kontrolowanie przebiegu trasy, sprawdzanie dostępności skarbu i pieczęci, uzupełnianie księgi questu, drukowanie i dystrybucję kart wypraw, reagowanie na zgłoszenia użytkowników, aktualizowanie treści po zmianach w przestrzeni, przenoszenie skarbów, jeśli dotychczasowe miejsce staje się niedostępne, przekazywanie Fundacji Mapa Pasji informacji o zmianach i utrudnieniach.

Questy są wykorzystywane jako narzędzie edukacji regionalnej, forma lekcji terenowej, uzupełnienie zajęć z historii, geografii, języka polskiego i przyrody,



Górale Nadpopradzcy przed wystawą z cyklu Skarby Górali, 14.10.2025

propozycja dla szkolnych wycieczek, element zajęć świetlicowych, forma integracji grup dzieci, młodzieży i rodzin, atrakcja podczas rajdów, pikników i wydarzeń organizowanych przez MGOK oraz sposób aktywnego poznawania gminy przez turystów.

Questy są promowane przez Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury, Punkt Informacji Turystycznej, Urząd Miejski w Piwnicznej-Zdroju, Urząd Gminy Rytró, Fundację Mapa Pasji, portal Skarby Górali, portal i aplikację Questy – Wyprawy Odkrywców, profile społecznościowe partnerów, lokalne wydarzenia kulturalne i turystyczne, papierowe materiały promocyjne, obiekty noclegowe i lokalnych opiekunów tras.

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Z questów korzystają turyści odwiedzający Piwniczną-Zdrój i Rytró, kuracjusze, rodziny z dziećmi, dzieci i młodzież szkolna, mieszkańcy regionu, grupy zorganizowane, rowerzyści, miłośnicy historii, osoby zainteresowane kulturą ludową, uczestnicy wydarzeń kulturalnych i sportowych oraz członkowie społeczności questowej podróżujący po Polsce i zdobywający kolejne odznaki.

Według danych publikowanych w serwisie Questy – Wyprawy Odkrywców dziewięć tras związanych z regionem Górali Nadpopradzkich odnotowało łącznie co najmniej 1003 zarejestrowane ukończenia. Liczba ta nie obejmuje wszystkich osób korzystających z papierowych kart, dlatego rzeczywisty ruch jest dużo większy. Dane dotyczące poszczególnych questów wskazują również na bardzo wysokie średnie oceny – od 4,79 do 5,00 (w skali 1-5).

Questy poszerzają ofertę turystyczną Piwnicznej-Zdroju i całej doliny Popradu. Kierują turystów nie tylko do rynku i najbardziej znanych atrakcji uzdrowiska, ale również do mniej znanych miejsc, m.in. do Łomnicy-Zdroju, na pogranicze polsko-słowackie, do Rytra i Doliny Rostoki. Dzięki temu ruch turystyczny jest rozprowadzany po większym obszarze. Bogata oferta zachęca do przedłużenia pobytu – osoba, która ukończy jedną trasę, otrzymuje informację o kolejnych wyprawach.

■ Questy u Górali Nadpopradzkich

Questy są też doskonałym narzędziem edukacji, ponieważ uczą w sposób aktywny. Uczestnik nie otrzymuje gotowej informacji, ale musi ją odnaleźć w terenie, połączyć z obserwacją miejsca i wykorzystać do rozwiązania zagadki.

Questy pozwalają także zachować wiedzę, która wcześniej funkcjonowała głównie w pamięci mieszkańców. W trakcie warsztatów dokumentowano opowieści, tradycje, lokalne nazwy, wspomnienia, zajęcia i umiejętności. Szczególnie ważnym przykładem jest quest „Od bacy do knopa”, prezentujący tradycję hodowli czarnych



Piknik questowy i Dzień Rękawicy Furmańskiej w Piwnicznej-Zdroju, 16.09.2023

owiec, obróbki wełny i wykonywania rękawic furmańskich. Dzięki trasie wiedza o tym rzemiośle została połączona z konkretnymi miejscami w Łomnicy-Zdroju i Piwnicznej-Zdroju. Uzupełnieniem jest portal „Skarby Górali”, który pozwala odbiorcom poznać żywe tradycje, dawną pracę, twórców, rzemiosło, muzykę, taniec oraz wspomnienia mieszkańców regionu.

Questy pośrednio wspierają lokalną przedsiębiorczość. Gracze korzystają bowiem z punktów gastronomicznych, kupują napoje, pamiątki i produkty lokalne, korzystają z noclegów, odwiedzają pijalnię wód, poznają ofertę twórców i rękodzielników, odwiedzają obiekty turystyczne, a często także wracają na kolejne trasy lub wydarzenia. W opiekę nad questami włączono również lokalny obiekt noclegowy w Rytrze, co pokazuje możliwość bezpośredniego powiązania questów z ofertą przedsiębiorców.

QUESTY – KRAJOZNAWCZE GRY TERENOWE NARZĘDZIEM ROZWOJU LOKALNEGO

PandaNaWakacjach, 13.09.2025

Świetne urozmaicenie szlaku. Dużo ciekawej wiedzy i wspaniałej tradycji. Piękne widoki na szlaku.

O queście „Od bacy do knopa”

Marta Kucharska, 02.05.2026

Piękny widok na miasto ze wzgórza. Idąc do skarbu warto podejść do figury Marii – cudowny widok na zakole Popradu. Skarb na miejscu. Quest liniowy. Na mecie można smacznie zjeść.

O queście „Tajemnice Węgielnika”

Rodzina Sasanek, 10.11.2024

Bardzo ciekawy spacer po wschodniej stronie Popradu. Świetnie że pokazuje część zdrojową ze źródłkami wody mineralnej, pijalnią, parkiem zdrojowym i parkiem leśnym. Robiony z ulotką więc niektóre zagadki były trudniejsze do odgadnięcia.

O queście „Spacer piwniczańskimi źródłami”

Podsumowanie

Questy są częścią większej oferty obejmującej wody mineralne i tradycje uzdrowiskowe, szlaki piesze i rowerowe Beskidu Sądeckiego, wydarzenia folklorystyczne, działalność Zespołu Regionalnego „Dolina Popradu”, prezentacje twórców ludowych, warsztaty rękodzieła, wydarzenia pasterskie itp. Przykładem włączenia questów w szersze działania była inauguracja questu „Od bacy do knopa”, która odbyła się 6 września 2025 roku podczas Festiwalu Lachów i Górali oraz Festiwalu Biegowego w Piwnicznej-Zdroju. Uczestnikom udostępniono nową trasę, a wydarzeniu towarzyszył Piwniczański Maraton Tkacki, prezentacja ogromnej rękawicy furmańskiej, korowód oraz regionalna oferta kół gospodyń wiejskich.

Quest w Pecnej, czyli historia małej miejscowości



Województwo wielkopolskie

OPIEKUN QUESTÓW:

Koło Gospodyń Wiejskich w Pecnej
„Piękni i Młodzi”
Monika i Robert Szymańscy



MIEJSCOWOŚĆ:

Pecna, województwo wielkopolskie

QUEST:

- Pecna – na torach historii

przekazał do KGW archiwalne zdjęcia wsi oraz zaangażował się w konsultacje merytoryczne treści gry. Uczestnicy warsztatów wspólnie wytyczyli trasę questu i zebrali najistotniejsze informacje. W prace nad questem zaangażowani byli chętni mieszkańcy wsi, sołtys z Radą Sołecką, dyrekcja i nauczyciele Szkoły Podstawowej w Pecnej, członkowie KGW oraz wolontariusze – lokalna młodzież.



Zabytkowy dworzec kolejowy w Pecnej na stracie questu

Jak to się zaczęło?

Inicjatorem powstania questu w Pecnej był Robert Szymański, który sam jest aktywnym questowiczem, a także członkiem Koła Gospodyń Wiejskich w Pecnej „Piękni i Młodzi”. Żona Roberta, Monika Szymańska wzięła udział w cyklu szkoleń dla Animatorów Questów, które było impulsem, by starać się o środki finansowe i szukać pomysłu, tematu na quest. Udało się! KGW „Piękni i Młodzi” otrzymało dofinansowanie z programu „Działaj Lokalnie” od Lidera Zielonej Wielkopolski, z najwyższą ilością punktów za projekt. Odbłyły się warsztaty z ekspertem z Fundacji Calamita, Krzysztofem Szustką, podczas których lokalny regionalista i miłośnik historii Jacek Karczewski przedstawił historię wsi Pecna, a po warsztatach

Jak działa teraz quest?

Quest jest stosunkowo nową trasą w ogólnopolskiej sieci Questy – Wyprawy Odkrywców. Bezpośrednią opiekę nad nim sprawują inicjatorzy projektu – Monika i Robert Szymańscy wraz z KGW „Piękni i Młodzi”. Inicjatywę wspiera też sołtys wsi, który regularnie monitoruje, ile osób przechodzi quest. Opiekunowie sprawdzają także regularnie (nie rzadziej niż raz w tygodniu) oceny i komentarze od questowiczów w aplikacji „Questy – Wyprawy Odkrywców”.



Promocja questu na „Dniu Pasjonata” w Pecnej (na górze) oraz uczestnicy warsztatów wypracowujących trasę gry (na dole)

Głównym celem powstania questu było zaangażowanie społeczności i edukacja regionalna. Gra jest regularnie wykorzystywana przez Szkołę Podstawową w Pecnej. Ścieżka służy jako gotowe narzędzie do lekcji historii w terenie oraz wycieczek integracyjnych dla dzieci. Quest jest też wykorzystywany przez biblioteki i instytucje kultury z terenu całej gminy Mosina do organizacji rajdów, półkolonii czy weekendowych spacerów historycznych.

Gra terenowa jest promowana na oficjalnych kanałach informacyjnych Urzędu Miejskiego w Mosinie oraz na platformach Gminy Mosina. Samorząd traktuje quest jako ważny element oferty turystycznej na terenie powiatu poznańskiego. Do promocji questu przyczyniają się również lokalne sklepy i inne firmy, które rozwieszają plakaty informacyjne z hasłem „Tu działa quest...” i udostępniają drukowane karty wypraw.

W jaki sposób quest przyczynia się do rozwoju lokalnego?

Quest przyciąga do Pecnej questowiczów z całej Polski. Jego odbiorcami są też miejscowe rodziny z dziećmi, turyści weekendowi z Wielkopolski, zorganizowane grupy szkolne. Osoby przyjeżdżające na trasę spędzają w Pecnej od kilkudziesięciu minut do kilku godzin. Skorzystać przy tym mogą z oferty lokalnych sklepów spożywczych czy Agroturystyki Zaścianek oferującej rabaty dla osób, które ukończyły grę.

Uroczyste otwarcie questu w październiku 2025 r. zgromadziło wiele osób – ponad 100 użytkowników zarejestrowało ukończenie okolicznościowego „questu spotkanie” (dodatkowej mini-gry dostępnej tylko podczas tego wydarzenia). Podczas Pecenckiego Dnia Pasjonata, organizowanego co roku z inicjatywy Szkoły Podstawowej, KGW – oprócz tradycyjnego stoiska – stworzyło również Kącik Questowy, gdzie można było porozmawiać z wolontariuszami questowymi należącymi do KGW, uzyskać oryginalne ulotki okolicznych questów oraz zapoznać się z historią powstania gry w Pecnej.

Podobnie jak na innych questach, poza wydarzeniami ruch ma charakter rozproszony. Oznacza to, że turyści napływają do wsi w sposób ciągły, również jesienią i zimą, co potwierdzają komentarze w aplikacji mobilnej.

Proces tworzenia questu zjednoczył społeczność wokół wspólnego celu. Wspólne zbieranie materiałów historycznych i testowanie trasy wzmocniło więzi sąsiedzkie. Dla mieszkańców i KGW quest stanowi powód do dumy oraz zwieńczenie projektu dofinansowanego z programu „Działaj Lokalnie”. Zaangażowanie KGW „Piękni



Uroczyste otwarcie questu w Pecnej

i Młodzi” oraz sołectwa pokazuje, jak ważna była to inicjatywa dla aktywizacji wsi. Gra pozwoliła ocalić od zapomnienia lokalne historie związane z kolejnictwem i codziennością dawnej Pecnej. Gracze chwalą „oszałamiające miejsce ukrycia skarbu” oraz wysoki poziom merytoryczny zagadek.

Paulina, 19.04.2026

Skarb - Wow! Miło dociera się do takich finałów. Bardzo sympatyczny i życzliwy Pan Sołtys. Dziękujemy za tę trasę! Skarb na miejscu.

Layio, 19.10.2025

Bardzo przyjemny quest, szczególnie podobała się jego otoczka kolejowa, a także ciekawe tablice informacyjne po drodze. Finał sztos, to trzeba zobaczyć.

Wypowiedzi ważnych lokalnie osób na temat questu

Sołtys Pecnej Dorota Kubiak:

Jako sołtys jestem dumna, widząc, jak nasz Quest „Pecna – na torach historii” zjednoczył naszą społeczność. Najważniejsze wydarzyło się jeszcze przed oficjalnym otwarciem – podczas zbierania materiałów. Wspólna praca Koła Gospodyń Wiejskich, pasjonatów historii i młodzieży połączyła pokolenia. Starsi mieszkańcy poculi się docenieni, dzieląc się wspomnieniami, a młodzi zobaczyli swoją wieś w zupełnie innym świetle. Quest tchnął nową energię w naszą społeczność i udowodnił, że potrafimy robić razem wielkie rzeczy. To nie jest zwykła ścieżka edukacyjna, to żywy pomnik naszej lokalnej tożsamości.

Quest „Pecna – na torach historii” to dla naszej miejscowości prawdziwy strzał w dziesiątkę i dowód na to, że historia nie musi być nudna. Największą wartością dodaną tego projektu jest to, że wyciągnął ludzi z domów – zarówno naszych mieszkańców, jak i turystów, którzy wcześniej tylko mijali Pecną pociągiem.

Dzięki tej trasie zyskaliśmy unikalną wizytówkę. Staliśmy się punktem na mapie ogólnopolskiego programu Questy – Wyprawy Odkrywców. Mieszkańcom daje to ogromny powód do dumy. Pokazaliśmy, że mała wieś potrafi stworzyć nowoczesny, trwały produkt turystyczny, który działa przez cały rok bez dodatkowych kosztów. Dzięki questowi Pecna zyskała narzędzie promocyjne, o jakim wcześniej mogliśmy tylko pomarzyć. Dla gminy to jasny sygnał, że warto inwestować w oddolne inicjatywy mieszkańców. Co ważne, projekt nie skończył się na jednorazowym wydarzeniu – on cały czas pracuje na pozycję naszej wsi i gminy, przyciągając nowych gości i promując nasz region w całej Polsce.

Dyrektor Szkoły Podstawowej w Pecnej Monika Andrzejewska:

Quest „Pecna na torach historii” jest wartościowym narzędziem edukacyjnym wykorzystywanym przez naszą szkołę. Nauczyciele wykorzystują quest jako uzupełnienie lekcji historii, geografii, przyrody oraz edukacji regionalnej, łącząc wiedzę teoretyczną z praktycznym poznawaniem najbliższego otoczenia. Uczniowie rozwiązują zagadki, analizują wskazówki oraz poszukują informacji związanych z odwiedzanymi obiektami. Dzięki temu nauka historii lokalnej staje się angażująca i oparta na bezpośrednim doświadczeniu. Szczególną wartością edukacyjną questu jest rozwijanie kluczowych kompetencji uczniów. Uczestnicy doskonalą umiejętność obserwacji, czytania ze zrozumieniem, logicznego myślenia i współpracy w grupie. Gra uczy także samodzielności, orientacji w terenie oraz odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania. Dzięki połączeniu aktywności ruchowej, elementów gry terenowej i edukacji regionalnej stanowi inspirującą formę poznawania dziedzictwa kulturowego Pecnej oraz rozwijania pasji do odkrywania historii własnej „małej ojczyzny”.

Podsumowanie

Quest przyciąga do miejscowości nowy typ klienta – „turystę poszukującego”, nastawionego na aktywność. Wprowadza Pecnę na mapę ogólnopolskich szlaków grywalizacyjnych. Odwiedzający stają się konsumentami lokalnych usług. Quest stanowi gotowy, bezpłatny scenariusz lekcji terenowej. Szkoła Podstawowa zyskała angażujące narzędzie łączące naukę o historii regionu z aktywnością fizyczną i rywalizacją. Największą korzyścią dla lokalnej społeczności jest to, że mieszkańcy zintegrowali się i wspólnie zrobili coś wartościowego dla swojej wsi.

Quest na Zakrzowie (dzielnica Wrocławia)



■ OPIEKUN QUESTÓW:

Stowarzyszenie Turkus
Przemysław Bąk



■ MIEJSCOWOŚĆ:

Wrocław, województwo dolnośląskie

■ QUESTY:

- W poszukiwaniu tajemnicy wrocławskiego Zakrzowa

kowy – mimo ogromnej wartości historycznej skarb pozostaje mało znany nawet wśród mieszkańców osiedla. Quest stał się więc narzędziem popularyzacji lokalnego dziedzictwa oraz budowania dumy z miejsca, w którym żyją mieszkańcy. Stowarzyszenie Turkus złożyło wniosek do programu Mikrogranty finansowanego przez Gminę Wrocław. Projekt uzyskał dofinansowanie, dzięki czemu rozpoczęło się wspólne tworzenie questu.

Od samego początku quest miał być tworzony wspólnie z mieszkańcami, a nie wyłącznie dla mieszkańców. Odbyły się dwa otwarte warsztaty, podczas których uczestnicy wspólnie zastanawiali się, jakie miejsca warto pokazać, jakie historie opowiedzieć i które powinny prowadzić trasa. W warsztatach uczestniczyli mieszkańcy Zakrzowa oraz członkowie Stowarzyszenia Turkus. Efektem ich pracy było wypracowanie przebiegu trasy, wybór najciekawszych punktów i zebranie lokalnych historii.

Jak to się zaczęło?

Pomysł stworzenia questu zrodził się z chęci pokazania Zakrzowa jako miejsca pełnego historii, ciekawostek i lokalnych opowieści, które warto odkrywać podczas aktywnego spaceru. Inspiracją było szkolenie dla animatorów questów, w którym uczestniczył prezes Stowarzyszenia Turkus. To przekonało członków stowarzyszenia, że questy są doskonałym narzędziem do budowania więzi mieszkańców z miejscem, integracji społeczności oraz promocji mniej znanych zakątków Wrocławia.

Tematem questu stał się Skarb Zakrzowski – jedno z najcenniejszych odkryć archeologicznych związanych z tą częścią Wrocławia. Wybór tematu nie był przypad-



Zabytkowa willa na trasie questu

W realizację projektu zaangażowali się członkowie Stowarzyszenia Turkus, którzy wspierali organizację warsztatów, konsultowali przebieg trasy, zbierali materiały oraz pomagali w przygotowaniu inauguracji questu. Bardzo ważną rolę w całym procesie odegrał Krzysztof Szustka z Fundacji Calamita, który prowadził warsztaty tworzenia questu, wspierał zespół merytorycznie oraz pomagał dopracować scenariusz gry. Dzięki połączeniu wiedzy eksperckiej z pomysłami mieszkańców i lokalnych organizacji powstał quest, który nie tylko promuje Zakrzów, ale również integruje społeczność i zachęca do odkrywania jego historii.



Quest chętnie wykorzystywany jest przez pobliską szkołę

Jak działa teraz quest?

Od momentu inauguracji quest pozostaje pod regularną opieką Stowarzyszenia Turkus, które szczególną uwagę poświęca utrzymaniu jego wysokiej jakości, dzięki czemu zostało wyróżnione odznaką „Wzorowy Opiekun”. Opiekun co 2–3 dni sprawdza, czy skarb znajduje się na swoim miejscu, czy nie brakuje elementów wyposażenia oraz czy trasa pozostaje w pełni dostępna dla uczestników. Skarb znajduje się na terenie zaprzyjaźnionego sklepu, którego właściciele również aktywnie dbają o jego bezpieczeństwo.



Uroczyste otwarcie questu na Zakrzowie

Quest bardzo szybko zaczął pełnić również funkcję edukacyjną. Korzysta z niego pobliska szkoła podstawowa, której nauczyciele – przede wszystkim historii, ale także innych przedmiotów – wykorzystują trasę podczas zajęć terenowych. Uczniowie, wyposażeni w ulotki questowe, poznają historię Zakrzowa poprzez aktywne odkrywanie kolejnych punktów na trasie. Taka forma nauki pozwala połączyć edukację regionalną z ruchem, współpracą i samodzielnym rozwiązywaniem zagadek.

Ulotki questowe są dostępne nie tylko w miejscu ukrycia skarbu, ale również m.in. w filii Miejskiej Biblioteki Publicznej na Zakrzowie, Centrum Aktywności Lokalnej Zakrzów, Centrum Aktywności Lokalnej Psie Pole oraz w hali sportowej Ślęży Wrocław. Dzięki temu z questu mogą korzystać zarówno mieszkańcy, jak i osoby odwiedzające tę część miasta.

Quest jest również aktywnie promowany podczas wydarzeń organizowanych przez Stowarzyszenie Turkus oraz we współpracy z lokalnymi partnerami. Zaowocowało to zaproszeniem stowarzyszenia do grona członków Dolnośląskiej Federacji Organizacji Regionalistycznych. Członkostwo w Federacji pozwala promować quest jako przykład dobrej praktyki w zakresie edukacji regionalnej i aktywizacji mieszkańców oraz inspirować kolejne organizacje do tworzenia questów (m.in. w Żmigrodzie). Quest żyje więc nie tylko jako gotowa trasa turystyczna, ale jako inspiracja dla kolejnych inicjatyw służących promocji lokalnego dziedzictwa i aktywizacji społeczności.

W jaki sposób quest przyczynia się do rozwoju lokalnego?

Quest od początku był pomyślany nie tylko jako atrakcyjna forma spędzania czasu, ale przede wszystkim jako narzędzie rozwoju lokalnego. Łączy edukację, turystykę, aktywność społeczną i promocję dziedzictwa kulturowego, dzięki czemu przynosi korzyści zarówno mieszkańcom Zakrzowa, jak i osobom odwiedzającym Wrocław.

Z questu korzystają przede wszystkim mieszkańcy osiedla, rodziny z dziećmi, uczniowie, nauczyciele oraz turyści poszukujący mniej oczywistych miejsc do odkrycia. Trasa jest wykorzystywana indywidualnie, podczas rodzinnych spacerów, a także w ramach zajęć edukacyjnych prowadzonych przez szkołę.

Quest jest częścią rozwijającej się sieci questów we Wrocławiu. Dzięki temu mieszkańcy i turyści mogą odkrywać kolejne części miasta w atrakcyjny, angażujący sposób. Jednocześnie wyróżnia się tematyką Skarbu Zakrzowskiego – jednego z najcenniejszych odkryć archeologicznych związanych z Wrocławiem. Pozwala to promować miejsce, które dotychczas pozostawało poza głównymi szlakami turystycznymi, zachęcając do odwiedzenia Zakrzowa i poznania jego historii.

Projekt realnie wspiera edukację regionalną. Zamiast przekazywać wiedzę wyłącznie w sali lekcyjnej, umożliwia jej odkrywanie w terenie poprzez zagadki, obserwację i samodzielne dochodzenie do kolejnych informacji. Z takiej formy nauki korzystają już uczniowie pobliskiej szkoły, a dzięki dostępności ulotek w bibliotece i centrach aktywności lokalnej z questu mogą korzystać również

grupy nieformalne oraz mieszkańcy w każdym wieku.

Quest wpływa także na rozwój lokalnej przedsiębiorczości i współpracy. Skarb został umieszczony w zaprzyjaźnionym sklepie, co sprawia, że uczestnicy odwiedzają lokalnego przedsiębiorcę podczas rozwiązywania trasy. Istotne było również nawiązanie współpracy z Muzeum Miejskim Wrocławia. Dzięki temu pojawiła się możliwość wykorzystania profesjonalnych fotografii Skarbu Zakrzowskiego w materiałach związanych z questem. Dodatkowo osoby, które ukończą quest, otrzymują zniżkę na bilet do Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu, gdzie przechowywany i prezentowany jest oryginalny Skarb Zakrzowski.

Quest stał się również ważnym elementem działań prowadzonych przez Stowarzyszenie Turkus. Jest prezentowany podczas lokalnych wydarzeń, spotkań i inicjatyw społecznych jako przykład nowoczesnej edukacji regionalnej oraz skutecznego sposobu angażowania mieszkańców.

Największą wartością projektu jest jednak zmiana sposobu postrzegania osiedla. Quest pokazał, że również peryferyjna część dużego miasta może mieć wyjątkową historię, którą warto odkrywać. Mieszkańcy zyskali nowe narzędzie do poznawania swojej okolicy i budowania lokalnej tożsamości, a odwiedzający – powód, aby zejść z utartych szlaków i zobaczyć mniej znane oblicze Wrocławia. Dzięki temu quest stał się trwałym elementem lokalnej oferty edukacyjnej i turystycznej oraz przykładem, jak niewielka inicjatywa może przyczynić się do długofalowego rozwoju społeczności.

Podsumowanie

Quest „W poszukiwaniu tajemnicy wrocławskiego Zakrzowa” jest początkiem długofalowych działań na rzecz edukacji regionalnej i aktywizacji mieszkańców. W planach Stowarzyszenia Turkus jest stworzenie kolejnych questów skierowanych do najmłodszych mieszkańców Zakrzowa, jak również upamiętnienie miejsca odnalezienia Skarbu Zakrzowskiego w postaci tablicy informacyjnej opisującej historię odkrycia oraz znaczenie tego niezwykłego znaleziska. Dzięki temu Zakrzów będzie kojarzony jako miejsce, w którym historię odkrywa się aktywnie – poprzez questy, spacery i lokalne opowieści.



Niedźwiedzice – questy w Wiosce Bociana

■ OPIEKUN QUESTÓW:

Stowarzyszenie Przyjaciół Wsi Niedźwiedzice
www.wioska-bociana.pl



■ MIEJSCOWOŚĆ:

Niedźwiedzice, województwo dolnośląskie

■ QUESTY:

- Przygoda z bocianem
- Ptasie plotki

Jak to się zaczęło?

Mieszkańcy wsi Niedźwiedzice pierwszy raz spotkali się z tą formą turystyki w wiosce Bukowna w gminie Lubin. Tak im się spodobało, że zaczęli sami coś tworzyć i rymować. Świetnie się przy tym bawili, ale nie byli w stanie bez pomocy stworzyć prawdziwego questu, ponieważ nie znali metodyki oraz zasad tworzenia takich gier, a przede wszystkim nie mieli świadomości, że quest ma nieść wartość edukacyjną. Pomysł na temat gry na początku również nie było.

Ze względu na zasoby miejscowości temat mógł być historyczny lub przyrodniczy. W procesie tworzenia questu kluczową rolę odegrał moderator odnowy wsi,

Krzysztof Szustka z Fundacji Calamita, który wprowadził mieszkańców Niedźwiedzic w tajniki tworzenia gier terenowych. Podczas warsztatów okazało się, że Niedźwiedzice mają na wyciągnięcie ręki bohatera gry, którym okazał się być bocian biały. Wieś jest ostatnią ostoją bociana białego na Dolnym Śląsku. Dodatkowo, miejscowa szkoła podstawowa od dwóch lat organizowała Piknik pod Bocianim Gniazdem (w 2026 roku 16. edycja), który był podsumowaniem dolnośląskiego konkursu plastycznego i fotograficznego pod tym samym tytułem. Jak mówią sami mieszkańcy: „Wstyd się przyznać, ale sami nie wiedzieliśmy, że mamy taki wspaniały, a przy tym wymagający ochrony i edukacji zasób przyrodniczy! Jak widać sami musieliśmy się wyedukować!”



Liderki ze Stowarzyszenia Przyjaciół Wsi Niedźwiedzice

Jak działają teraz questy?

Mieszkańcy prowadzą wioskę tematyczną „Niedźwiedzice Wioska Bociana” i z tego tytułu przyjmują wycieczki klasowe oraz grupy studyjne. Gry terenowe znajdujące się w Niedźwiedzicach są jednym z punktów programu, dlatego też opieka nad skarbem odbywa się regularnie przy okazji wizyt. Główny „serwis” odbywa się wiosną przed rozpoczęciem sezonu wycieczkowego. Nigdy nie było problemów czy konieczności zmian na trasie wynikających z aktów wandalizmu, ale zdarzały się nieoczekiwane sytuacje, np. wycięto drzewo, na którym była zamontowana tablica.

Questy wykorzystywane są przez lokalne szkoły i przedszkola do prowadzenia lekcji przyrodniczych w terenie, rokrocznie organizowane jest także sprzątanie trasy gry terenowej przez Szkołę Podstawową w Niedźwiedzicach. Informacja o grach znajduje się na stronie Gminy Chojnów, promowane są one także przez Lokalną Grupę Działania „Wrzosowa Kraina”.



Quest wykorzystywany jest jako element oferty Wioski Tematycznej



Wizyta studyjna na trasie questu

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Questy wykorzystywane są zarówno przez grupy zorganizowane (wycieczki przedszkolne, szkolne, grupy studyjne), jak i turystę indywidualnego. Są cenione także przez mieszkańców w czasie rodzinnych spacerów. Ruch jest widoczny i potwierdzony wpisami w miejscu skarbu. Quest jest częścią oferty pobytowej realizowanej przez animatorki wioski tematycznej. Oprócz questów w ofercie są do wyboru warsztaty rękodzielnicze lub kulinarne, prezentacja dotycząca bociana białego czy spacer na miejsce widokowe z wykorzystaniem lornetek do obserwacji ptaków. Jest też możliwość zakupu pamiątki – oczywiście związanej z bocianem! Pobyt w Niedźwiedzicach trwa od 4 do 5 godzin. Między innymi dzięki questom, mała wieś pod Chojnową stała się atrakcją turystyczną. Gry zwracają uwagę na zasoby przyrodnicze miejscowości, również samym mieszkańcom, którzy nie do końca zdawali sobie sprawę z naturalnego skarbu, jaki posiadają.

Questy to powód, dla którego warto przyjechać do Niedźwiedzic i zobaczyć ich atrakcje. Od 16 lat w miejscowości odbywa się Piknik pod Bocianim Gniazdem,

który ma zasięg wojewódzki. Od roku 2016 ważnym punktem pikniku jest przejście trasą questu, odbywają się również przyrodnicze warsztaty tematyczne. Od kilku lat mieszkańcy, dzieci i młodzież biorą czynny udział w obrączkowaniu bocianów przez Wrocławską Grupę Obrączkarską „Odra”. Obrączkowanie bocianów to prawdziwa gratka dla miłośników przyrody i nie tylko. Podczas warsztatów można się wiele dowiedzieć na temat bocianów, a nawet wziąć bociana na rękę! Co ważne, mieszkańcy stali się bardziej wrażliwi na ptasią krzywdę. Co roku na skutek interwencji mieszkańców porażone prądem bociany, niedomagające łabędzie, a nawet sowy, które wypadły z gniazda, zawożone są przez mieszkańców do Ośrodka Rehabilitacji Dzikich zwierząt „Klekusiowo” w Tomaszowie Bolesławieckim.

Zielone gołębie, 10.08.2022

Super quest! Nie tylko wiele ciekawostek o bocianach na tablicach ale i mnóstwo gniazd i samych bocianów w całej wsi - naliczyliśmy co najmniej 13!

0 queście „Przygoda z bocianem”

kaniczka, 20.08.2022

Dużo ciekawostek na temat bocianów i jakże zaskakująca skrzyneczka na finale. Uroku dodają bociany w realu które są dowodem że w tej okolicy jest ich sporo. Polecam gorąco - 5 serduszek bez ściemy.

0 queście „Przygoda z bocianem”

Prima, 01.10.2023

Bardzo przyjemny spacer z rewelacyjnym miejscem ukrycia skarbu (jest na miejscu). Można poczuć się jak w bajce. Trasa zarówno dla czworonogów jak i kótek.

0 queście „Ptasie plotki”

Wypowiedzi ważnych lokalnie osób na temat questu

Prezes Stowarzyszenia Przyjaciół Wsi Niedźwiedzice Halina Zguda:

„Dzięki questom dzieci i młodzież mają świetną zabawę w realnym świecie. Zabawa i edukacja w jednym! Możliwość przejścia questów za pomocą aplikacji to wartość dodana, szczególnie w dzisiejszym świecie. Zaskakuje mnie to, jak dorośli się świetnie bawią podczas szukania skarbu, później przywożą znajomych i wspólnie pokonują trasę questu. Takie oderwanie od codziennych obowiązków, spędzenie czasu wśród pięknych okoliczności przyrody – bezcenne”.

Sołtys wsi Marcin Janczak:

„Często nie zwracamy uwagi na otaczającą nas przyrodę, wydaje się ona oczywista, a tymczasem często mijamy piękne miejsca, nie zdając sobie sprawy z ich ogromnych walorów. Taka gra pozwala spojrzeć na własną wieś z zupełnie innej perspektywy”.

Podsumowanie

Questy w Niedźwiedzicach wpisują się w ofertę wsi tematycznej Wioski Bociana, dzięki czemu są regularnie wykorzystywane nie tylko przez indywidualnych turystów i questowiczów z całej Polski, ale także – a może przede wszystkim – przez zorganizowane grupy szkolne i studyjne przyjeżdżające do wsi. Stanowią doskonałe poszerzenie oferty i pomysł na ciekawy spacer w terenie. By oferta była jeszcze pełniejsza, mieszkańcom Niedźwiedzic marzy się kamera do obserwacji bocianów, nowe tablice edukacyjne, np. pokazujące wielkość jaj różnych ptaków w porównaniu z jajami bocianów, a także coroczny bieg „Bocianim szlakiem” zwracający uwagę na konieczność ochrony tego pięknego ptaka.

Nowomiejskie legendy motywem questu



OPIEKUN QUESTÓW:

Stowarzyszenie Miłośników Ziemi Nowomiejskiej
Monika Buchwald, Wiktoria Stróżyk



MIEJSCOWOŚĆ:

Nowe Miasto nad Wartą, województwo wielkopolskie

QUESTY:

- Szlakiem nowomiejskich podań i legend

Jak to się zaczęło?

Z inicjatywą przygotowania questu wystąpiła Biblioteka Publiczna Gminy Nowe Miasto nad Wartą, która dzięki wcześniejszym doświadczeniom (przy tworzeniu questu „Szlakiem nowomiejskich podań i legend”) знаła wartość tej formy edukacji regionalnej i promocji. Pomysł spotkał się z dużym zainteresowaniem Stowarzyszenia Miłośników Ziemi Nowomiejskiej, którego członkowie aktywnie zaangażowali się w prace nad przedsięwzięciem, wspierając je swoją wiedzą o historii i tradycjach regionu.

Tematem questu stały się nowomiejskie podania i legendy. Od pokoleń opowieści te funkcjonują w pamięci mieszkańców i są przekazywane podczas rodzinnych

spotkań czy lokalnych wydarzeń. Są elementem wspólnej tożsamości i budują wyjątkowy charakter gminy. Chodziło o to, by ocalić je od zapomnienia, a jednocześnie nadać im nową, atrakcyjną formę.

Realizacja przedsięwzięcia była możliwa dzięki pozyskaniu przez Bibliotekę Publiczną Gminy Nowe Miasto nad Wartą środków z Fundacji ORLEN w ramach 5. edycji Programu „Moje miejsce na Ziemi”. Quest został zrealizowany w ramach projektu „Trzy dekady badań historii Nowego Miasta nad Wartą – RETROSPEKCJE”. Powstał on również w ramach obchodów 740-lecia lokacji Nowego Miasta nad Wartą.

Istotnym elementem procesu tworzenia questu były warsztaty. Spora część osób uczestniczyła już w warsztatach tworzenia pierwszego questu w gminie. Dzięki



Sanktuarium w Koliczkach - połowa trasy questu

temu twórcy posiadali wiedzę dotyczącą konstruowania trasy, tworzenia zagadek oraz budowania angażującej narracji, którą mogli wykorzystać przy opracowywaniu nowego przedsięwzięcia.

Od początku ważnym partnerem i przewodnikiem merytorycznym była Fundacja Calamita. Wspierała ona działania Stowarzyszenia na każdym etapie – dzieliła się doświadczeniem i wiedzą z zakresu questów, prowadziła konsultacje oraz pomagała dopracować ostateczny kształt projektu. Dzięki temu mogliśmy stworzyć quest, który nie tylko opowiada o lokalnym dziedzictwie, ale również spełnia standardy jakości i stanowi atrakcyjną propozycję dla mieszkańców oraz odwiedzających miasto turystów.

Jak działa teraz quest?

Quest został zaplanowany jako trasa rowerowa, co jest bardziej wymagającą formą dla graczy, ale mimo to cieszy się dużą popularnością, a uczestnicy doceniają możliwość poznawania okolicy w spokojnym tempie i odkrywania mniej oczywistych miejsc związanych z lokalnymi legendami.

Stowarzyszenie Miłośników Ziemi Nowomiejskiej dużą wagę przywiązuje do opieki nad questem i jego skarbem. Został on umieszczony w dostępnym i widocznym miejscu, a dzięki temu, że znajduje się pod codziennym „okiem” Biblioteki Publicznej Gminy Nowe Miasto nad Wartą, możliwe jest regularne monitorowanie jego stanu oraz szybkie reagowanie w razie potrzeby uzupełnienia lub konserwacji.

Quest stał się również narzędziem wykorzystywanym w działalności Biblioteki Publicznej Gminy Nowe Miasto nad Wartą. Biblioteka regularnie organizuje rajdy rowerowe prowadzące trasami questów funkcjonujących na terenie gminy, zachęcając mieszkańców do aktywnego spędzania czasu, poznawania lokalnej historii i integracji międzypokoleniowej.

Promocja gry prowadzona jest wielotorowo. Informacje o queście publikowane są na stronie internetowej i w mediach społecznościowych biblioteki, a także pojawiają się w lokalnej prasie. Ulotki z opisem trasy dostępne są w punkcie informacji turystycznej, dzięki czemu mogą po nie sięgnąć zarówno mieszkańcy, jak i osoby odwiedzające region.

Choć quest był tworzony przede wszystkim z myślą o mieszkańcach Gminy Nowe

Miasto nad Wartą, z czasem okazało się, że jego odbiorcami stają się również osoby spoza gminy. To szczególnie cenne, ponieważ pokazuje, że lokalne legendy i historia mogą być atrakcyjne także dla turystów, a quest skutecznie pełni funkcję promocji regionu i zachęca do odkrywania jego mniej znanych, ale wyjątkowych miejsc.

W jaki sposób quest przyczynia się do rozwoju lokalnego?

Ruch związany z questem jest zauważalny. Podczas organizowanych przez bibliotekę wydarzeń i rajdów rowerowych trasa cieszy się dużym zainteresowaniem. Szczególnie cenne są opinie uczestników, które pokazują, jak ważna jest ta inicjatywa dla lokalnej społeczności. Wielu mieszkańców przyznaje, że dzięki questowi odkryli miejsca, obok których przechodzili lub przejeżdżali przez całe życie, nie znając ich historii ani związanych z nimi legend.

Quest jest dziś częścią szerszej oferty promocyjnej i edukacyjnej gminy. Funkcjonuje obok sześciu innych questów w gminie Nowe Miasto nad Wartą, współtwo-



Rajd z questem w czasie wakacji

■ Nowomiejskie legendy motywem questu

rząc atrakcyjną propozycję aktywnego poznawania regionu. Wpisuje się również w działania Biblioteki Publicznej Gminy Nowe Miasto nad Wartą, która organizuje rajdy rowerowe wykorzystujące trasy questowe oraz zachęca mieszkańców do odkrywania lokalnego dziedzictwa.

Marta Kucharska, 24.01.2026

Zrobiony samochodem. Większość trasy prowadzi drogami asfaltowymi. Skarb na miejscu. Nieopodal mety polecam pyszną Restaurację Laskówka. W międzyczasie rozwiązywania questu zrobiliśmy kwesty w Boguszynie i Kłęce."

Nannerl, 16.11.2025

Fajne, także dla dzieci (część historii jednak... brrr... straszna). Naszukaliśmy się krowy zamienionej w kamień, ale bez skutku :) My zrobiliśmy autem, bo robiło się już ciemno. Skarb na miejscu 24/7. W drogę!"

Wypowiedzi ważnych lokalnie osób na temat questu

Dyrektor Biblioteki Publicznej Gminy Nowe Miasto nad Wartą Monika Buchwald:

Quest „Szlakiem nowomiejskich podań i legend” jest dla naszej gminy czymś znacznie więcej niż tylko trasą turystyczną. To nowoczesne narzędzie edukacji regionalnej, które pozwala mieszkańcom i odwiedzającym odkrywać historię, tradycje oraz lokalne legendy w aktywny i angażujący sposób. Jako biblioteka od lat staramy się budować zainteresowanie dziedzictwem naszej małej ojczyzny. Quest doskonale wpisuje się w tę misję, ponieważ łączy naukę z ruchem, zabawą i wspólnym spędzaniem czasu. Szczególnie cenne jest dla nas to, że uczestnicy często przyznają, iż dzięki tej formie poznali miejsca i historie, których wcześniej nie znali, mimo że mieszkają tutaj od wielu lat. Inicjatywa przyczynia się również

QUESTY – KRAJOZNAWCZE GRY TERENOWE NARZĘDZIEM ROZWOJU LOKALNEGO

do promocji Gminy Nowe Miasto nad Wartą. Pokazuje, że nawet niewielkie miejscowości kryją wyjątkowe opowieści i atrakcyjne miejsca wartę odkrycia. Quest zachęca do odwiedzania naszego regionu, a jednocześnie wzmacnia poczucie lokalnej tożsamości i dumy wśród mieszkańców. Jestem przekonana, że takie działania mają realny wpływ na rozwój społeczności lokalnej, ponieważ integrują mieszkańców, angażują różne pokolenia i pomagają zachować pamięć o historii oraz tradycjach naszego regionu.

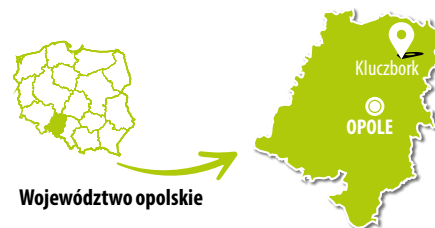


Trasa questu rowerowego prowadzi po drogach gminnych i leśnych

Podsumowanie

Stowarzyszenie Miłośników Ziemi Nowomiejskiej ma duży potencjał do angażowania mieszkańców do wspólnego odkrywania i opisywania lokalnego dziedzictwa, a także organizowania wydarzeń tematycznych, rajdów i rodzinnych wypraw questowych. Marzeniem jego członków jest stworzenie spójnej sieci questów, która zachęcałaby turystów do dłuższego pobytu w gminie i poznawania jej z różnych perspektyw: historycznej, przyrodniczej i kulturowej.

Questy w Kluczborku i Oleśnie



OPIEKUN QUESTÓW:

Kluczborsko-Oleska Lokalna
Organizacja Turystyczna
www.kolot.pl



MIEJSCOWOŚĆ:

Kluczbork, Oleśno, województwo opolskie

QUESTY:

- Klucz do Kluczborka. Wyprawa przez wieki
- Na tropie zabytków Oleśna

Jak to się zaczęło?

Pomysł na questy wynikał z potrzeby wzbogacenia oferty turystycznej Ziemi Kluczborsko-Oleskiej o nowoczesną formę zwiedzania, angażując zarówno mieszkańców, jak i turystów. Questowanie pozwala połączyć edukację regionalną z rekreacją, zachęcając uczestników do samodzielnego odkrywania najciekawszych miejsc poprzez rozwiązywanie zagadek i wykonywanie kolejnych zadań terenowych. Questy miały również promować mniej oczywiste walory powiatowych miast, na terenie których działa Kluczborsko-Oleska Lokalna Organizacja Turystyczna (KOŁOT), oraz zwiększyć atrakcyjność regionu.



Ulotka questowa

W 2025 roku KOŁOT stworzył dwa nowe questy: „Klucz do Kluczborka. Wyprawa przez wieki” oraz „Na tropie zabytków Oleśna”. Oba zostały opracowane we współpracy z fundacjami tworzącymi program Questy – Wyprawy Odkrywców i mają formę edukacyjnych gier terenowych, których celem jest popularyzacja lokalnego dziedzictwa kulturowego i historycznego poprzez aktywne zwiedzanie. 11 lipca 2025 r. odbyły się dwa spotkania warsztatowe w Kluczborku i w Oleśnie, w których uczestniczyli przedstawiciele lokalnych samorządów, instytucji kultury, pasjonaci historii i Krajowy Koordynator programu, Krzysztof Szustka z Fundacji Calamita. Podczas tych spotkań m.in. opracowano propozycje tras, wybrano najważniejsze atrakcje, miejsca i obiekty do pokazania. Tematyka obu questów koncentruje się na historii i zabytkach miast. 23 sierpnia 2025 r. na Rynku w Kluczborku oraz 18 października 2025 r. w Oleśnie odbyły się imprezy inaugurujące otwarcie questów. Wydarzenia

■ Questy w Kluczborku i Oleśnie

przyciągnęły liczne grono mieszkańców i pasjonatów gier terenowych, którzy przyjechali z odległych stron Polski.

Questy powstały w ramach zadania publicznego „Poszukaj skarbów Opolskiej Turystyki”, które zostało dofinansowane ze środków Samorządu Województwa Opolskiego. W realizację przedsięwzięcia zaangażowani byli: KOŁOT jako lider projektu, przedstawiciele programu Questy – Wyprawy Odkrywców (Koordynator Krajowy Krzysztof Szustka z Fundacji Calamita), przedstawiciele samorządów lokalnych: powiatu kluczborskiego i oleskiego oraz gminy Kluczbork i Olesno, przedstawiciele instytucji kultury, w tym m.in. Muzeum im. Jana Dzierżona w Kluczborku, Regionalne Muzeum w Oleśnie oraz Miejski Dom Kultury w Oleśnie, lokalni przewodnicy i pasjonaci historii, lokalni partnerzy (przedsiębiorcy), którzy włączyli się ze swoją ofertą, aby uatrakcyjnić questy (Restauracja Kompozycja, Piekarnia i Cukiernia Godyla, Muzeum im. Jana Dzierżona w Kluczborku).



Uroczyste otwarcie questu w Kluczborku

Jak działają teraz questy?

Questy są aktywnie wykorzystywane przez lokalne szkoły jako atrakcyjna forma edukacji regionalnej oraz zajęć terenowych. Placówki oświatowe, organizując

wyjścia dla uczniów, zgłaszają się do KOŁOT z chęcią udziału w questach. KOŁOT przygotował także i rozesłał do wszystkich szkół w regionie ofertę questową, prezentując możliwości wykorzystania gier terenowych podczas lekcji, wycieczek i zajęć edukacyjnych. Dzięki temu questy stały się jednym z narzędzi wspierających edukację.

Opieka nad skarbami questów prowadzona jest przez KOŁOT we współpracy z partnerami lokalnymi. Skrzynki ze skarbami są kontrolowane pod kątem ich stanu technicznego oraz dostępności. Dzięki bieżącemu monitoringowi uczestnicy mogą bez przeszkód ukończyć wyprawę i odnaleźć skarb. Do tej pory nie odnotowano istotnych problemów wymagających zmiany przebiegu tras questów.

Promocja questów jest prowadzona wielotorowo. Informacje o nich znajdują się na stronach internetowych KOŁOT oraz partnerów samorządowych w zakładkach poświęconych atrakcjom turystycznym, dzięki czemu stanowią element oficjalnej oferty turystycznej regionu. Dodatkowo questy są promowane w publikacjach, podczas wydarzeń organizowanych przez KOŁOT, na targach i imprezach wystawienniczych, w mediach społecznościowych oraz poprzez współpracę z lokalnymi instytucjami i partnerami zajmującymi się rozwojem turystyki. Ulotki zostały przekazane do członków KOŁOT: hotelarzy, właścicieli gospodarstw agroturystycznych i okolicznych obiektów turystycznych. Dzięki temu trafiają zarówno do mieszkańców regionu, jak i do turystów poszukujących aktywnych form zwiedzania.



Ponad 100 osób przyszło na otwarcie gry w Kluczborku

W jaki sposób questy przyczyniają się do rozwoju lokalnego?

Questy stanowią element szerszej oferty turystycznej Kluczborka i Oleśna, obejmującej zwiedzanie zabytków, obiektów kultury, muzeów oraz korzystanie z lokalnej oferty gastronomicznej i produktów regionalnych. Wyprawy zachęcają uczestników do odwiedzania miejsc, które prezentują lokalne dziedzictwo kulinarne i przedsiębiorczość. Przykładem są partnerzy zaangażowani w realizację i promocję questów, m.in. Muzeum im. Jana Dzierżona w Kluczborku oraz Restauracja Kompozycja, oferująca dania przygotowywane z lokalnych produktów, a także Piekarnia i Cukiernia Godyla, w której można kupić tradycyjny drożdżowy pro-



Pierwsi questowicze, którzy ukończyli trasę w Oleśnie

dukt regionalny - kołocz śląski - który jest chroniony unijnym certyfikatem. Dzięki temu uczestnicy mogą połączyć zwiedzanie z poznawaniem regionalnych smaków w promocyjnych cenach, a lokali przedsiębiorcy uzyskują dodatkowy dochód, co wspiera lokalną gospodarkę.

Istotną rolę questy odgrywają także w edukacji. Są wykorzystywane przez szkoły jako nowoczesna forma nauki w terenie, rozwijają umiejętność obserwacji, pra-

cy zespołowej oraz pogłębiają wiedzę o historii, kulturze i dziedzictwie regionu. Łącząc aktywność fizyczną z edukacją i zabawą, stanowią atrakcyjną alternatywę dla tradycyjnego zwiedzania.

Zielone gołębie, 23.08.2025

Krótki i łatwy quest fajnie uzupełniający się z drugim questem po Kluczborku (nie wiele się pokrywają). Skarb na miejscu. Warto zrobić słodkie zakupy w pobliżu finału.

O queście „Klucz do Kluczborka. Wyprawa przez wieki”

Kucharki, 18.04.2026

Super zabawa. Mieszkam niedaleko a czułam się jakbym była tu pierwszy raz. Bardzo polecam! ;)

O queście „Na tropie zabytków Oleśna”

Podsumowanie

KOŁOT planuje dalszy rozwój sieci questów na obszarze swojej działalności. Celem jest stworzenie kolejnych wypraw w gminach należących do KOŁOT, tak aby mieszkańcy i turyści mogli odkrywać najciekawsze miejsca całego regionu. Będą to questy o zróżnicowanej tematyce – poświęcone nie tylko historii i zabytkom, ale również lokalnej przyrodzie, tradycjom, produktom regionalnym oraz postaciom związanym z naszym regionem. Dzięki temu powstanie spójna oferta questowa, zachęcająca do odwiedzenia nie tylko Kluczborka i Oleśna, ale również mniejszych miejscowości oraz mniej znanych atrakcji turystycznych. Planowana jest organizacja cyklicznych wydarzeń opartych na questach, takich jak rodzinne rajdy, gry terenowe czy międzyszkolne rywalizacje, które dodatkowo zachęcą mieszkańców do aktywnego poznawania regionu. Marzeniem członków KOŁOT jest to, by questy stały się jednym z wyróżników turystycznych regionu.

Zostań wzorowym opiekunem questu!

Jeśli Twoja organizacja / instytucja jest opiekunem jednej lub kilku gier w ramach programu Questy – Wyprawy Odkrywców, mamy nadzieję, że dobre praktyki opisane w tej publikacji podsunęły Ci pomysły, jak jeszcze lepiej wykorzystać questy do rozwoju lokalnego i promocji Twojej miejscowości. Skoro tak, do dzieła!

Certyfikat wzorowego opiekuna to wyróżnienie zarówno dla Twojej organizacji / instytucji, jak i dla questu, którym się opiekujesz. Sprawdź, jakie korzyści Ci przysługują:

- oznaczenie questu na portalu questy.org.pl i w aplikacji mobilnej Questy – Wyprawy Odkrywców (na liście questów i w opisie), że ma „Wzorowego Opiekuna”, co stanowi magnes dla graczy szukających questów z dobrze utrzymanymi skarbami),
 - dyplom / odznaka Wzorowego Opiekuna,
 - pakiet materiałów promocyjnych (ulotki, paszporty itp.),
 - wyróżnienie Opiekuna / Reprezentanta Opiekuna znaczkiem „Wzorowy Opiekun” na profilu questowicza w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców,
 - dostęp do specjalnego wirtualnego questu premium dla opiekunów w czasie trwania certyfikatu,
 - bezpłatne zamieszczenie jednego punktu (np. atrakcja turystyczna, hotel, restauracja) w pobliżu miejsca questu w Przewodniku w aplikacji i na stronie questowej.
- Brzmi dobrze? Doskonale! Teraz sprawdź, czy spełniasz warunki potrzebne do ubiegania się o certyfikat:
- Twoja organizacja / instytucja opiekuje się questem od minimum pół roku

i zawarła porozumienie o opiece nad questem z właściwym Koordynatorem Krajowym (Fundacją Mapa Pasji lub Fundacją Calamita);

- na Twoim queście nie ma żadnych problemów, a skarb jest kompletny;
- promujesz grę terenową wśród lokalnej społeczności (np. inicjujesz przejścia trasą questu, zamieszczasz informacje o nim w mediach społecznościowych i na stronach lokalnych instytucji, organizujesz wydarzenia, pikniki, podczas których promujesz quest).

Certyfikaty przyznawane są co pół roku (do 30.06 i do 31.12) na okres dwóch lat. Więcej informacji możesz znaleźć na portalu questy.org.pl w dziale „Konkursy”.



Wyróżnij się!



Ty też możesz stworzyć z nami Quest!

Każda miejscowość ma swoją unikatową historię i ludzi, o których warto opowiedzieć. Quest pozwala zamienić lokalne dziedzictwo w angażującą opowieść.

Współpracujemy z organizacjami pozarządowymi, instytucjami i przedsiębiorstwami, które chcą zapraszać do odkrywania swoich miejscowości. Podpowiadamy, jak sfinansować quest.

Questy tworzymy na dwa sposoby:



Metoda warsztatowa

Na warsztatach tworzenia questu prowadzonych przez trenerów z Fundacji Mapa Pasji lub Fundacji Calamita zaproszeni przez Ciebie uczestnicy (np. pasjonaci lokalnej historii, uczniowie, seniorzy) dzielą się swoją wiedzą i wspólnie wyruszają w teren, aby wyznaczyć trasę prowadzącą przez miejsca ważne dla lokalnej społeczności. Zebrane pomysły i treści trener przekształca w gotowy quest. Warsztaty to okazja do angażowania mieszkańców, nawiązywania relacji i wzmacniania lokalnej tożsamości.

Metoda ekspercka

Quest powstaje na podstawie przekazanych przez Ciebie informacji dotyczących tematyki gry, najważniejszych treści oraz miejsc, które należy uwzględnić na trasie. Ekspert Fundacji Mapa Pasji lub Fundacji Calamita samodzielnie opracowuje wierszowany tekst, zagadki i wskazówki prowadzące do skarbu. To rozwiązanie sprawdzi się wtedy, gdy zależy Ci na czasie i chcesz powierzyć cały proces tworzenia questu doświadczonemu autorowi.

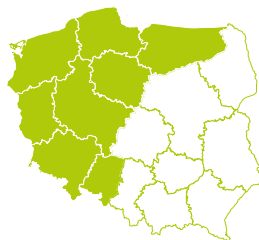
Chcesz stworzyć quest w swojej miejscowości? Skontaktuj się z nami!

Region zachodni

Fundacja Calamita

info@questy.org.pl

tel. 512 312 215



Region wschodni

Fundacja Mapa Pasji

mapapasji@questy.org.pl

tel. 601 698 175

1300 questów w Polsce czeka na Ciebie!

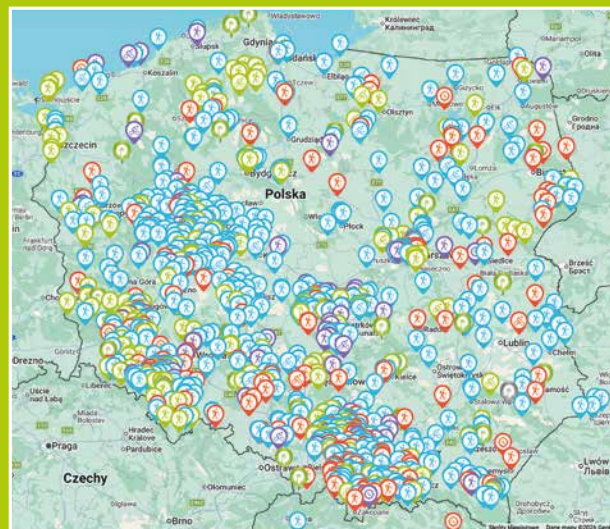
Ta książka pokazuje, że na wsiach i w małych miastach nie brakuje niezwykłych historii, cennej przyrody i ludzi, którzy chcą zapraszać do ich odkrywania.

Od lat wspólnie z lokalnymi społecznościami tworzymy Questy – Wyprawy Odkrywców, pomagając zachować lokalne dziedzictwo.

Jeśli wierzysz, że kolejne miejscowości również zasługują na taką szansę, **wesprzyj nas darowizną**.

Fundacja Mapa Pasji
28 1750 0012 0000 0000 3580 1038

Tytuł przelewu: darowizna na cele statutowe: Questy,
Twój login (nick)



Wpłać darowiznę przez PayU

ISBN 978-83-971650-6-9

www.questy.org.pl